

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Teori

Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Labovitz dan Hagedorn mendefinisikan teori sebagai ide pemikiran “pemikiran teoretis” yang mereka definisikan sebagai “menentukan” bagaimana dan mengapa variabel-variabel dan pernyataan hubungan dapat berhubungan.<sup>12</sup>

#### 1. *Uses and Gratifications*

*Uses and Gratifications* Model (model kegunaan dan kepuasan) merupakan pengembangan dari model jarum hiperdemik. Teori ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri orang, tetapi tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi.<sup>13</sup>

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori ini. *Teori uses and gratification* ini diperkenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication: Current Perspectives on Gratification Research*. Teori ini mengatakan pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Artinya, pengguna media itu adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian, dalam teori *uses and gratifications* ini diasumsikan

<sup>12</sup> <http://kbbi.web.id/teori>

<sup>13</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.<sup>14</sup>

## 2. Komunikasi Media Sosial Facebook

### a. Komunikasi

Komunikasi sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (melalui media). Adapun penjabaran secara singkatnya seperti berikut: komunikasi pada dasarnya adalah proses menjelaskan siapa (*who*), mengatakan apa (*says what*), menggunakan saluran apa (*in which channel*), kepada siapa (*to whom*), dan menghasilkan apa (*what effect*).<sup>15</sup>

Proses komunikasi ada syarat yang tidak boleh dilupakan yaitu adanya komunikator sebagai penyampai pesan kepada komunikan sebagai penerima pesan setelah melalui media yang digunakan sebagai penyampai pesan untuk melewati hambatan-hambatan yang mungkin terjadi untuk memperoleh *feedback* yang diharapkan agar komunikasi berlangsung efektif.

#### 1. Secara Etimologis

Secara etimologis atau menurut kata asalnya, istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin *communication* dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Arti *communis* di sini adalah berarti sama makna, yaitu sama makna mengenai suatu hal. Jadi, komunikasi berlangsung apabila antara orang-orang yang terlibat terdapat kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan.<sup>16</sup>

#### 2. Secara Terminologis

Secara terminologis komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi yang dimaksud disini adalah komunikasi manusia.<sup>17</sup>

<sup>14</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 289-290.

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 50

<sup>16</sup> Onong Uchjana Effendi, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1986), hlm 4.

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm 5.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Secara Paradigmatis

Mengenai pengertian komunikasi secara paradigmatis ini banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, tetapi dari sekian banyak definisi itu dapat disimpulkan secara lengkap dengan menampilkan maknanya yang hakiki yaitu :

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk member tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan, maupun tak langsung melalui media.

#### b. Unsur-Unsur Komunikasi

##### 1. Komunikator

Komunikator adalah individu atau orang yang mengirim pesan. Pesan atau informasi yang akan dikirimkan berasal dari otak si pengirim pesan. Oleh sebab itu sebelum pengirim mengirimkan pesan, si pengirim harus menciptakan dulu pesan yang akan dikirimkannya. Menciptakan pesan adalah menentukan arti apa yang akan dikirimkan kemudian menyandikan arti tersebut ke dalam satu pesan. Sesudah itu baru dikirim melalui saluran.

##### 2. Pesan

Pesan adalah informasi yang akan dikirimkan kepada si penerima. Pesan ini dapat berupa verbal maupun nonverbal. Pesan secara verbal dapat secara tertulis seperti surat, buku, majalah, memo, sedangkan pesan yang secara lisan dapat berupa, percakapan tatap muka, percakapan melalui telepon, radio dan sebagainya. Pesan yang non verbal dapat berupa isyarat, gerakan badan, ekspresi muka, dan nada suara.

##### 3. Media

Media adalah jalan yang dilalui pesan dari si pengirim dengan si penerima. Kita dapat menggunakan bermacam-macam alat untuk menyampaikan pesan seperti buku, radio, film, televise, surat kabar, media sosial dan lain-lain.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 4. Komunikasikan

Komunikasikan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya.

