

**PENGARUH KOMUNIKASI DALAM KELOMPOK SEPERMAINAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI RUMAH BACA
KOMUNITAS JENDELA LAMPUNG**

Oleh

DINDA KIANJUNG HERLOZI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH KOMUNIKASI DALAM KELOMPOK SEPERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI RUMAH BACA KOMUNITAS JENDELA LAMPUNG

Oleh

DINDA KIANJUNG HERLOZI

Kelompok sepermainan terdiri dari interaksi antaranak dengan usia dan status sosial hampir sama. Dalam kelompok sepermainan akan terjadi proses saling memengaruhi antaranak. Proses komunikasi dalam kelompok dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan sikap, perilaku, kebiasaan dan minat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah komunikasi dalam kelompok sepermainan memengaruhi motivasi belajar anak dan seberapa besar pengaruhnya. Tipe penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan metodenya korelasional. Penelitian ini menggunakan sampel populasi anak di rumah baca Komunitas Jendela Lampung usia 10-15 tahun berjumlah 30 responden. Data penelitian didapatkan dari jawaban responden melalui penyebaran kuesioner. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan regresi linier sederhana, uji F dan uji koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam kelompok sepermainan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar anak, terbukti dari nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Berdasarkan R^2 sebesar 0,821 menunjukkan bahwa komunikasi dalam kelompok sepermainan memengaruhi motivasi belajar anak sebesar 67,4%. Kekuatan hubungan kedua variabel memiliki tingkat hubungan yang sangat tinggi, sehingga arah pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah positif. Penelitian ini menemukan bahwa proses belajar anak dimulai dari tahap afektif (perasaan suka) melalui motivasi intrinsik dan ekstrinsik sebesar 2,43% dan 3,68%. Perasaan suka dapat membuat anak memiliki konatif (kemauan) intrinsik dan ekstrinsik sebesar 2,72% dan 1,46%, tetapi ini masih dalam tahap kemauan dan ada kemungkinan anak tidak melakukan tindakan. Anak yang memiliki perasaan suka dan kemauan akan membuatnya memiliki rasa ingin tahu, sehingga bertambahnya kognitif (pengetahuan) intrinsik dan ekstrinsik sebesar 1,46% dan 0,42%.

Kata kunci: Komunikasi Kelompok, Motivasi, Teori Belajar Sosial

ABSTRACT

THE EFFECT OF COMMUNICATION IN GROUP GAME TOWARDS CHILDREN'S LEARNING MOTIVATION AT RUMAH BACA KOMUNITAS JENDELA LAMPUNG

By

DINDA KIANJUNG HERLOZI

The playgroup consists of interactions between children with almost same age and social status. In the playgroup there will be a process of interplay between children. The process of communication in groups may have an influence on changing attitudes, behaviors, habits and interests. This research was conducted to find out whether communication in a playgroup affects children's learning motivation and how much the influence is. The research type used is quantitative with a descriptive approach and correlational methods. This study used a sample of the population of children in rumah baca Komunitas Jendela Lampung age 10-15 years with total of 30 respondents. The research has found obtained from respondents' answers through questionnaires. Data in this study were analyzed using simple linear regression, F test and determination coefficient test (R^2). The results of this study indicate that communication within the playgroup has an influence on children's learning motivation, as evidenced by the significance value of $0.001 < 0.05$. Based on R^2 of 0.821 shows that communication within the playgroup affects children's learning motivation by 67.4%. The strength of the relationship between the two variables has a very high level of relationship, so the direction of the influence of the independent variable (X) on the dependent variable (Y) is positive. This research found that children's learning process starts from the affective stage (feelings of like) through intrinsic and extrinsic motivation of 2.43% and 3.68%. Feelings of like make children have intrinsic and extrinsic conative (willingness) of 2.72% and 1.46%, but this is still in the willingness stage and there is a possibility that the child willingness not take action. Children who have feelings of like and willingness make them have curiosity, so that the increase in cognitive (knowledge) intrinsic and extrinsic by 1.46% and 0.42%.

