

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian Intensitas

Intensitas adalah kemampuan atau kekuatan, gigih tidaknya, kehebatan<sup>1</sup>. Sedangkan dalam kamus *psychology* adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang di pertahankan<sup>2</sup>. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intens<sup>3</sup>. Intens disini merupakan sesuatu yang hebat atau sangat tinggi; bergelora/ penuh semangat sangat emosional.

Tingkatan disini menggambarkan seberapa sering jejaring sosial *facebook* dipakai oleh seorang remaja untuk mengubah status dalam kurun waktu tertentu, mencari informasi tentang seseorang atau berkomunikasi dengan orang lain dengan suatu layanan tertentu (*chatting*) antar anggota *facebook*.

Sedangkan dalam kamus besar ilmu pengetahuan adalah jumlah energi fisik yang di perlukan guna merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera; derajat kekuatan tetinggi atau kekuatan terbesar<sup>4</sup>. Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan atau tingkatan<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Partanto, dkk, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya: Penerbit Arloka, tanpa tahun) hal 265

<sup>2</sup> Ashari M. Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya : Usaha Nasional, 1996) hal 297

<sup>3</sup> Departemen Pedidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakata : Balai Pustaka, 2003) hal 383

<sup>4</sup> Dagun, *Kamus Besar Ilmu pengetahuan* (Yogyakarta: Kanisius, 1997) hal 401

<sup>5</sup> Hehania dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* (Jakarta : Grasindo ) hal 170

Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara memakai, pemakaian<sup>6</sup>. Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia penggunaan adalah cara memakai, penggunaan<sup>7</sup>. Sedangkan *facebook* merupakan situs dalam internet yang bergerak di bidang sosialisasi, yaitu berkenalan dengan orang lain, baik luar maupun dalam negeri, luar atau dalam kota asal kita, tetapi sekedar maya, tidak bertemu secara langsung.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa intensitas merupakan tingkat Teori ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya.

Dalam teori *uses and gratification* ini meyakini bahwa individu sebagai makhluk supra-rasional dan sangat selektif. Menurut para pendirinya, Elihu Katz; Jay G. Blumler; dan Michael Gurevitch, *uses and gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.<sup>8</sup>

Interaksi individu dengan media dapat di pahami melalui pemanfaatan media oleh individu itu (*uses*) dan kepuasan yang diperoleh (*gratifications*) individu dari penggunaan media tersebut. *Gratifikasi* yang sifatnya umum antara

---

<sup>6</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 2003), hal 716

<sup>7</sup>Hehania dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* (Jakarta : Grasindo ) hal 321

<sup>8</sup> Suprptik. A. *Komunikasi Antarpribadi: Tinjauan Psikologis*. (Yogyakarta: Kanisius, 1995). Hlm, 85

lain pelarian dari rasa khawatir, pereda rasa kesepian, dukungan emosional, perolehan informasi dan kontak sosial.

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan menggunakan pendekatan ini berfokus terhadap *audiens member*. Dimana Teori ini mencoba menjelaskan tentang bagaimana audiens memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka merupakan *audiens* / khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda – beda di dalam mengkonsumsi media.

Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch *uses and gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan, dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Pendekatan ini secara kontras membandingkan efek dari media dan bukan ‘apa yang media lakukan pada pemirsanya’ (kritik akan teori jarum hipodermik, dimana pemirsa merupakan objek pasif yang hanya menerima apa yang diberi media).

Sebagaimana yang diketahui, bahwa kebutuhan manusia yang memiliki motif yang berbeda – beda. Dengan kata lain, setiap orang memiliki latar belakang, pengalaman dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan ini, tentunya berpengaruh pula kepada pemilihan konsumsi akan sebuah media. Katz, Blumler, Gurevitch mencoba merumuskan asumsi dasar dari teori ini, yaitu : Khalayak dianggap aktif, dimana penggunaan media massa diasumsikan memiliki tujuan. Point kedua ialah, dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif yang

mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak. Point ketiga, media massa harus bersaing dengan sumber – sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Dimana kebutuhannya ialah untuk memuaskan kebutuhan manusia, hal ini bergantung kepada khalayak yang bersangkutan. Point keempat, banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Point kelima adalah Nilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media secara spesifik.

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan dapat dilihat sebagai kecenderungan yang lebih luas oleh peneliti media yang membuka ruang untuk umpan balik dan penerjemahan perilaku yang lebih beragam. Namun beberapa komentar berargumentasi bahwa pemenuhan kepuasan seharusnya dapat dilihat sebagai efek, contohnya film horror secara umum menghasilkan respon yang sama pada pemirsanya, lagipula banyak orang sebenarnya telah menghabiskan waktu di depan TV lebih banyak daripada yang mereka rencanakan. Menonton TV sendiri telah membentuk opini apa yang dibutuhkan pemirsa dan membentuk harapan-harapan.

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan pada awalnya muncul ditahun 1940 dan mengalami kemunculan kembali dan penguatan di tahun 1970an dan 1980an. Para teoritis pendukung Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan berargumentasi bahwa kebutuhan manusialah yang memengaruhi bagaimana mereka menggunakan dan merespon saluran media. Zillman sebagaimana dikutip McQuail telah menunjukkan pengaruh mood seseorang saat memilih media yang akan ia gunakan, pada saat seseorang merasa bosan maka ia akan memilih isi yang

lebih menarik dan menegangkan dan pada saat seseorang merasa tertekan ia akan memilih isi yang lebih menenangkan dan ringan. Program TV yang sama bisa jadi berbeda saat harus kepuasan pada kebutuhan yang berbeda untuk individu yang berbeda. Kebutuhan yang berbeda diasosiasikan dengan kepribadian seseorang, tahap-tahap kedewasaannya, latar belakang, dan peranan sosialnya. Sebagai contoh menurut Judith van Evra anak-anak secara khusus lebih menyukai untuk menonton TV untuk mencari informasi dan disaat yang sama lebih mudah dipengaruhi

Adapun bentuk dari implementasi teori *uses and gratification* adalah penggunaan *facebook*. Mereka tentunya memiliki tujuan dalam penggunaan *facebook* tersebut sebagai pemuas dari kebutuhan akan informasi dan lain sebagainya.

Kepuasan dalam penggunaan *facebook* berbeda dengan kepuasan seseorang terhadap konsumsi barang dan jasa. Contohnya ketika kita mengkonsumsi makanan salah satu indikasi dari kepuasannya adalah rasa kenyang yang timbul yang sesuai dengan porsi yang ditambah dengan rasa enak. Tidak demikian dengan kepuasan yang di dapat dari penggunaan *facebook*. Pada saat penggunaan *facebook* kepuasan itu datang ketika kita mengaplikasikan berbagai macam fitur dalam *facebook* dan *facebook* tersebut mampu menyajikan hal-hal yang di perlukan dalam berkomunikasi massa di dunia maya.

Teori *uses and gratification* yang lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa dimana manusia itu memiliki otonomi, wewenang untuk memperlakukan media, artinya manusia memiliki kehendak

penuh untuk memilih media massa yang di sukainya. Seseorang atau sekelompok orang menyukai *facebook* merupakan bukti konkrit bahwasannya teori ini berlaku. Dimana mereka lebih menyukai menggunakan *facebook* dari pada yang lain karena *facebook* mampu memuaskan mereka dalam hal pemenuhan kebutuhan akan informasi dan juga yang lainnya.