## 5. Efek

Efek adalah respon terhadap pesan yang diterima yang dikirimkan oleh si pengirim pesan. Dengan diberikannya reaksi ini kepada si pengirim, pengirim akan dapat mengetahui apakah pesan yang dikirimkan tersebut diinterpretasikan sama dengan apa yang dimaksudkan oleh si pengirim. Bila arti pesan yang dimaksudkan oleh si pengirim diinterpretasikan sama oleh si penerima berarti komunikasi tersebut efektif.<sup>18</sup>

## c. Proses Komunikasi

## 1. Proses Komunikasi Bermedia

Komunikasi bermedia adalah komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan suatu pesan kepada komunikan yang jauh tempatnya dan banyak jumlahnya.<sup>19</sup>

Berdasarkan banyaknya, komunikan yang dijadikan sasaran diklasifikasikan menjadi:

## a) Komunikasi Bermedia Massa

Media massa digunakan dalam komunikasi apabila komunikan berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Media massa banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari umumnya adalah surat kabar, radio, televisi, dan film bioskop, yang beroperasinya dalam bidang informasi, edukasi, dan rekreasi atau dalam istilah lain: penerangan, pendidikan dan hiburan.

## b) Komunikasi Bermedia Nirmassa

Media nirmassa umumnya digunakan dalam komunikasi untuk orang-orang tertentu atau kelompok-kelompok tertentu. Surat, telepon, telegram, telex, papan pengumuman, poster,

<sup>18</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm 18

<sup>19</sup> Ahmad Tamrin Sikumbang, "Komunikasi Bermedia" dalam *Jurnal Iqra'*, Vol. 08 No.1, Mei 2014, hlm 64.

spanduk, pamflet, brosur, folder, radio cb atau radio amatir, cctv, film dokumenter, kaset *video*, kaset audio dan lain-lain adalah media nirmassa karena tidak memiliki daya keserempakan dan komunikannya tidak bersifat massal.

#### d. Faktor Penghambat Komunikasi

##### 1. Hambatan Sosio-Anthro-Psikologis

Proses komunikasi berlangsung dalam konteks situasional. Ini berarti bahwa komunikator harus memperhatikan situasi ketika komunikasi dilangsungkan, sebab situasi amat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi.

##### 2. Hambatan Sosiologis

Seorang sosiolog Jerman bernama Ferdinand Tonnies mengklasifikasikan kehidupan manusia dalam masyarakat menjadi dua jenis pergaulan yang ia namakan *Gemeinschaft*. *Gemeinschaft* adalah pergaulan hidup yang bersifat pribadi, statis dan tak rasional, seperti dalam kehidupan rumah tangga; sedang *Gesellschaft* adalah pergaulan hidup yang bersifat tak pribadi, dinamis dan rasional, seperti pergaulan dikantor atau dalam organisasi.

Berkomunikasi dalam *Gemeinschaft* dengan istri atau anak tidak akan menjumpai banyak hambatan karena sifatnya personal atau pribadi sehingga dapat dilakukan dengan santai; adalah lain dengan komunikasi dalam *Gesellschaft*. Seseorang yang bagaimana pun tingginya kedudukan yang ia jabat, ia akan menjadi bawahan orang lain.

Seorang letnan yang terlibat dalam komunikasi dengan sesama letnan tidak akan kaku karena situasi komunikasi bersifat horizontal. Demikian pula bila berhadapan dengan seorang kopral, tetapi akan lain jika letnan tadi memberikan laporan kepada seorang kolonel.

##### 3. Hambatan Antropologis

Manusia meskipun satu sama lain sama dalam jenisnya sebagai makhluk “homosapiens”, tetapi ditakdirkan berbeda dalam banyak hal.

Berbeda dalam postur, warna kulit, dan kebudayaan, yang pada kelanjutannya berbeda dalam gaya hidup (*way of life*), norma, kebiasaan dan bahasa.