Keywords: Group Communication, Motivation, Social Learning Theory

**PENGARUH KOMUNIKASI DALAM KELOMPOK SEPERMAINAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI RUMAH BACA
KOMUNITAS JENDELA LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

DINDA KIANJUNG HERLOZI



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH KOMUNIKASI DALAM KELOMPOK
SEPERMAINAN TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR ANAK DI RUMAH BACA KOMUNITAS
JENDELA LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dinda Kianjung Herfozi**

No. Pokok Mahasiswa : 1516031049

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Ibrahim Besar, S.Sos., M.Si.
NIP 19680321 200212 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.
NIP 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Ibrahim Besar, S.Sos., M.Si.**



Penguji Utama : **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**

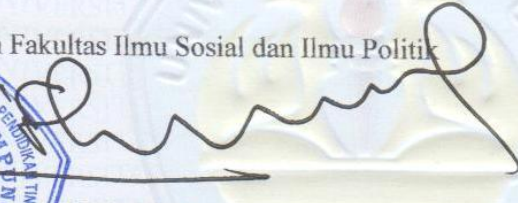


2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya

NIP. 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **22 Agustus 2019**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

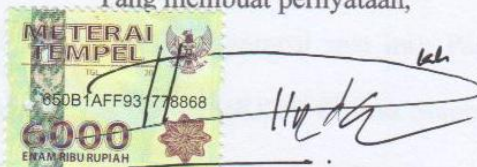
Nama : Dinda Kianjung Herlozi
NPM : 1516031049
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Jl. Marga Anak Tuha LK 1, RT 003, Rajabasa, Rajabasa
Raya, Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan Terhadap Motivasi Belajar Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari penelitian/skripsi saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 09 Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



Dinda Kianjung Herlozi
NPM. 1516031049

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Dinda Kianjung Herlozi. Penulis lahir di Bandar Lampung pada 06 September 1997. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dan anak dari bapak Sanusi dan Ibu Hernawati. Penulis telah menempuh pendidikan di TK Ismaria Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2003, SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2009, SMP Negeri 8 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2012 dan SMK Negeri 2 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

Penulis selama menjadi mahasiswa aktif dalam keanggotaan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Lampung (2015-2016), keanggotaan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi (2016-2017), keanggotaan Republica FISIP Universitas Lampung (2017-2018), keanggotaan Paguyuban Karya Salemba Empat (KSE) Universitas Lampung dan keanggotaan Generasi Baru Indonesia (GenBI) Universitas Lampung (2018 sampai saat ini). Pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sumber Hadi II, Kecamatan Melinting, Lampung Timur selama 40 hari. Penulis juga melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kompas TV Lampung pada Divisi Kreatif selama 40 hari.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin

Rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini
sebuah karya sederhana yang kupersembahkan
kepada kedua orang tuaku tercinta
Ayahanda Sanusi dan Ibunda Hernawati,
serta adik-adikku Tiara Tifani, Aji Wahyu Pratama
dan Chelsea Ramadani yang selalu ada untuk melengkapiku.

Terima kasih juga untuk semua sahabat,
serta orang-orang yang selalu mendukung dan mempercayaku
dalam suka maupun duka.

serta almamater tercinta Universitas Lampung.