Pemuasan kebutuhan tersebut mampu menimbulkan minat pada orang untuk terus menggunakan *facebook* sebagai media untuk berkomunikasi. Dimana peningkatan penggunaan *facebook* bisa meningkat mana kala setiap penggunaannya merasakan bahwa kepuasan mereka untuk berkomunikasi dan juga mendapatkan informasi melalui media *facebook* terpenuhi. Perilaku tersebut bisa di dasarkan pada teori behaviorisme "*law of effect*", yakni perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak mungkin akan diulangi lagi; artinya orang tidak akan menggunakan media massa tertentu bila media massa tersebut tidak memberikan sesuatu yang memiliki dampak pada pemuasan kebutuhan hidupnya.

*Law off effect* tersebutlah yang kemudian menggerakkan seseorang untuk terus melakukan atau mengulangi penggunaan media massa yang di anggap menyenangkan. Begitu juga dengan *facebook*, dimana peningkatan dari intensitas penggunaan *facebook* merupakan suatu perilaku yang bisa di katakan bentuk dari *law off effect* dari penggunaan *facebook*.

Adapun pemenuhan kebutuhan manusia menurut teori *uses and gratifications* adalah:

a. Kebutuhan kognitif

Kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan.

b. Kebutuhan afektif

Kebutuhan yang berkaitan dengan penguhan pengalaman- pengalaman yang estetik, menyenangkan dan emosional.

c. Kebutuhan pribadi secara integrative

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual.

d. Kebutuhan social secara integrative

Kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan kontak social.

e. Kebutuhan pelepasan ketegangan.

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman.

Motivasi adalah segala sesuatu yang menggerakkan organisme baik itu sumbernya dari faktor internal ataupun dari faktor eksternal sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang akan dikemukakan dalam uraian lebih lanjut. Dalam hal ini Mc Mahon dan Mc Mahon menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu proses yang mengarah pada pencapaian suatu tujuan. Menurut Teevan dan Smith Motivasi adalah suatu konstruksi yang mengaktifkan dan mengarahkan perilaku dengan cara memberi dorongan atau daya pada organisme untuk melakukan suatu

aktivitas. Menurut Chauhan motivasi adalah suatu proses yang menyebabkan timbulnya aktivitas pada organisme sehingga terjadi suatu perilaku.<sup>9</sup>

Woodward berkeyakinan bahwa perilaku selain reflek-reflek tidak bakal terjadi tanpa motivasi, yang juga disebutnya dengan istilah drive. Motivasi merupakan suatu konstruksi dengan tiga karakteristik yaitu intensitas, arah dan persisten. Maksudnya motivasi dengan intensitas yang cukup akan memberikan arah pada individu untuk melakukan sesuatu secara tekun dan secara kontinyu. Petri menyatakan tentang intensitas suatu perilaku, artinya intensitas suatu pengertian bahwa motivasi merupakan suatu kondisi yang menimbulkan dan mengaktifkan perilaku. Proses motivasi dalam menimbulkan dan mengaktifkan perilaku tadi yaitu dengan cara meningkatkan intensitas dan terjadi secara persisten dan mengarah pada tujuan tertentu. Jadi adanya motivasi merupakan indikator kesungguhan dan kontinuitas perilaku yang mengarah pada objek tertentu. Konsep Hunt tentang motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong atau menyebabkan timbulnya aktivitas pada organisme baik itu faktor internal atau faktor eksternal adalah motivasi.

Motivasi yang muncul dari dalam diri individu tidak terlepas dari adanya kebutuhan. Faktor utama yang menyebabkan timbulnya suatu kebutuhan dalam kehidupan individu adalah untuk mempertahankan hidup dan memelihara keseimbangan psikis (homeostatis). Adanya kebutuhan tersebut yang akan menimbulkan dorongan atau motif dalam diri individu untuk melakukan tindakan. Sedangkan pandangan Hull tentang teori motivasi didasarkan pada suatu asumsi

---

<sup>9</sup> Siagian. Sondang. *Teori Motivasi dan Aplikasinya* (Jakarta :Bina Aksara.1995),hlm 125



bahwa perilaku bahwa perilaku timbul karena didorong oleh kepentingan untuk mengadakan pemenuhan atau pemuasan terhadap kebutuhan (need) yang ada pada organisme. Selain itu, Hull berpandangan bahwa timbulnya perilaku tidak hanya semata-mata karena dorongan yang bermula dari kebutuhan organisme saja. Dorongan oleh Hull dikonsepsikan sebagai kumpulan dari energi yang dapat mengaktifkan tingkah laku atau sebagai motivasional factor sedangkan kebiasaan dipandang sebagai nonmotivasional factor.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendekatan kognitif diyakini bahwa orang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu, banyak tergantung pada pikiran mereka. Proses kognisi ini dianggap sebagai proses sebagai proses pengolahan informasi. Informasi dimaksud adalah stimulus yang ditangkap oleh indera kemudian diproses dalam arti ditransformasi, direduksi, dan direkonstruksi untuk dapat dimanfaatkan. Proses tadi bukanlah merupakan suatu mata rantai antara stimulus dengan pikiran yang secara mekanistik dapat menimbulkan dan mengontrol perilaku. Stimulus sebagai sumber informasi dapat mempengaruhi atau mengontrol perilaku tergantung hal tersebut mempunyai arti atau tidak menurut keyakinan dan perasaan individu setelah berlangsungnya proses kognisi.

Senang dengan kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang. Sebaliknya orang yang mempunyai perasaan tidak suka terhadap suatu kegiatan akan jarang melakukan kegiatan yang tidak disukai, seperti halnya membuat

---

<sup>10</sup> Ibid, hlm 128

*facebook*. Kesenangan inilah yang menimbulkan intensitas pada seseorang untuk berkali-kali membuka dan menggunakan *facebook*.

### 2.1.1 Unsur-Unsur Intensitas Pemakaian *Facebook*

Dari pengertian di atas, dapat diambil beberapa unsur dalam intensitas berfacebook,<sup>11</sup> yaitu:

- a. Mengetahui perihal *Facebook* (*knowing*), yaitu paham tentang Facebook serta mengetahui bagaimana mengaktifkan Facebook.
- b. Pemakai fasilitas *Facebook* (*application*), adanya proses mengolah dan atau mengutak-atik *Facebook*, seperti mengaplikasikan fitur-fitur yang disediakan oleh *Facebook*.
- c. Tingkat keseringan/ frekuensi individu (*frequency*), yaitu tingkat keseringan dalam mengaktifkan atau menggunakan *Facebook* dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Fishbein dan Ajzen, bahwa intensitas terdiri dari 4 elemen yang membentuk perilaku yang di ulang-ulang, pemahaman terhadap apa yang dilakukannya, batasan waktu, dan adanya subjek. Sehingga apabila di jabarkan seperti berikut<sup>12</sup>:

1. Perilaku yang diulang-ulang dalam penelitian ini adalah penggunaan *Facebook* yaitu menggunakan fitur-fitur yang disediakan.
2. Pemahaman, yaitu mengerti dan paham akan jejaring sosial *Facebook*.

<sup>11</sup> Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). *The Benefits of Facebook "Friends: Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites*. *Journal of Computer-Mediated Communication*,

<sup>12</sup> Ibid, hal 43

3. Batasan waktu dalam penelitian ini, penelitian memberi batasan frekuensi dalam waktu sehari semalam.
4. Dan adanya subjek yaitu siswa SMA N 4 Kabupaten Berau.

### **2.1.2 Pengertian Facebook**

*Facebook* adalah sebuah website situs jejaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Kita dapat memasukkan daftar teman-teman, mengirim pesan dan memperbaharui profil pribadi kita agar dapat mengetahui siapa kita.

