

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang pernah atau sudah dilakukan oleh peneliti. Relevansi dari peneliti terdahulu adalah penelitian yang memiliki kesamaan terkait variabel yang digunakan oleh peneliti saat ini. Pada penulisan ini, penulis mengacu pada peneliti-peneliti yang akan disajikan pada tabel 2.1 dibawah ini, sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Kesenjangan Penelitian		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
1	Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada	Pada penelitian ini menggunakan variabel Minat belajar siswa sebagai	Pada penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran sebagai	Media pembelajaran mampu mempengaruhi minat belajar siswa. Tingkat korelasi media pembelajaran terhadap minat belajar sangat rendah.

No.	Judul	Kesenjangan Penelitian		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
	Mata Pelajaran Pai Di Smp Bani Muqiman Bangkalan (Anam, 2015)	variabel dependen.	variabel independen. Objek penelitian yang digunakan adalah Siswa SMP	
2	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Uaj (Hardono, Sarayar, Kuriawan, Donniansxon, Dan Nastiti, 2019)	Sama-sama menggunakan variabel media sosial sebagai variabel independen. Penelitian ini menggunakan minat belajar sebagai	Objek penelitian yang digunakan adalah Mahasiswa UAJY	Media sosial mampu mempengaruhi minat belajar Mahasiswa.

No.	Judul	Kesenjangan Penelitian		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
		variabel dependen.		
3	Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Mempertimbangkan Jenis Kelamin	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan variabel minat sebagai variabel dependen. Sama-sama menggunakan variabel sosial media sebagai variabel independen.	Objek penelitian ini adalah Mahasiswa STIE. Pada penelitian ini mempertimbangkan jenis kelamin dalam proses penghitungan.	Variabel minat belajar mampu mempengaruhi variabel dependen minat belajar.
4	Pengaruh <i>Structural Equation</i>	Pada penelitian ini sama-sama	Penelitian ini menggunakan teknik	Variabel media sosial berpengaruh negative

No.	Judul	Kesenjangan Penelitian		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
	<p><i>Modeling</i> (SEM) Untuk Mengetahui Pengaruh Kebiasaan Mengakses Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa (Praditasari, Handayanto, Dan Wulandari, 2019)</p>	<p>menggunakan variabel media sosial sebagai variabel independen. Sama-sama menggunakan variabel minat belajar sebagai variabel dependen.</p>	<p>analisis SEM (<i>Structural Equation Modeling</i>). Objek penelitian yang digunakan adalah siswa SMA.</p>	<p>yang tidak signifikan terhadap minat belajar.</p>
5	<p>Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan variabel media sosial sebagai</p>	<p>Objek penelitian yang digunakan adalah Siswa SMP.</p>	<p>Penggunaan media sosial mampu mempengaruhi minat belajar.</p>

No.	Judul	Kesenjangan Penelitian		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
2	Plosoklaten Tahun Ajaran 2017 / 2018 (Bastyan, 2020)	variabel independen. Variabel dependen yang digunakan adalah minat belajar siswa.		

2.2 Landasan Teori

Teori adalah seperangkat konstruk (konsep), definisi dan proposisi yang secara sistematis melihat fenomena dengan menspesifikasikan melalui spesifikasi hubungan antar variabel. Teori adalah generalisasi atau sekumpulan generalisasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan secara sistematis berbagai fenomena, (Sugiyono, 2010:52). Deskripsi teoritis dengan sekurang-kurangnya penjelasan tentang variabel-variabel yang diteliti, melalui penjelasan yang lengkap dan menyeluruhi dari berbagai referensi, sehingga ruang lingkup, kedudukan dan prediksi terhadap hubungan antar variabel yang akan diteliti menjadi lebih jelas dan terarah (Sugiyono, 2010:58).

2.2.1 Kerangka Teori

Teori *New Media* dikembangkan oleh Pierre Levy. Pemahaman mengenai teori *New Media* yakni bukanlah bentuk dari media yang telah ada untuk merubah dari adanya penggunaan media lama seperti media konvensional.

Karena itu *New Media* sebagai suatu konsep dasar yang memiliki tujuan untuk melengkapi dan memberikan kemudahan dalam proses informasi yang akan dipublikasikan. Dengan adanya *New Media* membuat penyebaran informasi menjadi lebih efektif karena penyebarannya yang cepat dan dapat dijangkau lebih luas.