MOTO

**“Bekerja Keras dan Berbuat Baiklah,
Hal Luar Biasa akan Terjadi”
Conan O’Brien**

**“Tidak ada Eskalator Kesuksesan.
Kau harus menaiki Tangga”
Anonim**

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan Terhadap Motivasi Belajar Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung”** sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan, namun penulis berusaha memberikan yang terbaik dan terselesaikannya skripsi ini karena bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos., Mcomn&MediaSt selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Terimakasih atas semua ilmu, kebaikan dan kesabaran yang ibu berikan selama ini.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

4. Bapak Dr. Ibrahim Besar M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan waktu, saran, nasihat serta memberikan arahan yang bermanfaat untuk penulis.
5. Ibu Dra. Ida Nurhaida M.Si selaku dosen pembahas skripsi yang telah memberikan apresiasi, waktu, saran serta masukan yang sangat bermanfaat untuk penulis.
6. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan saran selama masa perkuliahan kepada penulis.
7. Terima kasih kepada seluruh dosen, staff (Mas Daman dan Mas Hanafi) dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
8. Teruntuk Ayahku Sanusi dan Ibuku Hernawati tersayang, kupersembahkan karya kecil sebagai rasa terima kasihku atas semua perjuangan dalam suka maupun duka, do'a, kerja keras, nasihat, semangat dan kasih sayang yang telah kalian berikan. Semoga ayah dan ibu selalu diberikan kesehatan, sehingga penulis dapat membalas semua yang telah kalian berikan.
9. Teruntuk adik-adikku tercinta yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis.
10. Untuk kakak-kakak dan adik-adik di rumah baca Komunitas Jendela Lampung yang telah memberikan izin, waktu dan kesempatan bagi penulis melakukan penelitian skripsi.

11. Untuk sahabat-sahabatku (Ten-X) Nda Rahma, Rere Putih, Hayak, Teh Astri, Ace, Pior, Tina Polos, Nia dan Mba Wils yang telah menjadi tim sukses diberbagai kegiatan yang kita lakukan bersama. Terima kasih atas do'a, dukungan, bantuan, semangat dan pelengkap kehidupan di dunia perkuliahan.
12. Untuk Tika, Ijati, Meirin, Dian, Etis dan teman-teman lainnya yang selalu membantu dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
13. Untuk teman-teman KKN dan PKL yang telah memberikan pengalaman yang tidak terlupakan.
14. Untuk Paguyuban KSE dan GenBI Universitas Lampung yang telah memberikan penulis kepercayaan dan kesempatan untuk mendapatkan beasiswa, serta pengalaman organisasi yang sangat berharga.
15. Untuk teman-temanku serta organisasi HMJ Ilmu Komunikasi, BEM Unila dan Lembaga Penerbit Republica FISIP yang telah banyak memberikan pengalaman yang tidak terlupakan.
16. Untuk teman-teman Ilmu Komunikasi 2015 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas semua masa yang telah kita lalui bersama.
17. Untuk kakak-kakak Ilmu Komunikasi 2014 yang selalu memberikan informasi dan masukannya.
18. Adik-adik Ilmu Komunikasi semoga selalu semangat dalam menjalani kehidupan diperkuliahan.

19. Serta terima kasih atas semua pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Bandar Lampung, 09 Agustus 2019

Penulis,

Dinda Kianjung Herlozi
1516030149

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Komunikasi Kelompok	12
2.3 Komunikasi Efektif	18
2.4 Kelompok Sepermainan	21
2.5 Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan.....	22
2.6 Anak	23
2.7 Motivasi Belajar	25
2.8 Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung	28
2.9 Landasan Teori.....	29
2.9.1 Teori Belajar Sosial atau <i>Social Learning Theory</i>	29
2.10 Kerangka Berpikir Penelitian	32
2.11 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Tipe Penelitian	35
3.2 Metode Penelitian.....	35
3.3 Definisi Konsep.....	36
3.4 Definisi Operasional.....	38
3.5 Populasi.....	39
3.6 Sampel.....	40
3.7 Sumber Data.....	40
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	41

3.9 Teknik Pengolahan Data	41
3.10 Teknik Pemberian Skor.....	42
3.11 Teknik Pengujian Instrumen	42
3.12 Teknik Analisis Data.....	44
3.13 Pengujian Hipotesis.....	46

BAB IV GAMBARAN UMUM..... 49

4.1 Sejarah Komunitas Jendela	49
4.2 Sejarah Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung	51
4.3 Karakteristik Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung.....	58