*Facebook* dibuat oleh Mark Zuckerberg yang diluncurkan pada 4 Februari 2004, dia adalah anak Amerika keturunan yahudi salah satu dari tiga pendiri *Facebook* yang saat ini bertindak sebagai CEO *Facebook*.

Sebelum sukses dengan situs *Facebook*nya pada usia 20 tahun dia pernah membuat situs jaringan social yang bernama *Cousematch* dan *Facemash*. Situs *Facebook* ini juga pernah ditawarkan *Yahoo* untuk dibeli dengan harga 1 milyar dolar atau setara dengan Rp 11.6 trilyun tetapi dia menampiknya. Zuckerberg berhasil mengubah *Facebook* dari sekadar situs jejaring sosial kelas dua menjadi sebuah *platform* yang mampu mengorganisir Internet. Namanya bahkan nyaris disejajarkan dengan para visioner lain seperti Steve Jobs, pendiri Apple, dan Bill Gates, perintis *Microsoft*. Bahkan, transformasi ini dikomentari oleh Marc Andreessen, pendiri Netscape sekaligus anggota dewan direksi *Facebook*, sebagai “salah satu tonggak terpenting dalam industri teknologi dekade ini”. Keanggotaannya pada awalnya dibatasi untuk siswa dari Harvard College.

Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Boston University, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League.

Banyak perguruan tinggi yang selanjutnya ditambahkan berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya. Akhirnya, orang-orang yang memiliki alamat surat-email suatu universitas (seperti: edu, ac, uk, dll) dari seluruh dunia dapat juga bergabung dengan situs jejaring sosial ini.

Namun, *Facebook* pernah menemui masalah dalam beberapa tahun terakhir seperti pemblokiran pada negara Suriah, Iran dan beberapa tempat kerja agar para pekerja tidak menyalahgunakan waktu kerjanya untuk membuka *Facebook*. Dan masalah tentang tuduhan bahwa Zuckerber mencuri kode program dari teman-temannya untuk membuat *Facebook*. Selebihnya *Facebook* merupakan salah satu fasilitas yang masuk ke dalam kategori *social networking website* yang dalam bahasa Indonesianya sering disebut, jaringan sosial. Situs yang tidak hanya digunakan untuk melakukan pertemanan tapi juga untuk tetap mengupdate diri anda dengan berita dan kabar terbaru tentang teman pengguna situs tersebut. Dalam kedua situs tersebut pengguna sama sama dapat berbagi profile, foto dan video.

Tak sedikit yang menyangkal berkah dari diciptakannya *Facebook*. Fasilitas tersebut telah membuat apa yang sangat sulit terjadi di dunia nyata menjadi mungkin di jagat Internet. Kerinduan yang sangat akan pertemuan dengan

sobat-sobat lama yang guyub semasa sekolah dapat tertunaikan, meskipun hanya lewat monitor *notebook* atau komputer rumahan.

Pengguna *Facebook* kini dapat bebas bergabung ke banyak jaringan yang diatur berdasarkan kota, lokasi kerja, sekolah maupun negara. Jaringan-jaringan ini kemudian akan menghubungkan para anggotanya. Sesama pengguna dapat berhubungan dengan teman-temannya dan bisa saling melihat isi profil pribadi.

Fenomena melejitnya *Facebook* dikalangan masyarakat tentunya disebabkan oleh kelebihan yang dimiliki *Facebook* dibandingkan situs *network* lainnya, menurut beberapa media online kelebihan *Facebook* yang paling mencolok antara lain adalah: Photo Album, foto album bisa dibuat sehingga foto yang ada bisa dibuat kategori. Dan jumlah foto juga tidak dibatasi. Kemudian, Status update, semua orang bisa mengisi status, dan yang terakhir adalah Mobile access, fitur yang sangat mobile. Pengguna layanan ini bisa update status, add friend, atau kegiatan di *Facebook* lainnya dengan mengirim SMS. Hampir sama dengan SMS Banking. Seiring perjalanan waktu, *Facebook* menambahkan beberapa fitur baru ke dalam situsnya. Pada September 2006, Facebook mengumumkan peluncuran News Feed/Rangkaian Kabar Berita yang berisi kilasan informasi dari masing-masing pengguna. Mulanya fitur ini bersifat terbuka dan bisa dilihat oleh siapa saja. Namun setelah mendapat keluhan dari beberapa pengguna, pihak *Facebook* merubah pengaturan fitur ini sehingga kini pengguna dapat mengatur mana yang bisa ditampilkan di *News Feed/Rangkaian Kabar Berita* dan mana yang tidak.

Pengguna dapat memilih untuk bergabung dengan satu atau lebih jaringan yang tersedia, seperti berdasarkan sekolah tingkat atas, tempat kerja atau wilayah geografis. Situs jejaring sosial *Facebook* kian populer. Di Indonesia, *Facebook* termasuk situs yang paling banyak diakses dan menduduki urutan ke-5 untuk seluruh dunia.

#### **2.1.4 Beberapa Hal yang Menyebabkan *Facebook* Digemari oleh Masyarakat**

Situs pertemanan *Facebook* memungkinkan seseorang untuk menemukan teman lama, menemukan teman baru, menjalin pertemanan, bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain, mengirimkan pesan dan komentar.<sup>13</sup>

Fasilitas-fasilitas lainnya selain fasilitas utama yang disebutkan di atas, masih sangat banyak yang di tawarkan, baik secara formal atau nonformal, independen atau dependen. Saat ini, jumlah *Facebooker* Indonesia jauh melebihi pengguna di Singapura dan Malaysia. Padahal *Facebook* hingga pertengahan 2007 nyaris tidak dilirik pengguna internet di Indonesia, akan tetapi memasuki pertengahan 2008, jumlah akses ke situs ini melonjak tajam dan menempatkannya sebagai situs ranking kelima yang paling banyak diakses di Indonesia.<sup>14</sup>

Menurut *McQuail* masyarakat mengalami perubahan di bidang komunikasi. Media massa semakin berkembang dan makin efisien dalam melakukan produksi dan distribusi informasi. Media massa merupakan perangsang penting terhadap penilaian dan konsumsi informasi. Berbagai faktor yang mempengaruhi reaksi orang (*audiens*) terhadap media massa meliputi

<sup>13</sup> *Jejaring\_sosial*.(<http://id.wikipedia.org/wiki>. diakses 3 desember 2011)

<sup>14</sup> *Jejaring\_sosial*.(<http://id.wikipedia.org/wiki>. diakses 3 desember 2011)

organisasi personal, potensi biologis, sikap, nilai, kepercayaan serta bidang-bidang pengalaman. *Katz, Gurevitch dan Haas* membagi lima kategori kebutuhan khalayak dalam menggunakan media massa, yaitu:<sup>15</sup>

1. Kebutuhan kognitif untuk mendapatkan informasi, pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan.
2. Kebutuhan afektif untuk mendapatkan pengalaman menyenangkan, estetis dan emosional atau hiburan.
3. Kebutuhan pribadi secara *integrative* untuk memperoleh kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individu.
4. Kebutuhan sosial secara integratif untuk mendapatkan bahan pembicaraan dengan orang lain, mendapatkan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia.
5. Kebutuhan pelepasan untuk mengisi waktu luang, menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman.

Maka dari itu *Facebook* yang menjadi sarana komunikasi massa juga memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Ketertarikan orang dalam menggunakan *Facebook* bisa berasal dari internal individu bisa juga dari eksternal individu tersebut.