Dalam komunikasinya seorang komunikator tidak akan berhasil apabila ia tidak mengenal siapa komunikan yang dijadikan sasarannya. Yang dimaksudkan dengan “siapa” disini bukan nama yang disandang melainkan rasa apa, bangsa apa, atau suku apa. Dengan mengenal dirinya, akan mengenal pula kebudayaannya, gaya hidup dan norma kehidupannya, kebiasaannya dan bahasanya.

Komunikasi akan berjalan lancar jika suatu pesan yang disampaikan komunikator diterima oleh komunikan secara tuntas, yaitu diterima dalam pengertian *received* atau secara inderawi, dan dalam pengertian *accepted* atau secara rohani.

#### 4. Hambatan Psikologis

Faktor psikologis seringkali menjadi hambatan dalam komunikasi. Hal ini umumnya disebabkan si komunikator sebelum melancarkan komunikasinya tidak mengkaji diri komunikan. Komunikasi sulit untuk berhasil apabila komunikan sedang sedih, bingung, marah, merasa kecewa, merasa iri hati, dan kondisi psikologis lainnya; juga jika komunikasi menaruh prasangka kepada komunikator. Prasangka merupakan salah satu hambatan berat bagi kegiatan komunikasi, karena orang yang berprasangka belum apa-apa sudah bersikap menentang komunikator.<sup>20</sup>

#### e. Media Sosial

##### a. Pengertian Media Sosial

Media Sosial merupakan sarana percakapan yang terjadi diinternet dan ditopang oleh alat berupa aplikasi atau software. Tidak seperti komunikasi diinternet pada masa sebelumnya yang cenderung

<sup>20</sup>*Ibid*, hlm 10.

searah, komunikasi disosial media kini bersifat interaktif, terbuka dan memungkinkan setiap orang untuk ikut berpartisipasi didalamnya.<sup>21</sup>

Media sosial menurut Boyd adalah sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *User Generated Content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana institusi media massa.<sup>22</sup>

b. Macam-Macam Media Sosial<sup>23</sup>

1. *Facebook*

*Facebook* merupakan situs jejaring sosial yang aplikatif. *Facebook* menyajikan gambaran akan hal-hal yang menarik, adanya pemberitahuan baru atau notifikasi, ruang untuk mengobrol langsung (*chatting*), unggah foto atau *video*, dan mengirimkan pesan kepada pengguna lain di saat pengguna lain tersebut sedang di luar jaringan (*offline*).

2. *YouTube*

*YouTube* merupakan situs yang dikenal untuk menampilkan video dimana masyarakat umum dapat mengunduh atau mengunggah video mereka masing-masing. Dalam *YouTube* dikenal dua istilah yaitu:

a. *Publicy Privat*

Berarti *video* tersebut tidak dapat diakses secara bebas oleh public, akan tetapi identitas pembuat *video* disampaikan. Agar media tersebut hanya dapat diakses oleh orang tertentu, pembuat *video* dapat membuat *video* tersebut terbatas untuk

<sup>21</sup>Nurhimasti, “*Dampak*”, hlm 20.

<sup>22</sup>Rulli Nasrullah, “*Media Sosial Perspektif Komunikasi Budaya dan Sosioteknologi*” (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hlm 11.

<sup>23</sup>Abdillah Yafi Aljawi dan Ahmad Muklason, “*Jejaring Sosial dan Dampak Bagi Penggunanya*” (Skripsi Program Sistem Informasi Universitas Institut Teknologi Sepuluh Nopember, surabaya), hlm 3.

teman- temannya saja (*friends only*) atau dengantidak memberikan fasilitas *tag*.

b. *Privately Public*

Berarti *video* tersebut dapat diakses secara bebas oleh publik tertentu maupun publik luas, akan tetapi identitas pebuat *video* dirahasiakan. Ini karena pembuat *video* tidak menginginkan identitasnya diketahui, oleh karena itu pembuat *video* seringkali menggunakan nama alias tertentu.