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 60

5.1 Uji Validitas	60
5.2 Uji Reliabilitas	62
5.3 Karakteristik Responden	63
5.4 Analisis Deskriptif	64
5.5 Hasil Penelitian	67
5.5.1 Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan (Variabel X)	68
5.5.2 Motivasi Belajar anak (Variabel Y).....	74
5.6 Analisis Data	83
5.7 Uji Hipotesis	84
5.8 Pembahasan Penelitian.....	90

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN 100

6.1 Simpulan	100
6.2 Saran.....	101

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	9
2. Definisi Operasional Penelitian.....	38
3. Daftar Tingkatan Usia Anak	40
4. Kriteria Reliabilitas	44
5. Karakteristik Anak Berdasarkan Usia.....	58
6. Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin	58
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas (Variabel X)	61
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas (Variabel Y)	61
9. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	62
10. Responden Berdasarkan Usia.....	63
11. Responden Berdasarkan Jenis kelamin	64
12. Hasil Analisis Deskriptif	64
13. Interaksi Antarresponden	68
14. Interaksi Responden membentuk Hubungan	69
15. Intensitas sering-tidaknya melakukan Komunikasi	70
16. Intensitas seberapa lama melakukan Komunikasi.....	70
17. Peran Sosial Responden untuk mengajak Teman-teman dalam Kelompok Belajar Bersama	71

18. Peran Sosial Teman-teman dalam Kelompok terhadap Responden untuk Mengajak Belajar Bersama	72
19. Seorang Anak memberikan Pengaruh kepada Anak lain	73
20. Motivasi Diri karena Faktor Teman-teman dalam Kelompok	74
21. Pengetahuan mengenai Pengaruh Cita-cita	75
22. Pengetahuan mengenai Kewajiban Seorang Anak	76
23. Pengetahuan mengenai Pengaruh Individu lain	76
24. Rasa Ketertarikan dalam Diri	77
25. Rasa suka terhadap sesuatu	78
26. Rasa suka yang dipengaruhi dari luar diri	78
27. Rasa suka dan tidak suka mengenai Belajar dan Bermain	79
28. Kemauan dari dalam diri	80
29. Kemauan untuk melakukan sesuatu	81
30. Kemauan yang dipengaruhi Individu lain	82
31. Kemauan karena Prestasi Individu lain	82
32. Hasil Uji Regresi Linier Variabel Bebas (X) terhadap Variabel Terikat (Y)	83
33. Derajat Hubungan Antarvariabel	84
34. Hasil Uji F	84
35. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)	86
36. Hasil Uji Regresi Linier Variabel Bebas (X) terhadap Variabel Terikat (Y) pada Kognitif, Afektif dan Konatif	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	34
2. Logo Komunitas Jendela lampung.....	51
3. Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung	51
4. Kegiatan gerakan Cinta Buku di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung	55
5. Kegiatan Belajar sambil Bermain di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung	55
6. Kegiatan <i>Mobile Library</i> di Puncak Mas	56
7. Struktur Organisasi Komunitas Jendela Lampung.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan individu lain untuk berinteraksi. Hubungan antarindividu terbentuk melalui interaksi ataupun kegiatan komunikasi. Komunikasi dalam proses interaksi merupakan kegiatan komunikator dan komunikan untuk mengirim ataupun menerima pesan, sehingga proses saling memengaruhi yang disengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi yang digunakan, seperti komunikasi verbal ataupun nonverbal.

Proses komunikasi dalam kehidupan sosial menyebabkan terbentuknya kelompok tertentu, seperti kelompok kecil ataupun kelompok besar. Kelompok merupakan sekumpulan individu yang berhubungan satu sama lain, memiliki tujuan yang sama, adanya struktur yang jelas dan norma sebagai landasan perilaku setiap anggota (Arifin, 2010:31).