Belum ada situs jejaring sosial lain yang mampu menandingi daya tarik *Facebook* terhadap *user*. Pada tahun 2007, terdapat penambahan 200 ribu *account* baru perharinya lebih dari 25 juta *users* aktif menggunakan *Facebook* setiap

---

<sup>15</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011) hlm 200

harinya. Rata-rata *user* menghabiskan sekitar 19 menit perhari untuk melakukan berbagai aktifitas di *Facebook*.<sup>16</sup>

### 2.1.3 Pengaruh dan Penyalahgunaan *Facebook*

Beberapa pengaruh penggunaan dan penyalahgunaan *Facebook* di kalangan remaja adalah:<sup>17</sup>

- a. Waktunya berkurang untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- b. Kurangnya waktu untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dengan orang lain atau lingkungannya.
- c. Membuat lupa waktu sehingga pola hidup tidak teratur.
- d. Masyarakat terbiasa melakukan hal-hal yang praktis, sehingga tidak termotivasi untuk melakukan hal-hal yang sulit.
- e. Pola finansial yang terkesan membuang-buang uang.

Berikut ini adalah contoh beberapa penyalahgunaan *Facebook*, antara lain:

(1) Penyebaran foto-foto yang tidak sopan, (2) Perceraian dimana karena dapat berteman dan berkomunikasi secara bebas, situs pertemanan seperti *Facebook* dapat menimbulkan kecemburuan dan perceraian, (3) Menyebabkan seseorang mengalami kesulitan untuk membedakan hal nyata dan tidak nyata, yaitu gejala penyakit *neurotic skizofrenia*, (4) Membuat seseorang menjadi serba ingin tahu urusan orang lain, (5) Beredar banyak kata-kata kasar, (6) Pamer, (7) Sering dijadikan ajang untuk membicarakan narkoba dan seks, (8) gejala kenarsisan.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> *Jejaring\_sosial*. (<http://id.wikipedia.org/wiki>. diakses 3 desember 2011)

<sup>17</sup> (<http://apryl99.student.umm.ac.id/2011/09/29/dampak-negatif-Facebook-untuk-kalangan-remaja/>) diakses 20 desember 2011

<sup>18</sup> *dampak-penggunaan-Facebook*. (<http://google.com>, di akses 5 januari 2011)



#### 2.1.4 *Facebook* Sebagai Media Silaturahmi dalam Islam

Islam mengajarkan menjaga hubungan silaturahmi dengan sesama. Kalau kita berbicara teknologi tentunya ada 2 sisi yang bisa kita soroti baik itu dampak positif maupun dampak negatif tinggal kita bagaimana untuk mengaturnya saja. Sebenarnya tujuan awal dari *Facebook* sendiri itu sebagai jejaring sosial untuk mempererat tali silaturahmi. Cuma dalam perkembangannya banyak di salah gunakan oleh beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab, jadi intinya kita boleh-boleh saja menggunakan teknologi asalkan di gunakan untuk kegiatan-kegiatan yang positif.

Kaitannya dengan *Facebook*, dalam islam kita di perintahkan untuk silaturahmi atau membentuk suatu jaringan (*network* dalam istilah modern) sebanyak-banyaknya tentunya untuk hal yang positif sesuai sabda Nabi SAW: "*waman kana yu'minu billahi walyaumil akhiri falyasil rokhimah*" barang siapa saja yang mengimani Allah dan hari akhir maka hendaklah menyambung tali silaturahmi (HR Al-Bukhori dan Muslim).<sup>19</sup>

Dari hadits sahih tersebut dapat di simpulkan bahwa kita boleh-boleh saja bermain *Facebook* asalkan niat dan tujuan kita untuk menyambung tali silaturahmi antara sesama muslim. Oleh karena itu buat sahabat-sahabat muslim yang seiman marilah kita gunakan teknologi yang ada untuk kemaslahatan umat serta sebagai wadah untuk berdakwah lewat dunia maya serta menunjukkan kepada dunia bahwa islam adalah agama yang damai serta benar-benar rohmat lil-alamin. Sebagaimana yang di jelaskan dalam surat Al-Hujarat ayat 10:

---

<sup>19</sup> *Bagaimana Cara Pandang face book dalam Islam.* (<http://www.google.com>, diakses 25 Maret 2012)

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿١٠٦﴾

Artinya: “*sesungguhnya kaum mukminin itu bersaudara maka dengan nikmatnya kamu menjadi saudara.*”

Perlu dimengerti bahwa ukhuwah islamiyah (persudaraan islam) bersifat menyeluruh, tidak pilih bulu, itulah dia yang harus dibina untuk bersaudara. Jadi persaudaraan dalam islam tidak terbatas hanya dikalangan sesama muslim dalam suatu bangsa, suatu golongan, atau partai politik tertentu, tentu bersifat menyeluruh, kaum muslim itu satu sama lain adalah saudara, tidak peduli apa pangkatnya kaya atau miskin, pria atau wanita, dari golongan apa, dari negara mana. Maka dengan demikian umat islam diseluruh pelosok dunia merupakan satu keluarga besar.<sup>20</sup>

## 2.2 Pretasi Belajar

### 2.2.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hal yang tidak pernah habis-habisnya dibicarakan di dunia pendidikan. Karena prestasi belajar merupakan simbol dari keberhasilan seorang siswa dalam studinya. Sehingga prestasi yang tinggi merupakan dambaan setiap siswa, guru, juga orang tua.

Menurut Muhibbin Syah, prestasi belajar merupakan suatu taraf keberhasilan yang dicapai dalam sebuah proses mengaja mengajar.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Drs. M. Mushlihuiddin, *Menciptakan keluarga Bahagia* (Surabaya : Karya Ilmu,1413 H) hlm, 142

<sup>21</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2006), hlm 141

Bloom juga merumuskan bahwa prestasi belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku meliputi tiga ranah yang biasa disebut Taksonomi, yaitu ranah kognitif (*cognitif domain*), ranah afektif (*affektif domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotor domain*). Ranah kognitif meliputi: pengenalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi: pandangan atau pendapat, dan sikap atau nilai. Sedangkan ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya.<sup>22</sup>

Menurut Slameto bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Prestasi belajar siswa dapat ditunjukkan dalam bentuk nilai yang berupa angka-angka atau simbol huruf sebagai bukti sejauh mana siswa dapat menyerap atau menerima materi pelajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh guru selama proses belajar mengajar yang biasanya diukur melalui tes atau

---

<sup>22</sup> Benjamin s. bloom, sebagaimana dikutip oleh suharsimi arikunto, *dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Jakarta: bumi aksara, 2003), hlm.117-122

evaluasi. Adapun faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ini sama halnya dengan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu adanya faktor internal dan eksternal sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya dalam kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.<sup>23</sup>

### 2.2.2 Tujuan Prestasi Belajar

Setiap proses apapun pasti memiliki tujuan, begitu juga dengan proses belajar. Pemahaman pada umumnya tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan atau ilmu. Adapun tujuan belajar menurut para ahli pendidikan adalah:

Menurut Sadirman A.M, bahwa tujuan belajar adalah :

#### 1. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan fakta lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan, tujuan inilah yang mempunyai kecenderungan lebih besar pengembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

#### 2. Penanaman Konsep Keterampilan

Peranan konsep atau perumusan konsep-konsep, juga memerlukan suatu keterampilan-keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat diamati, dilihat,

---

<sup>23</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Wacana Ilmu, 1999), hlm.130

sehingga akan menitik beratkan pada ketrampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan ketrampilan rohani rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah ketrampilan yang dapat dilihat ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, dan ketrampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Ketrampilan dapat di didik dengan banyak melatih kemampuan.