Teori pembelajaran sosial merupakan perpanjangan dari teori belajar perilaku tradisional (behavioristik). Teori pembelajaran sosial ini telah dikembangkan oleh Bandura, (1986). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip teori pembelajaran perilaku, tetapi lebih menekankan pada efek isyarat pada perilaku dan pada proses mental internal. Jadi, dalam teori pembelajaran sosial kita akan menggunakan penjelasan penguatan eksternal dan penjelasan kognitif internal untuk memahami bagaimana kita belajar dari orang lain.

Penulis berasumsi bahwa teori pembelajaran sosial ini relevan untuk menjelaskan pemanfaatan media sosial

Facebook sebagai minat belajar Mahasiswa Universitas Nasional Semester Ganjil 2021/2022. Seseorang akan memanfaatkan media sosial *Facebook* dari perkembangan teknologi sebagai minat belajar kaum pelajar. Media sosial yang bersifat *friendly user* (mudah digunakan) dan familiar di kaum pelajar akan menarik minat mereka untuk memanfaatkan media sosial sebagai media edukasi lainnya.

Teori selanjutnya yang digunakan adalah teori *uses and gratifications* milik Blumer dan Katz. Teori ini menegaskan bahwa pengguna media memiliki peran aktif dalam pemilihan dan penggunaan media. Dengan kata lain, pengguna media merupakan pihak yang aktif pada proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan kata lain, teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna memiliki pilihan alternatif untuk memenuhi kebutuhan mereka (Nurudin, 2014).

Pendekatan *uses and gratification* ditujukan kepada pengguna yang berperan aktif dan selektif dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya. Pengguna sudah menentukan media mana yang tepat untuk kebutuhan mereka yang merupakan

gambaran realistis dari upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan motifnya. Pengguna secara aktif memilih media karena setiap pengguna memiliki tingkat pemanfaatan media yang berbeda².

2.2.2 Media Sosial

Media sosial saat ini telah menjadi tren sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi.

Media sosial adalah aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas kerangka ideologis dan teknologi dari pengguna internet di seluruh dunia³.

Media sosial adalah merupakan struktur sosial yang terbentuk dari simpul-simpul yang umumnya individu atau organisasi yang dihubungkan oleh hubungan tertentu seperti nilai, visi, ide, teman, komunitas, dan lain sebagainya⁴.

Media sosial merupakan fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan dan dapat berinteraksi berbagi informasi, berkolaborasi,

² Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 65.

³ Keplan and haenlein, *User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media* (Indiana Universiti: Kelley School of Business, 2009), hal 56.

⁴ Asnani Kindarto, *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook* (Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo, 2010), hal. 1.

berbagi pendapat, dan juga sebagai wadah untuk berinteraksi baik dalam bentuk tulisan teks visual maupun audiovisual. Contoh seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan masih banyak lagi⁵.

1. Jenis-jenis Media Sosial

Menuru Nasrullah (2015:39) setidaknya ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni:

a. Media Jejaring Sosial

Media jejaring sosial merupakan media yang paling populer. Media ini merupakan alat yang biasa digunakan oleh pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk akibat atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia maya. Ciri utama jejaring sosial adalah setiap pengguna membuat jaringan pertemanan dengan pengguna yang sudah dikenalnya, baik kemungkinan bertemu di dunia nyata (offline) atau membentuk jaringan pertemanan.

b. Jurnal *Online (Blog)*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk

⁵ Danis Puntoadi, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial* (Jakarta: Grasindo, 2011), hal. 1.

mengunggah kegiatan sehari-hari, saling berkomentar dan berbagi, baik tautan web lain, informasi dan sebagainya. Awalnya blog adalah sebuah halaman pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap hari. Pada perkembangan selanjutnya, blog banyak jurnal (tulisan keseharian pribadi) dari pemilik media dan terdapat kolom komentar yang dapat diisi oleh pengguna. Secara mekanis, media sosial jenis media sosial ini biasanya dibagi menjadi dua, yaitu kategori *personal homepage*, dimana pemiliknya menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau .net dan yang kedua menggunakan fasilitas dari penyedia halaman weblog gratis, sebagai wordpress atau blogspot.