Kelompok belajar-mengajar sangat beragam di Bandar Lampung, salah satunya adalah Komunitas Jendela Lampung. Komunitas Jendela Lampung bergerak dalam kegiatan sosial, anggotanya terdiri dari pemuda-pemudi yang memiliki visi dan misi untuk memajukan pendidikan anak. Komunitas

Jendela ada di beberapa kota lainnya, seperti Yogyakarta, Jakarta, Bandung, Malang, Medan, Jember, Bangka, Atambua, Bengkalis dan Simalungun.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung aktif sejak tahun 2014, tujuannya untuk meningkatkan minat baca dan belajar. Kegiatan membaca dan belajar merupakan kebutuhan setiap individu, sebagai sarana hiburan dan mencari informasi. Motivasi belajar yang tinggi memengaruhi keinginan individu untuk membaca, sehingga meningkatkan ilmu yang dimilikinya.

Motivasi belajar rendah berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Motivasi belajar wajib ditekankan sejak dini, agar individu menyadari pentingnya pendidikan. Anak yang memiliki kebiasaan belajar dapat memberikan dampak positif. Motivasi belajar yang tinggi memengaruhi pengetahuan dan meningkatkan prestasi anak. Uno (2012:1) mengatakan bahwa, “Motivasi merupakan dorongan dari dalam ataupun dari luar diri individu, dorongan membuat individu melakukan tindakan untuk mencapai tujuan”.

Hasil survei lembaga internasional yang bergerak dalam bidang pendidikan, *United Nation Education Society and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2011, tingkat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001, artinya hanya ada satu orang dari 1000 penduduk yang benar-benar mau membaca. Minat baca penduduk Indonesia jauh di bawah Negara Asia lainnya. Berdasarkan indeks nasional, tingkat minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,01, sedangkan rata-rata indeks tingkat membaca di negara-negara maju sebesar 0,45-0,62.

Indonesia berada di posisi 124 dari 187 negara lain, karena minat baca masyarakat rendah berdasarkan penilaian Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Oleh karena itu, pentingnya meningkatkan motivasi belajar anak sejak dini melalui berbagai faktor di lingkungan sosialnya (<https://www.republika.co.id/berita/jurnalismewarga/wacana/15/05/26/noj6v-menumbuhkan-minat-baca-masyarakat> diakses pada 16 Februari 2019 pukul 09:51 WIB).

Ki Hajar Dewantara sebagai Menteri Pendidikan Pertama Negara Kesatuan Republik Indonesia berpendapat bahwa pendidikan merupakan tuntutan hidup yang menuntun segala kodrat, agar sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Kehidupan yang lebih baik bukan memiliki harta melimpah, melainkan memiliki ilmu yang bermanfaat. Pendidikan menurut Ihsan (2008:2) merupakan kebutuhan murtlak yang harus terpenuhi, karena tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup maju, sejahtera dan bahagia.

Kegiatan yang dilakukan Komunitas Jendela Lampung, menyebabkan terbentuknya kelompok sepermainan anak. Kelompok terdiri dari beberapa golongan seperti, kelompok profesi, kelompok aliran, kelompok bermain dan lain-lain. Kelompok terbentuk sesuai kebutuhan setiap anggota yang ada di dalamnya (Riswandi, 2009:119).

Kelompok sepermainan terdiri dari interaksi antaranak dengan usia dan status sosial hampir sama. Pada usia remaja, kelompok sepermainan berkembang menjadi kelompok persahabatan. Teman atau sahabat merupakan

pengelompokan sosial yang melibatkan hubungan antaranak relatif akrab, karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan individu lain untuk melakukan interaksi ataupun kegiatan komunikasi.

Kelompok sepermainan adalah lingkungan sosial anak yang berperan dalam perkembangan sikap, perilaku, kebiasaan dan minat. Kelompok sepermainan terdiri dari komunikasi kelompok kecil dan komunikasi antarpribadi. Komunikasi kelompok kecil merupakan komunikasi yang dilakukan tiga individu atau lebih, sedangkan komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang hanya dilakukan dua individu.