*YouTube* juga memiliki halaman profil yang memungkinkan kita untuk saling berinteraksi atau meninggalkan komentar atas *video* yang kita lihat yang disebut dengan *chnnel page*. Apabila komentar itu dibaca oleh pembuat *video*, kita dapat berinteraksi langsung dengannya.

3. *Twitter*

Merupakan situs jejaring sosial yang saat ini menempati posisi pertama dengan menggunakan sistem satu arah. Dengan meneekan tombol follow, kita dapat melihat pembaruan(*update*) status dari mereka yang kita ikuti(*follow*).

4. *Friendster*

Merupakan situs yang dibuat pada tahun 2002 yang semula dimaksudkan untuk situs pencarian jodoh dan memperbesar jaringan bisnis. Dalam kelanjutannya *Friendster* lebih sering digunakan oleh anak-anak muda untuk berhubungan dengan orang-orang baru.

5. *Myspace*

Merupakan situs social yang mengkonsentrasikan layanannya dibidang musik. Kehadiran *myspace* pada tahun 2003 memunculkan tampilan foto, profil, grup, *chatting* dan layanan unggah (*upload*) lagu dan *video*. *Myscape* juga menyediakan layanan pemasangan *genre* musik khusus pada layanan profil.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. *Flickr*

*Flickr* adalah situs yang memungkinkan penggunanya untuk menampilkan foto dan *video*. Pengunjung situs dapat melihat *video* atau foto-foto yang baru diunggah oleh peengguna-pengguna lain dari seluruh belahan dunia melalui situs tersebut.

c. Dampak Positif Media Sosial<sup>24</sup>

1. Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas atau mencari informasi.
2. Mencari atau menambah teman atau bertemu dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu di jejaring sosial lain.
3. Menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stres setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya mengomentari status seseorang yang terkadang menggelitik, bermain *game*, dan lain sebagainya.

d. Dampak Negatif Media Sosial<sup>25</sup>

1. Berkurangnya waktu belajar karena keasyikan menggunakan media sosial seperti terlalu lama ketika menggunakan *facebook* dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.
2. Mengganggu konsentrasi ketika belajar disekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses media sosial tertentu.
3. Merusak moral siswa, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno orang lain dengan mudah.
4. Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan membuka *facebook* jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan, terlebih kalau akses dari warnet sama halnya mengakses *facebook* dari *handphone*.

<sup>24</sup> Nisa Khairuni, "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak" dalam *Jurnal Edukasi* Vol. 2, No .1, Januari 2016, hlm 9.

<sup>25</sup> *Ibid*, hlm 10.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar *handphone* maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

**f. Facebook**

a. *Facebook*

*Facebook* adalah website jejaring sosial di mana pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya.<sup>26</sup> *Facebook* adalah situs yang diluncurkan pada 4 februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang lulusan Harvard dan mantan murid Ardsley High School. Keanggotaannya awalnya dibatasi untuk siswa dari Harvard Collage.<sup>27</sup> Bulan maret 2004, *facebook* memperluas diri ke standford, Columbia dan yale. Situs ini kemudian di buka ke sekolah Ivy League lainnya, Universitas Boston, Universitas New York, MIT dan secara perlahan beberapa Universitas di Kanada dan Amerika Serikat.<sup>28</sup>

b. Manfaat *Facebook*

1. Dapat banyak Teman

Memang hakikatnya *facebook* menjadi tempat untuk mencari atau mengenal orang-orang baru.

2. Bertemu Teman Lama

*Facebook* bisa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan teman lama yang sudah lama tidak bertemu.

3. Berbagi Informasi

*Facebook* bisa digunakan sebagai alat penyampaian informasi yang sangat baik.

<sup>26</sup>Hijriati, *Efektifitas*, hlm 8.

<sup>27</sup>Nurhimasti, *Dampak*, hlm 22.