c. *Microblog*

Tidak seperti dengan jurnal online (blog), *microblogging* adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menulis dan memposting aktivitas atau opini mereka. Contoh *microblogging* yang paling banyak digunakan adalah *Twitter*.

d. Media Berbagi (*media sharing*)

Situs berbagi media adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi media seperti dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya. Contoh media tersebut adalah: *Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.*

e. Penanda Sosial (*Social Bookmarking*)

Bookmark sosial adalah media sosial yang berfungsi untuk menatur, menyimpan, mengelola dan mencari informasi atau berita tertentu secara online. Beberapa situs sosial *bookmarking* yang populer adalah *delicious.com, stumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com,* dan untuk di Indonesia ada *LintasMe.*

f. Media konten bersama atau wiki

Media sosial ini merupakan website yang isinya merupakan hasil kolaborasi dari para penggunanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedia, wiki memberi pengguna pemahaman, sejarah hingga riwayat referensi

buku atau tautan tentang satu kata. Penafsiran tersebut sebenarnya dilakukan oleh pengunjung artinya ada kerjasama dari semua pengunjung untuk mengisi konten dalam website ini.

2. Karakteristik Media Sosial

Karakteristik media sosial tidak jauh berbeda dengan media siber (*cyber*) karena media sosial merupakan salah satu platform dari media siber. Namun demikian, menurut Nasrullah (2015:15) media sosial memiliki karakter khusus, yaitu:

a. Jaringan (*Network*)

Jaringan adalah infrastruktur yang menghubungkan komputer dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi dapat terjadi jika antar komputer terhubung, termasuk transmisi data.

b. Informasi

Informasi menjadi entitas penting di media sosial karena pengguna media sosial membuat representasi identitas mereka, menghasilkan konten, dan berinteraksi berdasarkan informasi.

c. Arsip

Arsip menjadi karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah disimpan dan dapat diakses kapan saja dan melalui perangkat apapun.

d. Interaksi

Media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak hanya memperluas pertemanan atau pengikut (*follower*), tetapi juga harus dibangun dengan interaksi bagi pengguna tersebut.

e. Simulasi sosial

Media sosial berperan sebagai perantara masyarakat (*society*) di dunia maya. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak hal berbeda dan tidak dapat ditemukan di masyarakat nyata.

f. Konten oleh pengguna

Konten dalam media sosial dimiliki sepenuhnya dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. *User Generated Content* adalah hubungan simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan pengguna peluang dan



fleksibilitas untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama dimana khalayaknya terbatas pada peran khalayak pasif atau target menyampaikan pesan.

3. Fungsi Media Sosial

Selain jenis dan karakter pada media sosial, media sosial juga memiliki beberapa fungsi. Fungsi yang ada pada media sosial adalah sebagai berikut⁶:

- a. Media sosial adalah media yang dirancang untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
- b. Media sosial telah berhasil mengubah komunikasi satu arah dengan media dari media dengan banyak khalayak (“*one to many*”) menjadi mode komunikasi dialogi antara banyak khalayak (“*many to many*”).
- c. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mengubah orang dari pengguna konten menjadi pembuat pesan itu sendiri.

⁶ <http://prezi.com/vddmcub-ss/social-media-definisi-fungsi-karakteristik/> diakses pada tanggal 22 Oktober 2021

4. Indikator Media Sosial

Menurut Chris Heuer pendiri Social Media Club dan inovator media baru yang dimuat dalam buku Engage (Solis, 2010:263) bahwa terdapat 4 indikator dalam menggunakan Media Sosial, yaitu:

1. *Context* (konteks)

Yang dimaksud dengan “*How we frame our stories*” adalah bagaimana kita merangkai kata dengan memperhatikan tata bahasa, bentuk, atau isi pesan menjadi sebuah cerita atau informasi yang menarik dan dapat dimengerti oleh khalayak.

2. *Communication* (komunikasi)

“*The practice of our sharing story as well as listening, responding, and growing*”, yaitu bagaimana cara kita mengkomunikasikan sebuah cerita atau informasi kepada orang lain dengan tujuan memberikan pemahaman, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku agar sesuai dengan apa yang kita harapkan.