Proses sosial menurut Gillin dan Gillin merupakan hubungan antarindividu atau kelompok yang saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan. Sedangkan, proses sosial menurut Soemardjan dan Soemardi merupakan pengaruh timbal-balik dalam kehidupan. Proses sosial membentuk interaksi dalam masyarakat. Interaksi sosial merupakan bentuk-bentuk yang terlihat antarindividu atau kelompok manusia dalam menjalin hubungan satu sama lain (Gunawan, 2010:30-31).

Interaksi dalam kelompok sepermainan dapat memengaruhi setiap anggota kelompok. Pengaruh kelompok sepermainan berkaitan dengan perilaku, kebiasaan dan minat. Penelitian ini mengenai pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak, bagaimana komunikasi dalam kelompok sepermainan dapat memengaruhi individu, terutama menumbuhkan motivasi belajar melalui interaksi yang terjadi (Cangara, 2007:32).

Kategori usia menurut Departemen Kesehatan RI (2009), masa balita 0-5 tahun, masa kanak-kanak 5-11 tahun, masa remaja awal 12-16 tahun dan masa remaja akhir 17-25 tahun. Peneliti memilih kelompok sepermainan anak usia 10-15 tahun, karena usia tersebut masuk ke dalam masa kanak-kanak akhir dan memasuki masa remaja awal. Usia 10-15 tahun merupakan masa operasional konkret atau anak mulai berpikir logis terhadap objek, berkurang rasa ego dan mulai bersikap sosial. Witherington dalam Dalyono (2007:152) mengatakan bahwa, “Usia anak 9-15 tahun merupakan masa pertumbuhan individualisme kedua dan permulaan masa remaja, anak mulai percaya diri, senang berkelompok dan melakukan penyesuaian sosial.”

Pada masa kanak-kanak akhir dan masa remaja awal, anak mampu meninjau masalah dari berbagai sudut pandang dan mempertimbangkan alternatif dalam memecahkan masalah. Pada masa ini anak semakin senang bergaul, berteman, mempunyai sahabat sejenis dan menyukai kegiatan-kegiatan yang dilakukan berkelompok. Kelompok sepermainan merupakan proses hubungan yang membentuk peran sosial baru seorang anak. Usia yang hampir sama dalam kelompok sepermainan membuat anak merasa nyaman dan aman menjalin komunikasi, sehingga terjadi keterbukaan atau saling percaya, tumbuh percaya diri, saling memengaruhi dan semakin eratnya hubungan antaranggota kelompok.

Pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap meningkatnya motivasi belajar anak merupakan perubahan perilaku yang positif, karena anak akan mengikuti tingkah laku, kebiasaan dan tumbuh motivasi dari faktor

mengikuti teman-temannya melalui interaksi yang dilakukan. Pengaruh komunikasi juga dapat memberikan dampak negatif, seperti apabila ada anak yang malas akan memberikan pengaruh menurunnya motivasi belajar pada anak lainnya.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak. Bagaimana komunikasi yang dilakukan antaranak dapat memengaruhi sikap, perilaku, kebiasaan dan minat, seperti menumbuhkan motivasi belajar dan menyadari pentingnya pendidikan untuk menambah ilmu sebagai bekal masa depan. Oleh karena itu, peneliti memilih skripsi dengan judul “Pengaruh Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan Terhadap Motivasi Belajar Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung.”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian yaitu, apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah komunikasi dalam kelompok sepermainan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar anak?
2. Seberapa besar pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari komunikasi dalam kelompok permainan terhadap motivasi belajar anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis ataupun secara praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan bagi pengembangan pada kajian bidang ilmu komunikasi dan menjadi referensi penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh komunikasi dalam kelompok permainan terhadap motivasi belajar anak.