<sup>28</sup>Apriani, *Pengaruh*, hlm 20

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 4. Tempat Curhat

*Facebook* bisa digunakan sebagai tempat curhat dengan teman teman.

## 5. Menyalurkan Hobi Menulis

*Facebook* bisa digunakan sebagai tempat menyalurkan hobi menulis.

## 6. Media Penyimpanan Data

*Facebook* bisa digunakan sebagai tempat penyimpanan file, foto, *video* dan lain-lain.

## 7. Sarana Promosi

*Facebook* bisa digunakan sebagai tempat promosi produk-produk dan sebagai *online shop*.

c. Dampak Positif *Facebook*<sup>29</sup>

## 1. Mempererat hubungan silaturahmi

Dengan *facebook* kita bisa saling berkomunikasi dengan keluarga, sahabat, teman, tetangga dan lain-lain.

## 2. Sebagai media Promosi

*Facebook* merupakan tempat atau media promosi yang bisa digunakan untuk pengenalan produk

## 3. Tempat sarana diskusi

Dengan *facebook* kita bisa bertukar pikiran ataupun dengan membuat sebuah *grup* atau organisasi.

## 4. Tempat curhat

*Facebook* bisa digunakan sebagai tempat curhat bila kita ada masalah.

## 5. Tempat penyimpanan data pribadi

Di *facebook* kita bisa menyimpan file, foto, *video* dan lain-lain.

## 6. Berbagi informasi

Di *facebook* kita bisa berbagi informasi yang bermanfaat yang mungkin lagi dibutuhkan seseorang.

<sup>29</sup>Hijriati, *Efektifitas*, hlm 24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Dampak Negatif *Facebook*<sup>30</sup>

1. Mengganggu Pekerjaan

Banyak karyawan, dosen, dan mahasiswa yang curi curi waktu untuk bermain *facebook* yang berakibat pada tidak maksimalnya hasil kerja

2. Interaksi Sosial Berkurang

Banyak orang yang menyendiri dirumah atau warnet ketimbang bergaul.

3. Penipuan

*Facebook* juga dapat digunakan sebagai media penipuan

4. Lupa Waktu

*Facebook* sangat mengasikkan sehingga banyak orang yang lupa waktu

5. Mengganggu Kesehatan

Duduk berlama lama ketika bermain *facebook* dapat mengganggu kesehatan seperti kekurangan vitamin D.

e. Fitur-Fitur *Facebook*<sup>31</sup>

1. *Update Status*

Untuk menuliskan segala macam *uneg-uneg* yang ada dalam perasaan anda, mengungkapkan keinginan anda.

2. *Message* atau Pesan

Untuk mengirim pesan ke pengguna *facebook* lainnya.

3. *Chat* atau Obrolan

Untuk saling berbicara dengan pengguna *facebook* lain melalui tulisan secara langsung dan real time.

4. *Photos* atau foto

Anda dapat meng-*upload* foto-foto anda.

5. *Videos* atau Video

Anda dapat meng-*upload* video anda.

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hlm 24.

<sup>31</sup>*Ibid*, hlm 32.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 6. *Friends* atau Teman

Anda dapat menambahkan teman.

#### 7. *Applications* atau aplikasi

Banyak aplikasi menarik yang dapat anda gunakan untuk hiburan.

#### 8. *Games* atau Permainan

Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan dalam *facebook*.

#### 9. *Notes* atau Catatan

Anda dapat menulis catatan untuk kemudian di bagikan dengan pengguna *facebook* lain.

#### 10. *Wall* atau Dinding

Ruang untuk sesama pengguna mengirimkan pesan-pesan terbuka.

#### 11. *Poke* atau Colek

Sarana untuk saling mencolek secara *virtual*.

#### 12. *Gifts* atau Hadiah

Fitur untuk saling mengirim hadiah.