3. *Collaboration* (kolaborasi)

“Working together to make things better and more efficient and effective”, yaitu

bagaimana dua pihak atau lebih dapat bekerjasama dengan menyatukan persepsi, berbagi pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan untuk melakukan sesuatu menjadikan segalanya lebih baik dan lebih efisien dan efektif.

4. *Connection* (koneksi)

“The relationships we forge and maintain”, yaitu bagaimana membina suatu hubungan yang terjalin dan memeliharanya agar tetap berkelanjutan sehingga pengguna merasa lebih dekat dengan perusahaan pengguna media sosial.



2.2.3 Facebook

Facebook adalah sebuah website atau situs jejaring sosial yang diperkenalkan secara umum kepada dunia untuk digunakan oleh

masyarakat dalam menjalin hubungan pertemanan dan tetap terhubung dimana pun keberadaan pengguna akun *Facebook* tersebut. *Facebook* adalah website jejaring sosial dimana para pengguna dapat bergabung dengan organisasi, lembaga penelitian dan perusahaan ternama yang menggunakan sistem jaringan dan teknologi informasi (Kompas, 2013).

Facebook merupakan layanan jejaring sosial yang sederhana karena *Facebook* adalah website yang ramah pengguna dan terkenal, karena dapat menghubungkan banyak hubungan antara satu dengan yang lain dalam dunia maya. Menurut (Khadzi, 2013: 49), *Facebook* adalah program aplikasi jejaring sosial berbasis internet yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan informasi.



1. Sejarah Perkembangan *Facebook*

Facebook pertama kali diperkenalkan ke publik oleh Mark Zuckerberg sebagai pendiri bersama beberapa rekan sebagai pendiri bersama diantaranya Dustin Moskovitz, Chris Hughes dan

Eduardo Saverin⁷. Dalam waktu dua minggu setelah peluncuran, setengah dari semua mahasiswa Harvard telah mendaftar dan memiliki akun di *Facebook*. Tidak hanya itu, sejumlah institusi lain di sekitar Harvard juga telah meminta untuk dimasukkan ke dalam jaringan *Facebook*.

Pada akhirnya, Zuckerberg meminta bantuan dua temannya untuk membantu mengembangkan *Facebook* dan menanggapi permintaan untuk bergabung dengan jaringan dari institusi lain. Dalam waktu 4 bulan sejak diluncurkan, *Facebook* telah memiliki 30 kampus dalam jaringannya. Jumlah akun di *Facebook* terus meroket, sehingga pada pertengahan 2004 Friendster menawarkan kepada Zuckerberg untuk membeli *Facebook* seharga 10 juta Us Dollar, dan Zuckerberg menolaknya.

Zuckerberg tidak menyesal menolak tawaran itu karena tak lama setelah itu *Facebook* menerima tambahan dana sebesar 12.7 juta US Dollar dari Accel Partners. Dan sejak itu dukungan finansial

⁷ Facebook Newsroom, “*Founder Bios*”, dalam <https://newsroom.fb.com/founder-bios/> (diakses pada 23 Oktober 2021)

dari berbagai investor terus mengalir untuk pengembangan *Facebook*. Pada September 2005 *Facebook* tidak lagi membatasi jaringannya hanya untuk mahasiswa . *Facebook* juga membuka jaringannya untuk para siswa SMA. Beberapa waktu kemudian, *Facebook* juga membuka jaringan untuk para pekerja kantor. Dan akhirnya pada September 2006 *Facebook* membuka pendaftaran bagi siapa saja yang memiliki alamat email.

Tidaki ada situs jejaring sosial lain yang dapat menandingi *Facebook* dalam hal daya tarik pengguna. Pada tahun 2007, ada 200 ribu akun baru yang ditambahkan baru perharinya. Lebih dari 25 juta user aktif menggunakan *Facebook* setiap hari. Rata-rata pengguna menghabiskan waktu sekitar 19 menit perhari untuk melakukan berbagai aktivitas di *Facebook*⁸.