2. Secara Praktis

Penelitian memberikan manfaat bagi setiap pembaca atau individu, sehingga mempraktikkan dan menerapkan pengaruh positif dari komunikasi yang dilakukan terhadap motivasi diri.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dalam proses penyusunan penelitian. Pohan dalam Prastowo (2012:81) mengatakan bahwa, “Kegiatan penyusunan kajian pustaka bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode penelitian atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain.”

Penelitian terdahulu sebagai acuan dan referensi untuk memudahkan peneliti dalam menyusun penelitian, karena penelitian terdahulu memberikan gambaran yang relevan dan menjadi dasar penelitian meski berbeda sudut pandang. Peneliti dapat menggunakan penelitian terdahulu berdasarkan penelitian yang sedang dilakukan, agar tidak terjadi kesalahan ataupun kesamaan.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1.	Peneliti	Ardiansyah Prima Aditya, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, Tahun 2016.
	Judul Penelitian	Komunikasi Kelompok pada Komunitas Instameet dalam Meningkatkan Kemampuan Fotografi Anggota (Studi pada Komunitas Instameet di Bandar Lampung).
	Metode dan Tipe Penelitian	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dalam mengamati bagaimana proses komunikasi kelompok yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan fotografi anggota di dalam komunitas.
	Hasil Penelitian	Skripsi tersebut diketahui bahwa, proses komunikasi yang terjadi di dalam komunitas berpengaruh sesuai yang diharapkan, seperti melalui proses komunikasi kelompok kecil yang berlangsung dapat meningkatkan kemampuan fotografi setiap anggota Komunitas Instameet Lampung. Kemampuan fotografi anggota yang meningkat di dalam Komunitas Instameet Lampung terlihat dari intensitas partisipasi anggota dalam mengikuti <i>event</i> yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini ditemukan adanya penyimpangan yang disebabkan oleh anggota tertentu di dalam komunitas tersebut, menyebabkan pendapat-pendapat yang mendominasi berasal dari anggota mayoritas, sedangkan ada anggota lain yang memiliki pendapat dan ide yang berbeda.
	Perbandingan	Pada penelitian Ardiansyah Prima Aditya yang diteliti adalah proses komunikasi kelompok dalam mempengaruhi kemampuan fotografi anggota Komunitas Instameet Lampung dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan dalam penelitian yang sedang dilakukan, subjek yang diteliti adalah pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak dan menggunakan tipe penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode korelasional.
	Kontribusi Penelitian	Peneliti mendapatkan referensi lebih jauh mengenai pengaruh lain yang disebabkan dari proses komunikasi dalam kelompok.

Tabel 1. Lanjutan

2.	Peneliti	Felicia Wonodihadrjo, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya, Tahun 2014.
	Judul penelitian	Komunikasi Kelompok yang Mempengaruhi Konsep Diri dalam Komunitas <i>Cosplay "Cosura"</i> Surabaya.
	Metode dan Tipe Penelitian	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan melakukan survey, wawancara dan menyebarkan kuesioner dengan teknik analisis data, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, tujuannya untuk mengetahui bagaimana komunikasi kelompok yang terjadi pada komunitas <i>Cosplay Cosura</i> dalam membentuk konsep diri anggota di dalam komunitas.
	Hasil Penelitian	Komunikasi kelompok yang terjadi di dalam komunitas <i>Cosplay Cosura</i> memberikan pengaruh terhadap konsep diri anggota dan sering dilakukannya pertemuan setiap minggu ikut memberikan pengaruh. Proses komunikasi yang terjadi antar anggota menyebabkan pengembangan konsep diri anggota ke arah yang positif dalam melakukan komunikasi, tetapi hanya untuk anggota sudah lama menjadi bagian dalam komunitas tersebut. Anggota yang memiliki konsep diri yang negatif, karena mereka masih baru bergabung di dalam komunitas dan belum banyak berperan, sehingga proses komunikasi yang terjadi masih sedikit.
	Perbandingan	Penelitian Felicia Wonodihadrjo membahas pengaruh dari komunikasi kelompok yang digunakan dalam komunitas <i>Cosplay Cosura</i> terhadap konsep diri anggota, baik konsep diri positif atau negatif. Sedangkan dalam penelitian ini membahas pengaruh komunikasi dalam kelompok permainan yang dapat menyebabkan meningkatnya motivasi belajar anak.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian sebelumnya menjadi referensi dan memberikan gambaran mengenai komunikasi kelompok yang dapat mempengaruhi konsep diri yang positif dan negatif dalam diri individu.