### 3. Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan taraf keberhasilan sebuah proses mengajar belajar (*the teaching-learning process*) yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dengan skor atau nilai.<sup>32</sup>

Menurut Winkel, prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami siswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis dan evaluasi.

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal.

Suryabrata menjelaskan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar evaluasi dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi, misalnya nilai pelajaran, mata kuliah, nilai ujian dan lain sebagainya.

<sup>32</sup>Syofian dkk, *Pengaruh*, hlm 8.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Prestasi akademik yang diperoleh dapat dilihat dari beberapa hal diantaranya nilai siswa dalam satu semester, banyak penghargaan yang diraih didalam maupun diluar sekolah baik kurikulum maupun ekstrakurikulum, kehadiran dalam satu semester, nilai tugas mandiri maupun terstruktur bagus, keaktifan dalam proses belajar mengajar.<sup>33</sup>

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Menurut Saefullah, secara garis besarnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan atas faktor internal dan faktor eksternal yaitu:<sup>34</sup>

1. Faktor Internal

Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut sebagai faktor instrinsik yang meliputi kondisi fisiologis dan kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain-lain.

a. Kondisi Fisiologis Secara Umum

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Orang yang ada dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuannya berada dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi. Anak-anak yang kekurangan gizi mudah lelah, dan tidak mudah menerima pelajaran.

b. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan

<sup>33</sup>Nurul Hidayati, *Dampak penggunaan jejaring social facebook terhadap prestasi belajar siswa sman 1 bangkinang sebrang*, hlm 27.

<sup>34</sup>Sofyan, dkk, *Pengaruh*, hlm 8.

factor dari dalam. Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis utama yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

c. Kondisi Panca Indra

Disamping kondisi fisiologis umum, hal yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra terutama penglihatan dan pendengaran. Orang belajar dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru dan orang lain, mendengarkan ceramah dan lain sebagainya.

d. Intelegensi atau kecerdasan

Intelegensi adalah suatu kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan. Jika intelegensi seseorang rendah bagaimanapun usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar, jika tidak ada bantuan orang tua atau pendidikan niscaya usaha belajar tidak akan berhasil.

e. Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang menonjol di suatu bidang tertentu misalnya bidang studi matematika atau bahasa asing. Bakat adalah suatu yang dibentuk dalam kurun waktu, sejumlah lahan dan merupakan perpaduan taraf intelegensi. Pada umumnya komponen intelegensi tertentu dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas, sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat yang dimiliki seseorang akan tetap tersembunyi bahkan lama-kelamaan akan menghilang apabila tidak mendapat kesempatan untuk berkembang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### f. Motivasi

Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

#### 2. Faktor Eksternal

Faktor yang bersumber dari luar individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut sebagai faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu dilingkarkan social maupun lingkungan lain;

##### a. Faktor Lingkungan Keluarga

- 1) Sosial ekonomi keluarga. Dengan social ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.
- 2) Pendidikan orang tua. Orang tua yang menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.
- 3) Perhatian orang tua dan suasana antar anggota keluarga. Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan bisa secara langsung, berupa pujian atau nasihat, ataupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

##### b. Faktor Lingkungan Sekolah

- 1) Sarana dan prasarana. Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP dan sebagainya akan membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Bentuk ruangan, sirkulasi udara, dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Kompetensi guru dan siswa. Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi. Kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai dengan kinerja yang baik dari penggunaannya akan sia-sia.
  - 3) Kurikulum dan metode mengajar. Hal ini meliputi materi dan cara memberikan materi tersebut kepada siswa. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Faktor Lingkungan Masyarakat
- 1) Sosial budaya. Pandangan masyarakat tentang pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidikan dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru.
  - 2) Partisipasi terhadap pendidikan. Apabila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
- b. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Hasil Akademik<sup>35</sup>
- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri, yang disebut faktor individual. Adapun yang termasuk faktor individual adalah faktor kematangan, pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
  - 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial. Adapun yang termasuk faktor sosial adalah faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alat-alat yang digunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

<sup>35</sup>M. Ngalim Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2002), 201.