### 3. Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan kepribadian anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan pengarahan motifasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan kepribadian guru itu sendiri sebagai contoh atau model.<sup>24</sup>

Jadi, tujuan belajar merupakan sentral bagi setiap siswa tercapai tidaknya tujuan tersebut pada siswa itu sendiri, bahkan dapat diketahui yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan atau kegagalan kegiatan belajar itu banyak bertumpu pada siswa itu sendiri.

### 2.2.3 Prinsip- Prinsip Belajar

Proses belajar merupakan proses belajar yang kompleks, tetapi dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip belajar. Yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang dicapai, sedang yang dimaksud dengan prinsip belajar

---

<sup>24</sup> Sadirman A.M, *interaksi dan motivasi belajar mengajar pedoman bagi guru dan calon guru*, (Jakarta: rajawali pers cet3, 1992) hlm28-29

adalah hal-hal yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses belajar. Agar setelah melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan kearah keberhasilan belajar.<sup>25</sup>

Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Muhaimin yaitu :

- a. Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan timbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.
- b. Belajar harus bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik. Tujuan akan menuntunya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
- c. Belajar yang paling efektif adalah apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam diri sendiri.
- d. Belajar harus menghadapi hambatan dan rintangan oleh karenanya anak didik harus sanggup mengatasinya secara tepat.
- e. Belajar memerlukan bimbingan. Bimbingan itu baik dari guru maupun dosen atau tuntunan dari buku mata pelajaran sendiri.
- f. Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untuk berfikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
- g. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan malah melalui kerja kelompok, asalkan masalah-masalah tersebut telah disadari bersama.

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta ,2002), hal 61

- h. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.
- i. Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang dipelajari dan diperoleh dapat dikuasai.
- j. Belajar harus disertai dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
- k. Belajar dianggap berhasil apabila anak didik telah sanggup menstransferkan dan menerapkan kedalam bidang sehari-hari.<sup>26</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, mengenai prinsip-prinsip belajar tersebut di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bersungguh-sungguh dan memiliki cita-cita dalam belajar merupakan tujuan utama karena belajar tanpa adanya kedisiplinan, kemauan, tujuan serta cita-cita yang tinggi tidak harus adanya dua arah yang antara siswa dan guru. Selain itu dalam belajar harus memiliki keteraturan, dorongan yang murni, kebiasaan belajar yang baik, dan disiplin memiliki pemahaman dan pengertian, sarana dan prasarana yang cukup serta belajar itu harus terus-menerus atau dengan kata lain belajar continue dan dinamis.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), hlm. 48

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm 49.

#### 2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa,<sup>28</sup> faktor yang berasal dari diri siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang dicapai. Sebagaimana pendapat Nana Sudjana bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>29</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua macam yaitu:

##### a. Faktor-Faktor Internal

Faktor internal, yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

##### 1. Faktor Biologis atau Jasmani (Fisiologis)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan yang perlu diperhatikan dalam faktor ini adalah: kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan, yang kedua yaitu kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan (Suatu Penyajian Secara Operasional)*, ( Yogyakarta :Rake Press, 2007), hlm 233-237

<sup>29</sup> Nana sudjana, *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo,1989) hlm, 39,

<sup>30</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Wacana Ilmu, 1999) , hlm. 131-138



## 2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang faktor tersebut meliputi:

### a) Intelegensi siswa

Intelensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi jauh dibawah normal akan sulit diharapkan untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam proses belajar.

Dengan demikian intelegensi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, karena mempunyai tiga aspek kemampuan, yaitu:

1. Kemampuan untuk menyatakan segala sesuatu masalah yang dipisahkan
2. Kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapi
3. Kemampuan mengadakan kritik yang baik terhadap masalahnya maupun terhadap dirinya sendiri.

Dari sinilah dapat diambil kesimpulan bahwa intelegensi dapat mengkaji, menghayati, dan mengintepretasikan pelajaran yang diterima dari guru mereka. Untuk itu perlu adanya intelegensi

yang sehat pada diri siswa sehingga mudah untuk memperoleh prestasi yang lebih baik.

b) Minat Siswa

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang besar mempengaruhi dalam mencapai prestasi belajar, hal ini tidak usah dipertanyakan lagi. Seseorang tidak akan melakukan sesuatu dengan baik tanpa adanya minat untuk melakukannya.<sup>31</sup>

Menurut W.S Winkell, minat adalah kecenderungan subyektif yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Namun antara minat dan perasaan senang terdapat hubungan timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang, juga akan kurang berminat dan sebaliknya.<sup>32</sup>

c) Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2008), hlm. 136

<sup>32</sup> W.s. Winkell, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 1987), hlm.105

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 135

Menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan perhatiannya, merupakan salah satu metode berfikir. Setiap manusia lahir ke dunia dilengkapi dengan adanya bakat dan kemampuan yang melihat padanya. Bakat ini akan mulai tampak sejak lahir namun masih diperlukan pembinaan, latihan dan pengembangan secara intensif agar ia bisa berkembang lebih baik.

Seseorang guru atau orang tua hendaklah memberikan perhatian kepada anak-anaknya dengan melihat bakat agar dapat menempatkan yang lebih sesuai dengan bakatnya, mungkin juga kesulitan belajar disebabkan tidak adanya bakat yang sesuai dengan pelajaran tersebut.

d) Motivasi

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.<sup>34</sup>

b. Faktor ekstern

Yaitu faktor yang berada di luar individu di antaranya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor ini terdiri dari:

---

<sup>34</sup> W.s. Winkell, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 1987), hlm.92

## 1. Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga atau rumah ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan keberhasilan belajar.

### a. Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik besar sekali pengaruhnya terhadap prestasi belajar anak, hal ini dipertegas oleh Wirowidjojo mengemukakan bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk mendidik dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan mutu pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa dan negara.<sup>35</sup>

Dari pendapat di atas dapat dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. Cara orang mendidik anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya.

### b. Relasi antar anggota keluarga

Menurut Slameto bahwa yang penting dalam keluarga adalah relasi orang tua dan anaknya. Selain itu juga relasi anak dengan saudaranya atau dengan keluarga yang lain turut mempengaruhi belajar anak. Wujud dari relasi adalah apakah

---

<sup>35</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.60

ada kasih sayang atau kebencian, sikap terlalu keras atau sikap acuh tak acuh, dan sebagainya.<sup>36</sup>

c. Keadaan Keluarga

Keadaan keluarga sangat mempengaruhi prestasi belajar anak karena dipengaruhi oleh beberapa faktor dari keluarga yang dapat menimbulkan perbedaan individu seperti kultur keluarga, pendidikan orang tua, tingkat ekonomi, hubungan antara orang tua, sikap keluarga terhadap masalah sosial dan realitas kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa keadaan keluarga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak sehingga faktor inilah yang memberikan pengalaman kepada anak untuk dapat menimbulkan prestasi, minat, sikap dan pemahamannya sehingga proses belajar yang dicapai oleh anak itu dapat dipengaruhi oleh orang tua yang tidak berpendidikan atau kurang ilmu pengetahuannya.

d. Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua

---

<sup>36</sup> Ibid, hlm 60

wajib memberi pengertian dan mendorongnya sedapat mungkin untuk mengatasi kesulitan yang dialaminya.<sup>37</sup>

e. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makanan, pakaian, perlindungan kesehatan, dan lain-lain, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis menulis, dan sebagainya.<sup>38</sup>

f. Suasana Rumah

Suasana rumah merupakan situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak-anak berada dan belajar. Suasana rumah yang gaduh, bising dan semwarut tidak akan memberikan ketenangan terhadap diri anak untuk belajar.<sup>39</sup>

Suasana ini dapat terjadi pada keluarga yang besar terlalu banyak penghuninya. Suasana yang tegang, ribut dan sering terjadi cekcok, pertengkaran antara anggota keluarga yang lain yang menyebabkan anak bosan tinggal di rumah, suka keluar rumah yang akibatnya belajarnya kacau serta prestasinya rendah.

2. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekolah yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

---

<sup>37</sup> Ibid, hlm 64

<sup>38</sup> Ibid, hlm 63

<sup>39</sup> Ibid, hlm 63.

Disamping itu tata tertib dan disiplin ditegakkan secara konsekwen dan konsisten juga sangat menunjang keberhasilan siswa.

a. Guru dan Cara Mengajar

Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting, bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Sedangkan menurut Nana Sudjana dalam Djamarah mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.<sup>40</sup>

Dalam kegiatan belajar, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam perannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Dengan demikian cara mengajar guru harus efektif dan dimengerti oleh anak didiknya, baik dalam menggunakan model, tehnik ataupun metode dalam mengajar yang akan disampaikan kepada anak didiknya dalam proses belajar mengajar dan disesuaikan dengan konsep yang

---

<sup>40</sup> Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional.1994), hlm 39

diajarkan berdasarkan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar

b. Model Pembelajaran

Model atau metode pembelajaran sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap prestasi belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika. Dalam hal ini model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran saja, akan tetapi harus bervariasi yang disesuaikan dengan konsep yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama pada guru matematika. Dimana guru matematika harus bisa memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun model-model pembelajaran itu, misalnya : model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, realistik matematika problem solving dan lain sebagainya.

Dalam hal ini, model yang diterapkan adalah model kooperatif tipe STAD, dimana model atau metode ini berpengaruh terhadap proses belajar siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

c. Alat- alat Pelajaran

Untuk dapat hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam



meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya.

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.

d. Kurikulum

Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Menurut Slameto bahwa kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar maupun prestasi belajar siswa.

e. Interaksi Guru dan Murid

Menurut Roestiyah bahwa guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara intim, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Oleh karena itu, siswa merasa jenuh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif di dalam belajar.

3. Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan atau tempat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya lembaga-lembaga non formal yang

melaksanakan kursus-kursus tertentu sedangkan yang menghambat keberhasilan tertentu adalah tempat hiburan dan keramaian.

a. Kegiatan Siswa dalam Masyarakat

Menurut Slameto mengatakan bahwa kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya berorganisasi, kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.<sup>41</sup>

b. Teman Bergaul

Anak perlu bergaul dengan anak lain, untuk mengembangkan sosialisasinya. Tetapi perlu dijaga jangan sampai mendapatkan teman bergaul yang buruk perangnya. Perbuatan tidak baik mudah berpengaruh terhadap orang lain, maka perlu dikontrol dengan siapa mereka bergaul.

Menurut Slameto agar siswa dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek perangnya pasti mempengaruhi sifat buruknya juga, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan

---

<sup>41</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), hlm.70

pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus bijaksana.<sup>42</sup>

c. Cara Hidup Lingkungan

Cara hidup tetangga disekitar rumah di mana anak tinggal, besar pengaruh terhadap pertumbuhan anak. Hal ini misalnya anak tinggal di lingkungan orang-orang rajib belajar, otomatis anak tersebut akan berpengaruh rajin juga tanpa disuruh.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu adalah keadaan lingkungan sekitar, cuaca, suasana kelas, panca indera, keadaan lingkungan belajar, maupun penyakit kronis juga sangat menentukan belajar siswa, kemudian faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi keadaan fisik antara lain penglihatan dan pendengaran dan psikologis meliputi sikap ingin tahu, kreatif, ada keinginan untuk maju dan mendapat simpati dari guru ataupun teman, kecerdasan dan kemampuan kognitif.

Semua faktor tersebut mempengaruhi prestasi belajar karena jika faktor tersebut tidak dapat terpenuhi maka siswa tidak dapat memenuhi tujuan belajar seperti apa yang diinginkan. Kondisi masyarakat kumuh juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa paling tidak, siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika menemukan teman belajar atau berdiskusi.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Ibid, hlm 73

<sup>43</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2008), hlm. 137 – 13

### 2.2.5 Menentukan Prestasi Belajar

Menurut Suharsimi, penilaian prestasi belajar adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik dan buruk. Penilaian dapat menggunakan berbagai macam cara yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Cara penilaian tersebut adalah :

a. Penilaian lisan

Penilaian secara lisan ini tujuannya adalah untuk memperkenalkan para pelajar, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya secara lisan, memperagakan pengetahuan dan pemahamannya, maupun kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, mengenai subyek pelajarannya.

b. Penilaian secara tertulis

Tujuannya adalah siswa diperkenalkan secara tertulis dan dengan kata-kata yang disusun sendiri tanggapan secara relative bebas dan luas akan situasi masalah sehingga dapat diperoleh informasi mengenai proses mental calon.

c. Penilaian secara obyektif

Berbagai penilaian dimungkinkan secara terpisah memperoleh dan memberi hasil penilaian yang hampir sama untuk setiap pertanyaan.

Secara garis besar, ujian obyektif dikelompokkan menjadi dua :

- a. Pertanyaan pilihan ganda, terdiri atas pertanyaan baik berbentuk pertanyaan langsung, maupun kalimat yang belum lengkap, dan

sejumlah tanggapan, salah satu anggapan merupakan jawaban tepat, sedangkan tanggapan lain menjadi distraktor.

- b. Soal harus dilengkapi satu atau beberapa kata kunci harus diisikan pada kalimat yang diberikan.

Ragam evaluasi ini, sangat penting pada prinsipnya untuk dijadikan evaluasi hasil belajar yang merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan, yakni mulai yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

1. Pre-test dan Post-test

Pre-test, kegiatan ini atau aktifitas yang dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru, tujuannya, adalah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Sedangkan Post-test, adalah kebalikan dari pre-test yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan.

2. Evaluasi Prasyarat

Evaluasi jenis ini sangat mirip dengan pre-test. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi penguasaan siswa atas materi lama yang mendasari materi baru yang akan diajarkan.

3. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa, dan instrumen evaluasi jenis ini dititikberatkan pada

bahasan tertentu yang dipandang sebagai jalan ketika siswa mendapatkan kesulitan.

#### 4. Evaluasi Formatif

Evaluasi jenis ini dapat dipandang sebagai “Ulangan umum” yang dilakukan pada setiap akhir penyajian satuan pelajaran atau modul, tujuannya ialah untuk memperoleh umpan balik yang mirip dengan evaluasi diagnostic, yakni untuk mendiagnosis (mengetahui penyakit/kesulitan) kesulitan belajar siswa.

#### 5. Evaluasi Sumatif

Ragam penilaian sumatif ini, dan juga dapat dianggap sebagai “Ulangan umum” yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran evaluasi ini, lazim dilakukan pada setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran.