⁸ <https://www.kaskus.co.id/thread/52d2540619cb17f4538b4734/sejarah-singkat-terciptanya-facebook/> diakses pada tanggal 23 Oktober 2021

2. Fitur-fitur *Facebook*

a. Siaran Langsung

Fitur ini digunakan untuk memperlihatkan atau membagikan kesempatan saat sedang melakukan suatu kegiatan sendiri atau saat sedang bersama teman. Secara spesifik fitur ini disebut “Facebook Live”.

b. Mencari topik dengan Tagar

Hampir seperti media sosial *Twitter*, *Facebook* juga menyediakan fitur ini untuk mencari suatu topik informasi, hanya saja *Facebook* tidak memiliki fitur *trending topic* seperti *Twitter* karena terhalang oleh privasi pihak yang memposting *hashtag* tersebut.

c. Memposting Foto dan Album Secara Bersamaan

Dalam media sosial *Facebook* mudah untuk memposting banya foto dalam sekali posting dengan sebuah judul album sekaligus. Tidak hanya foto, *Facebook* juga dengan mudah memposting beberapa video sekaligus. Namun untuk memposting beberapa video tersebut tidak dapat dijadikan seperti album foto.



d. Meninggalkan Komentar dengan Reaksi

Sejak awal *Facebook* sudah memiliki fitur komentar, tetapi saat ini fitur tersebut sudah dikembangkan sehingga para penggunanya dapat meninggalkan komentar dengan ekspresi. Ada enam pilihan reaksi berbeda yang dapat dipilih, diantaranya adalah suka, senang, sedih, marah, serta hati.

e. Mengirim File

Facebook juga dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan file ke sesama pengguna *Facebook*. Fitur ini dapat ditemukan dalam kolom obrolan untuk menggunakannya.

f. Dapat Mengunduh Video dan Foto

Semua postingan yang terdapat di halaman *Facebook* dapat diunduh sebagai salinan dari postingan penggunanya⁹.



2.2.4 Minat Belajar Mahasiswa

Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat adalah suatu dorongan

⁹ <https://www.mitrakuliah.com/2019/12/05/fitur-facebook-dan-fungsinya-yang-wajib-diketahui/> diakses pada tanggal 27 Desember 2021

atau keinginan dalam diri seseorang terhadap suatu objek tertentu, (Tanjung, et.al., 2021:88). Seseorang akan mampu melakukan suatu kegiatan dengan baik dan maksimal jika didasari dengan minat yang tinggi. Jika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, maka ia akan dengan senang hati melakukan hal tersebut.

Minat dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal atau kegiatan yang ia minati. Minat merupakan kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang, (Slameto, 2015:57). Minat adalah keinginan seseorang yang timbul dari suatu objek dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Minat merupakan faktor penting yang mempengaruhi kinerja seseorang.



1. Aspek-aspek Minat Belajar

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai minat belajar, minat itu sendiri merupakan keinginan yang dimiliki oleh individu terhadap objek yang disukai. Minat yang diperoleh melalui adanya suatu prosesi belajar dikembangkan

melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian. Aspek-aspek minat belajar adalah sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Aspek ini didasarkan pada konsep yang dikembangkan oleh seseorang dalam bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif berdasarkan pada pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif ini merupakan konsep yang mengembangkan konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang membangkitkan minat. Aspek ini berperan yang besar dalam memotivasi tindakan seseorang.



2. Unsur-unsur Minat Belajar

Untuk mengetahui minat belajar yang dirasakan oleh seorang mahasiswa, hal ini tidak terlepas dari unsur-unsur yang terkandung untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan

seorang mahasiswa untuk menyukai atau menginginkan objek pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perhatian

Menurut Suryabrata (2004:14), perhatian adalah kesadaran yang banyak menyertai suatu kegiatan dengan memberikan perhatian besar, bahkan tanpa ragu-ragu untuk mengorbankan waktu dan tenaga demi kegiatan tersebut.

b. Perasaan

Faktor yang tidak kalah pentingnya adalah perasaan, karena perasaan menyangkut bagaimana psikologi siswa. Perasaan didefinisikan sebagai gejala psikologis subjektif yang sering dikaitkan dengan gejala terkait dan mengalami berbagai tingkat bahagia atau ketidakbahagiaan.

c. Motif

Motif bisa dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan kreativitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Motif



juga memiliki hubungan yang erat dengan tujuan yang akan dicapai.

3. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Dengan minat yang kuat maka akan menimbulkan usaha yang maksimal dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika mahasiswa memiliki semangat untuk belajar, mereka akan mudah memahami dan mengingat. Fungsi minat belajar yakni sebagai motivator yaitu sebagai motivasi yang mendorong siswa untuk belajar.