## B. Kajian Terdahulu

Ada kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penelitian oleh Uliya Hijriti tentang “Efektivitas Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Bersosialisasi pada Siswa Siswi Kelas II dan III di SMA Negeri 9 Pekanbaru” tahun 2012. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dan penelitian ini melakukan pengumpulan data menggunakan observasi, angket atau kusioner dan dokumentasi. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa situs jejaring sosial *facebook* dalam penggunaannya sebagai media bersosialisasi pada siswa-siswi SMA Negeri 9 Pekanbaru menunjukkan nilai efektifitas 0,262 dengan tingkat korelasi rendah. Di mana tingkat korelasi rendah tersebut adalah hasil dari penyebaran angket kepada responden yang kurang memanfaatkan situs jejaring social (*facebook*) sebagai bagian dari media berkomunikasi dalam hal bersosialisasi.<sup>36</sup>
2. Penelitian oleh Novia Lailatul Munna tentang “Pengaruh Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa MAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”, tahun 2016. Sedangkan peneliti ini bertujuan untuk mengetahui : (1) kedisiplinan shalat lima waktu siswa MAN 2 Semarang tahun ajaran 2014/2015. (2) intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook siswa di MAN 2 Semarang tahun ajaran 2014/2015. (3) Ada atau tidaknya pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap kedisiplinan melaksanakan salat lima waktu siswa di MAN 2 Semarang tahun ajaran 2014/2015. Subyek dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan metode dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai jumlah siswa MAN 2 Semarang tahun ajaran 2014/2015. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistic. Pengujian

<sup>36</sup>Hijriati, *Efektifitas*, 8.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hipotesis penelitian menggunakan regresi satu predictor. Dari hasil perhitungan, hasilnya: (1) nilai rata-rata kedisiplinan salat lima waktu (variabel Y) sebesar 33,65 dan nilai tersebut terdapat dalam interval 30,51-35,01 dengan kategori cukup, (2) nilai rata-rata intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook (variabel X) sebesar 27,55 dan nilaitersebut dalam interval 24,51-31,01 dengan kategori cukup, (3) hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara kriterium Y dengan predictor X yang ditunjukkan oleh nilai  $r_{xy} = - 0,2703$  pada taraf signifikan 5% = 0,524. Adapun nilai  $F_{reg} = 4,575$  pada taraf signifikansi 5% = 4,01 dan persamaan garis regresinya yaitu  $Y = - 0,27 X + 41,08$ . Hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan salat lima waktu dipengaruhi oleh intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook. Sehingga hipotesis yang diajukan “ada pengaruh intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook terhadap kedisiplinan salat lima waktu siswa MAN 2 Semarang tahun ajaran 2014/2015” dapat diterima.<sup>37</sup>

3. Penelitian oleh Feranita tentang “Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat” tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial facebook terhadap hasil belajar aqidah akhlak di MA Syamsul Ulum kota Sukabumi. Adapun teknik yang dipakai dalam pengumpulan data yaitu kusioner dan dokumentasi hasil tes, kemudian analisis data menggunakan uji prasyarat uji normalitas, uji linieritas dan analisis dengan uji korelasi *product moment*, selanjutnya bila dilihat dari jenisnya maka penelitian merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh media sosial facebook terhadap hasil belajar siswa di MA Syamsul Ulum, dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung}$  mengakses media sosial facebook sebesar 0,191 dengan nilai signifikansi sebesar 0,280. Oleh

<sup>37</sup> Novia Lailatul Munna, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa MAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015” (Semarang: Skripsi Program Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan Universitas Islam Negeri Walisongo, 2016).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  ( $0,191 < 0,339$ ) dan nilai signifikansi ( $p$ ) lebih besar dari taraf signifikansi 5% ( $0,280 > 0,05$ ). Maka media sosial facebook tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aqidah akhlak siswa di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat.<sup>38</sup>