#### 6. Ujian Akhir Nasional (UAN)

Ujian Akhir Nasional (UAN) yang dulu disebut EBTANAS (Evaluasi Belajar Tahap Akhir Nasional) pada prinsipnya sama dengan evaluasi sumatif dalam arti sebagai alat penentu kenaikan status siswa, namun UAN yang diberlakukan mulai tahun 2002 itu dirancang untuk siswa yang telah menduduki kelas tertinggi pada suatu jenjang SD/MI, SLTP/MTs, dan sekolah-sekolah menengah, yakni SMA dan sebagainya.

### 2.2.6 Prestasi Belajar dalam Perspektif Islam

Prestasi belajar merupakan suatu symbol dari keberhasilan seorang murid atau pelajar dalam mengikuti pembelajaran dalam studinya sehingga prestasi merupakan suatu kebanggaan tersendiri yang di dapatkan.

Dalam pengertian prestasi ini, al-Qur'an juga telah menjelaskan bahwasanya Allah akan memberikan balasan dari apa yang sudah dikerjakan manusia sebesar usaha mereka lakukan, yakni tertera dalam QS. Al-Ahqaf ayat 19 yang berbunyi:

وَلِكُلِّ دَرَجَاتٌ مِّمَّا عَمِلُوا ۖ وَيُؤْتِيهِمُ اللَّهُمَّ أَجْرَهُمْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٩﴾

Artinya: *“Dan bagi masing-masing mereka derajat menurut apa yang telah mereka kerjakan agar Allah mencukupkan bagi mereka (balasan) pekerjaan-pekerjaan mereka sedang mereka tiada dirugikan”.*

Dan dalam QS. Al-Zalzalah ayat 7 dan 8 juga disebutkan:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

Artinya: *“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.*

Dari sini sudah dapat diketahui secara jelas bahwasanya manusia diperintahkan untuk memicu diri dalam rangka peningkatan prestasi yang maksimal, sehingga akhirnya akan dapat merasakan hasil dari usaha dan jerih payahnya sendiri. Demikian pula halnya seorang siswa, prestasi yang diperoleh

juga dapat dilihat dari usaha-usahanya dalam belajar. Karena pada dasarnya yang membuat seseorang maju dan mundur adalah dirinya sendiri.

### **2.3 Hubungan Intensitas Penggunaan *Facebook* dengan Prestasi Belajar**

*Facebook* merupakan salah satu layanan jaringan sosial internet yang gratis dimana kita dapat membentuk jaringan dengan mengundang teman kita. Dan dari jaringan yang kita bentuk, dari *Facebook* kita dapat memperhatikan aktifitas mereka, mengikuti permainan/ join game yang direkomendasikan, menambahkan teman atau jaringan kita berdasarkan organisasi sekolah, daerah domisili kita dan seterusnya.

*Facebook* demikian marak di beberapa negara. Perkembangannya cukup pesat. Bermula dari situs jaringan sosial di sebuah universitas dan berkembang pesat ke banyak negara. Mengomentari hal ini segala sesuatu memang semula bermula dari hal kecil dan berkembang menjadi besar. Tingkat kompleksitas sistem dan jaringanpun berkembang dari semula sederhana menjadi sangat kompleks. Ide yang dapat diambil adalah merencanakan dari hal yang sederhana dan realisasikan rencana tersebut. Semua tidak ada yang instan. Seiring dengan realisasi tersebut tentunya perubahan-perubahan bisa dilakukan sehingga rencana semula yang sederhana menjadi suatu karya yang bermanfaat.

Ponsel ataupun komputer juga merupakan salah satu media komunikasi yang dapat memberikan informasi maupun hiburan dalam memenuhi kebutuhan penggunanya yang beraneka ragam, salah satunya adalah menyajikan *Facebook* group alumni. Jika seseorang memiliki suatu kebutuhan, otomatis muncul suatu motif yang mendorong dia untuk melakukan sesuatu demi memenuhi kebutuhan



tersebut. Sciffman dan Kanuk memiliki pendapat mengenai pengertian motif “*The driving force within individuals that impels them to action*”. Yang berarti bahwa motif sebagai suatu kekuatan penggerak dalam diri seseorang yang memaksanya untuk bertindak. Sesuai pendapat tersebut maka menggunakan *Facebook* merupakan sebuah kegiatan yang dipengaruhi oleh motif tertentu dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan. Dimana penggunaan *Facebook* dengan intensitas tertentu bagi siswa tentulah memiliki motif tertentu yang harus dipenuhi. *Facebook* menjadi salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif bagi peningkatan prestasi siswa.<sup>44</sup>

Sebagai situs jejaring sosial, *Facebook* memang begitu fenomenal karena melalui situs ini setiap orang mudah memperluas jaringan pertemanan bahkan bisnisnya. Dalam kaitanya dengan dunia anak dan remaja. Namun kita semua sadar bahwa *Facebook* juga menyimpan efek samping yang cukup pelik. Oleh karena itu, kita akan menyoroti efek negatif *Facebook* terhadap prestasi belajar.<sup>45</sup>

Beberapa efek samping yang ditimbulkan oleh *Facebook* terhadap prestasi belajar:<sup>46</sup>

1. Prostitusi remaja berawal dari *facebook*

Pengguna internet khususnya pecinta jejaring sosial di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Demam *Facebook* tak ayal lagi menyerang negara kita hingga dilaporkan bahwa Indonesia menjadi salah satu pengguna *Facebook* terbesar dengan jumlah user sekitar 17,6 juta orang. Semua lapisan masyarakat dari berbagai usia seakan tersihir

<sup>44</sup> [www.kompas.com](http://www.kompas.com) (di akses tanggal 23 Februari 2012)

<sup>45</sup> Jubilee enterprise. *Facebook goes to school* (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo,2010) hlm 1

<sup>46</sup> *Ibid* hal 79

jika membuka akun *Facebook* miliknya. Kebanyakan orang menggunakan situs ini sebagai forum silaturahmi dan menjalin komunikasi dengan teman-teman. Meskipun memberikan manfaat yang cukup signifikan bagi kehidupan masyarakat khususnya para pelajar namun situs ini ternyata dimanfaatkan sekelompok pihak yang tidak bertanggung jawab sebagai prostitusi ilegal yang beroperasi di beberapa kota besar di Indonesia.

Melalui *Facebook* para pelajar bisa beroperasi sehingga mereka lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Kasus prostitusi di kalangan remaja merupakan salah satu dampak buruk teknologi internet (*Facebook*) yang wajib disikapi karena dapat menurunkan prestasi belajar siswa. Karena mereka hanya ber-*Facebook*-ria sehingga lupa untuk belajar.