Mahasiswa yang tertarik dengan mata pelajaran akan terlihat mendapat motivasi untuk terus belajar dengan rajin, berbeda dengan mahasiswa yang hanya menerima pelajaran, mereka hanya ingin belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada motivasi. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik mahasiswa harus memiliki minat belajar

untuk dapat mendorong mereka untuk giat dalam belajar.

4. Faktor-faktor Minat Belajar

Sejumlah faktor yang dapat memberikan minat belajar yang tinggi bagi siswa, yang dapat dilihat melalui proses belajar di kelas maupun di rumah. Berikut beberapa faktor belajar yang dapat mempengaruhi minat siswa untuk belajar, yakni:

a. Motivasi

Minat dalam diri seseorang akan lebih timbul jika disatukan dengan motivasi, bersifat internal maupun eksternal. Minat merupakan “kombinasi keinginan dan kemampuan yang dapat dikembangkan jika dimotivasi”¹⁰.

b. Belajar

Minat dapat dicapai melalui pembelajaran, karena dengan belajar dari mahasiswa yang sebelumnya tidak suka dengan mata kuliah tertentu, dengan bertambahnya pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan pada

¹⁰ D.P. Tampubolon, *Mengembangkan Minat Membaca Pada Anak*, (Bandung: Angkasa, 2003), Cet, Ke-6. Hal 41.

mahasiswa, minat akan meningkat sehingga mereka akan menjadi lebih aktif dalam belajar. Minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, karena semakin rajin kita dalam belajar maka akan semakin luas bidang minat tersebut¹¹.

c. Bahan pelajaran dan Sikap Guru

Faktor yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dan sering dipelajari oleh mahasiswa yang bersangkutan. Sebaliknya, jika materi kuliah yang tidak menarik bagi siswa, maka akan dikesampingkan oleh siswa. Guru juga merupakan salah satu objek yang dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Guru yang berhasil menumbuhkan keinginan belajar mahasiswa, berarti mereka telah melakukan hal-hal terpenting yang dapat mereka lakukan untuk kepentingan mahasiswanya¹².

¹¹ Singgih D.G. dan Ny. SDG, *Psikologi Perawatan*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), Cet. IX, 68

¹² Kurt Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, (Terj. Bergman Sitorus), (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), cet. IV. Hal 93.

d. Keluarga

Orang tua merupakan seseorang yang paling dekat dengan keluarga, sehingga keluarga memiliki pengaruh dalam menumbuhkan minat seorang mahasiswa.

Dalam proses perkembangan minat sangat diperlukan perhatian dan dukungan dari keluarga terutama orang tua.

e. Teman pergaulan

Melalui pergaulan, seseorang akan dapat dipengaruhi oleh arah minat dari teman-temannya, terutama oleh teman dekatnya.

Terutama bagi anak remaja, teman memiliki pengaruh yang sangat besar karena dalam lingkungan teman inilah mereka dapat meningkatkan diri dengan melakukan kegiatan bersama agar mengurangi ketegangan yang dialami oleh mahasiswa.

f. Lingkungan

Lingkungan juga memiliki peran yang sangat penting dalam pertumbuhan seorang mahasiswa. Hal ini ditegaskan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Crown L dan A.



Crow (1988:352) minat bisa didapat atau juga bisa diperoleh dari pengalaman mereka berada dalam lingkungan tempat tinggal mereka. Lingkungan juga merupakan tempat mengasuh dan membesarkan anak, tempat mendidik, tempat berkumpulnya masyarakat, serta tempat bermain sehari-hari. Besar kecilnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan tergantung pada lingkungan anak itu sendiri serta keadaan jasmani dan rohaninya¹³.

g. Cita-cita

Setiap manusia pasti memiliki cita-cita yang ingin dicapai dalam hidupnya, termasuk para siswa. Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar mahasiswa dan cita-cita bahkan dapat dilihat sebagai perwujudan dari minat seseorang terhadap prospek kehidupan masa depan.