4. Penelitian oleh Dhias Anggarefni Nurmihasti tentang, “Dampak Kegiatan Mengakses Facebook Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Jasa Boga Kelas XI Di SMKN 3 Wonosari” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran siswa kelas XI jasa boga smkn3 wonosari yang sering mengakses situs jejaring sosial facebook di sekolah, (2) prestasi belajar siswa kelas XI jasa boga smkn 3 wonosari. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis *ex post facto*. Variabel bebasnya adalah kegiatan mengakses facebook dan variabel terikatnya yaitu prestasi belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa siswa kelas XI kompetensi keahlian jasa boga yang berjumlah 34 siswa. Data diperoleh dari hasil kusioner dan dokumentasi hasil tes. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat uji normalitas, uji linieratis dan analisis dengan korelasi *product moment*. Berdasarkan peenelitian disimpulkan bahwa 1) hasil deskriptif seluruh siswa kelas XI jasa boga mempunyai facebook mengenai mengakses facebook menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan mengakses facebook siswa dalam kategori kadang-kadang sebanyak 26 responden (76,5%), 2) hasil deskriptif prestasi belajar siswa kelas XI jasa boga smkn 3 wonosari menunjukkan hasil bahwa semua siswa memiliki hasil belajar sangat baik (100%), semua siswa memiliki nilai antara 75,2 sampai 89,9 yang mana sesuai dengan ketentuan kriteria penilaian smk aturan dari kemendikbud dalam kategori sangat baik, 3) tidak terdapat dampak antara kegiatan mengakses facebook terhadap prestasi belajar siswa kelas XI kopetensi keahlian jasa boga smkn 3 wonosari, dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung}$

<sup>38</sup>Feranita, “Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat”, (Lampung: Skripsi Program Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, 2017).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengakses facebook sebesar 0,191 dengan nilai signifikansi sebesar 0,280.<sup>39</sup>

Sedangkan dalam penelitian ini, penulis akan meneliti tentang pengaruh komunikasi pada media sosial *facebook* terhadap prestasi akademik siswa SMAN 1 Tualang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, dengan pendekatan kuantitatif. Penulis akan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis hubungan untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel-variabel penelitian. Jadi, perbedaannya terletak pada teori, teknik pengumpulan data dan analisis data.

### C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Untuk mengetahui pengaruh komunikasi pada media social facebook terhadap prestasi akademik adalah sebagai berikut:

Variabel Penelitian	Indikator
Komunikasi pada Media Sosial Facebook (X)	a. Penggunaan Facebook b. Alasan Menggunakan Facebook c. Media sosial sebagai komunikasi interaktif d. Media sosial sebagai sarana percakapan e. Sarana untuk mengakses facebook
Prestasi Akademik (Y)	a. Faktor keluarga b. Keadaan rumah tangga c. Guru dan cara mengajar d. Alat-alat yang digunakan dalam mengajar e. Lingkungan dan kesempatan yang tersedia f. Motivasi sosial

### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara peneliti yang harus diuji kebenarannya.<sup>40</sup> Sedangkan menurut Good dan Scates dalam bukunya *Methods of research Educational* menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah

<sup>39</sup>Nurmihasti, *Dampak*, 3.

<sup>40</sup>Syofian Siregar, *Metode penelitian Kuantitatif* (Jakarta: kencana, 2013) , 38.

taksiran atau referensi keterangan yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta ataupun kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk langkah selanjutnya.<sup>41</sup> Berdasarkan masalah yang ada pada rumusan masalah maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1.  $H_1$  : Terdapat pengaruh komunikasi pada media sosial facebook terhadap prestasi akademik siswa SMAN 1 Tualang.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh komunikasi pada media sosial facebook terhadap prestasi akademik siswa SMAN 1 Tualang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>41</sup> Moh Tika Pabandu, *Metode Riset Bisnis* (Jakarta: PT Bumi Askara, 2006), hlm 29.