## 2. Kejahatan seksual pada anak-anak

Dunia *cyber* merupakan ladang subur bagi para predator anak-anak yang biasa dikenal dengan sebutan kaum pedofil untuk melakukan kejahatan seksual pada anak-anak. Kejahatan seksual pada anak-anak tidak mengenal batasan tempat dan wilayah. Modus operandi-nya pun tidak terbatas pada distribusi foto dan video porno anak namun telah merambah ke dalam bentuk lain. Laporan yang diturunkan oleh <http://cetak.kompas.com/> menyebutkan bahwa kaum pedofil kini memanfaatkan *chat room* dan situs jejaring sosial seperti *Facebook* untuk melakukan aksi cabulnya itu. Fasilitas *chatting* yang tersedia di *Facebook* dimanfaatkan para pedofil untuk menjaring korbannya. Pencabulan melalui internet itu besar

kemungkinan akan berakhir pula di dunia nyata, Sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.<sup>47</sup>

### 3. Penculikan dan Kekerasan Seksual

*Facebook* ternyata tidak hanya populer sebagai situs pertemanan belaka namun juga telah digunakan sebagai sarana penculikan yang cukup ampuh. Beragam data dari dan foto pribadi bisa kita akses melaluia situs ini dengan bebas sehingga kerap kali memudahkan para penculik untuk memilih para korbanya secara langsung. Melalui situs jejaring social (*Facebook*) mereka bisa mengadakan perkenalan kemudian terjadi kasus penculikan dengan menggunakan *Facebook* sebagai sasaranya.<sup>48</sup>

### 4. Penghinaan terhadap guru

Kasus penghinaan guru melalui *Facebook* menyebabkan empat orang siswa SMU Negeri 4 Tanjung Pinang, kepulauan Riau dikeluarkan dari sekolahnya. Keempat siswa tersebut diduga kuat telah menghina seorang guru perempuan melalui *Facebook*. Tidak hanya mengeluarkan kata-kata kotor saja namun siswa-siswa tersebut juga mengancam akan membunuh guru itu. Kalimat yang di-posting dalam *Facebook* tersebut antara lain menyatakan bahwa mereka ingin membunuh dan memutilasi gurunya. Menurut sumber (HarianSumutPos.com), penghinaan terhadap seorang guru wanita itu diawali ketika keempat siswa ini kesal atas ketrampilan yang dinilai terlalu berat. Pada mulanya hanya seorang siswa saja yang mem-posting kekesalan hatinya lewat *Facebook*. Namun tak lama

---

<sup>47</sup> *Ibid*, hal 80

<sup>48</sup> *Ibid*, 81.

kemudian ketiga siswa lainnya ikut berbalas komentar, karena yakin guru tersebut tidak familiar dengan *Facebook*. Para pelajar nampaknya sudah terbiasa dengan budaya kekerasan sehingga keinginan untuk membunuh dapat terlintas dalam benak mereka ketika kebencian telah berada di puncaknya<sup>49</sup>.

#### 5. Penghinaan dan pencemaran nama baik

Kasus pencemaran nama baik melalui media internet kembali terjadi lagi. Kali ini media yang digunakannya adalah *Facebook*. Salah satunya kasus adalah seorang pelajar yang SMA di kota Bogor diduga telah mencemarkan nama baik pelajar lainnya yang masih tinggal dalam satu kota. Pelajar bernama Farah itu dilaporkan ke pihak kepolisian karena posting status di *Facebook* yang mencemarkan nama baik Felly Fandini. Seperti berita yang ditulis oleh Vivanews.com, kasus ini dipicu oleh kecemburuan Farah terhadap Felly yang sering mengirim komentar mesra kepada pacarnya melalui akun *Facebook*. Sehingga farah mem-posting kalimat sadis melalui akun *Facebook* milik pacarnya yang pada intinya mengejek Fely habis-habisan hingga menyinggung perasaan gadis itu.<sup>50</sup>

#### 6. Pelecehan seksual dan pemerasan

*Facebook* ternyata bukan hanya media yang berfungsi untuk mempererat dan menjalin komunikasi dengan teman-teman kita saja namun juga sebagai sarana terbaik untuk menipu dan memeras teman-teman dekat kita sendiri. Melalui *Facebook* bisa melakukan pemerasan terhadap teman-

---

<sup>49</sup> *Ibid*, hal 84

<sup>50</sup> *Ibid*, hal 86

teman sekolahnya. Hal ini juga dapat menimbulkan pengaruh prestasi belajar terhadap siswa.<sup>51</sup>

#### 7. Menebarkan ancaman via *facebook*

Seorang pelajar asal Nashville, Amerika Serikat dikeluarkan dari sekolahnya karena terbukti melakukan ancaman terhadap teman-temannya melalui *Facebook*. Dalam sebuah posting-an status di *Facebook* seperti diberitakan oleh [www.inilah.com](http://www.inilah.com), pelajar yang bernama Taylor Cummings menumpahkan kekesalannya dengan kata-kata yang cukup kasar yaitu “saya akan membunuh mereka semua. Saya menahan rasa kesal dan kata-kata kotor.” Meskipun ia mengaku bahwa itu hanya ancaman saja, tetapi hal itu merupakan ancaman yang dianggap serius yang terjadi di dunia maya. *Facebook* merupakan situs jejaring social yang bisa digunakan semua orang untuk menyatakan pendapatnya dengan bebas dan bahkan oleh seorang pelajar seperti Taylor Cummings sekalipun.<sup>52</sup>

#### 8. Tawuran massal

*Facebook* memakan korban lagi. Gara-gara saling olok melalui *Facebook* terjadi tawuran. Komentar yang bernada menghina di *Facebook* dapat menjadikan pertikaian. Baik antar pelajar atau di kalangan masyarakat lainnya.

#### 9. Pornografi remaja

Sebuah riset dari University of New Hampshire melaporkan bahwa 42 persen dari pengguna internet berusia 10 hingga 17 tahun mengaku telah

---

<sup>51</sup> *Ibid*, hal 88

<sup>52</sup> *Ibid*, hal 89

menyaksikan pornografi *online*. Hal ini membuktikan bahwa anak dan remaja menjadi kalangan yang paling rawan terkena pornografi. Peredaran video porno melalui *facebook* tersebut dinilai sangat membahayakan. menurut pakar telematika Heru Sutadi, seperti yang dilansir oleh [www.detiknet.com](http://www.detiknet.com) menyatakan bahwa distribusi lewat internet bersifat cepat dan massive. Semua golongan dari orang dewasa hingga anak-anak dapat mengaksesnya tanpa ada yang bisa mengontrol. Selain itu, pencegahan distribusi pornografi di internet sulit dilakukan. Walaupun dapat difilter namun masih banyak celah yang bisa ditembus oleh banyak pihak.<sup>53</sup>

#### 10. Bunuh diri gara-gara *facebook*

*Facebook* memang situs jejaring sosial yang sudah menjadi candu bagi kebanyakan orang. Tidak heran apabila pengguna *Facebook* bisa 5-6 kali meng-update statusnya bahkan ada yang lebih dari itu. Semua orang seakan ingin *online Facebook* setiap saat setiap waktu. Perusahaan ponsel kini berlomba-lomba menawarkan ponsel yang tersedia fitur *Facebook* agar pengguna dapat meng-update status *Facebook*-nya kapan saja dan dimana saja. Kasus bunuh diri yang terjadi di *Facebook* juga terjadi di Inggris. Menurut sumber [Esqimagazine.com](http://Esqimagazine.com), seorang gadis belia berusia 15 tahun mengakhiri hidupnya dengan terjun di jembatan setelah mengalami tekanan psikologis yang dilakukan oleh teman-temannya melalui *Facebook*. Gadis bernama Holly Grogan itu tewas bunuh diri

---

<sup>53</sup> *Ibid* hal 91

setelah mengalami pelecehan dan penghinaan melalui Facebook. Pelecehan online itu berulang kali ditujukan kepada korban sehingga ia diduga mengalami tekanan jiwa yang sangat hebat. Meski situs ini berorientasi untuk menjalin pertemanan *online* melalui internet, namun tidak menutup kemungkinan terjadinya penyalahgunaan dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dan bahkan berusaha untuk mengambil keuntungan pribadi. Apalagi dalam kalangan para pelajar yang tengah menggunakan *Facebook*, maka akan beresiko tinggi terhadap prestasi belajar mereka disekolah.<sup>54</sup>

#### 2.4 Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah adanya hubungan antara intensitas penggunaan *Facebook* dengan prestasi belajar di SMAN 4 Kabupaten Berau.

---

<sup>54</sup> *Ibid*, hal 92