h. Bakat

Dengan adanya bakat seseorang akan memiliki minat. Hal ini dapat ditunjukkan

¹³ Ibid. Hal 104

dengan contoh jika seseorang memiliki bakat menyanyi sejak kecil, secara tidak langsung orang tersebut akan memiliki minat dalam bernyanyi. Jika ia dipaksa untuk menyukai sesuatu yang lain, ia mungkin tidak menyukainya atau menjadi beban bagi dirinya sendiri.

i. Hobi

Untuk setiap orang, hobi merupakan satu hal yang dapat menimbulkan minat. Misalnya, seseorang yang memiliki minat pada matematika secara tidak langsung akan merangsang minatnya untuk menekuni matematika, serta minat lainnya. Dengan demikian, faktor hobi tidak dapat dipisahkan dari faktor minat.

j. Media massa

Apa yang disajikan di media massa, baik media cetak maupun media elektronik dapat menarik dan merangsang perhatian dan persaingan publik. Pengaruh ini berhubungan dengan istilah, gaya hidup, nilai, tetapi juga perilaku sehari-hari. Kepentingan publik



dapat diarahkan pada apa yang dilihat didengar atau diperoleh dari media massa.

k. Fasilitas

Fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang ada di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat memiliki pengaruh positif dan negatif. Misalnya, jika fasilitas yang mendukung upaya lengkap tersedia, minat terhadap pendidikan akan muncul, seperti banyaknya tempat hiburan di kota-kota besar, yang tentu saja akan memberikan dampak yang negatif untuk pertumbuhannya minat tersebut.



5. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Slameto (2010:180), beberapa indikator dari minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam belajar¹⁴. Definisi dari beberapa indikator minat belajar yang sudah dijelaskan diatas yaitu:

¹⁴ <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/download/870/pdf> diakses pada tanggal 28 Desember 2021

1) Perasaan senang

Jika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya siswa senang dalam mengikuti pelajaran dan tidak merasa cepat bosan dalam belajar.

2) Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan adalah dimana siswa memiliki dorongan atau kemauan terhadap kegiatan belajar mengajar tersebut. Misalnya siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3) Menunjukkan perhatian saat belajar

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang saling berhubungan dalam melakukan proses belajar, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa dalam mengamati suatu pelajaran. Misalnya siswa akan mendengarkan penjelasan dari guru lalu kemudian mencatat materi yang diberikan.



4) Keterlibatan dalam belajar

Keterlibatan seorang siswa dalam kegiatan belajar akan ikut berpartisipasi dalam mengerjakan suatu kegiatan. Contohnya siswa aktif dalam diskusi kelas dan aktif dalam memberikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru¹⁵.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu konsep yang secara sistematis berisi tentang variabel yang digunakan dalam penelitian. Kerangka pemikiran membahas mengenai hubungan kasual antara variabel independen pemanfaatan media sosial dan variabel dependen minat belajar. Kerangka pemikiran juga mengacu dari penelitian terdahulu yang relevan.

Kerangka pemikiran yang membahas mengenai pemanfaatan internet memiliki korelasi yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bastyan (2020) yang menunjukkan bahwa media sosial mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Berdasarkan sumber literature dari peneliti sebelumnya yang menunjukkan bahwa media sosial mampu mempengaruhi minat

¹⁵ <https://www.silabus.web.id/minat-belajar/> diakses pada tanggal 28 Juli 2022

belajar bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hardono, dkk., (2019:463); Praditasari, dkk., (2019:308); dan Anam, (2015) yang menyatakan bahwa media sosial tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan tingkat korelasi yang rendah.

Bagan dari kerangka pemikiran yang dapat dibuat oleh penulis berdasarkan variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Kerangka pemikiran dari sumber referensi peneliti sebelumnya menunjukkan hasil yang tidak sejalan. Dirangkum dari sumber referensi peneliti sebelumnya pemanfaatan media social mampu mempengaruhi minat belajar siswa. Sedangkan peneliti lainnya menunjukkan media social tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Maka, hipotesis sebagai dugaan sementara yang dapat digunakan oleh peneliti adalah, sebagai berikut:

H1: Diduga Pemanfaatan Media Sosial Grup Sharing Ilmu Komunikasi Di Facebook Tidak Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Universitas Nasional Prograsm Studi Ilmu Komunikasi Semester Ganjil 2021/2022.

H2: Diduga Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Minat Belajar Mahasiswa Universitas Nasional Memiliki Pengaruh Yang Positif Dan Signifikan.