Tabel 1. Lanjutan

3.	Peneliti	Nurul Fauziah, Jurusan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tahun 2010.
	Judul Penelitian	Komunikasi Kelompok dalam Membentuk Karakter Anak pada Kelas <i>Pre School</i> di Harapan Ibu.
	Metode dan Tipe Penelitian	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan, mengenai penerapan komunikasi kelompok pada kelas <i>Pre School</i> dalam proses belajar-mengajar antara murid dan guru.
	Hasil Penelitian	Proses pembelajaran di dalam skripsi tersebut, menerapkan komunikasi kelompok yang berupa penerapan komunikasi verbal (lisan) dan komunikasi nonverbal (lambang, simbol, gerakan tubuh dan lain-lain) dengan bentuk komunikasi preskriptif (memberi petunjuk). Masa anak-anak adalah masa dimana mereka meniru semua hal yang mereka lihat, maka dengan memberikan pembelajaran melalui proses komunikasi yang tepat akan membuat anak mudah memahami materi dan pesan yang diberikan oleh guru. Karakter anak dengan sendirinya akan terbentuk melalui proses pembelajaran yang baik menggunakan komunikasi kelompok yang diterapkan oleh guru di dalam kelas.
	Perbandingan	Pada penelitian Nurul membahas mengenai komunikasi kelompok dalam proses belajar-mengajar yang digunakan guru di kelas <i>Pre School</i> Harapan Ibu, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan dalam penelitian ini membahas pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan anak yang menggunakan tipe penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode korelasional untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
	Kontribusi Penelitian	Penelitian sebelumnya menjadi referensi bagaimana penerapan komunikasi yang tepat dapat membentuk karakter pada diri anak.

Sumber: Diolah peneliti dari berbagai sumber

Berdasarkan hasil penelitian Ardiansyah Prima Aditya (2016), Felicia Wonodihadrjo (2014) dan Nurul Fauziah (2010), terdapat perbedaan paling mendasar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaan mendasar terlihat dari subjek yang diamati dan metode penelitian, agar tidak terjadi kesamaan atau plagiarisme penelitian.

2.2 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan interaksi tatap muka antara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi ide, informasi, pemecahan masalah dan lain-lain. Proses interaksi terdiri dari interaksi antara anggota terhadap kelompok, kelompok terhadap anggota dan kelompok terhadap kelompok (Mulyana, 2005:74).

Kelompok dapat bertahan apabila ada keinginan anggota untuk mempertahankannya. Dalam usaha mempertahankan kelompok dapat dipengaruhi oleh ketertarikan, seperti ketertarikan individu pada kelompok ataupun ketertarikan antaranggotanya. Kelompok sering melakukan kegiatan yang menyebabkan anggota berinteraksi untuk menjalin hubungan kerjasama.

Komunikasi dapat dilakukan secara verbal ataupun nonverbal, agar memudahkan kedua belah pihak saling memahami. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan komunikator kepada komunikan melalui lisan atau tertulis. Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan semua aspek komunikasi selain kata-kata, seperti bentuk komunikasi menggunakan bahasa isyarat, ekspresi wajah, simbol-simbol, intonasi suara dan lain-lain (Kurniawati, 2014:35). Individu mengambil

peranan di dalam bentuk komunikasi kelompok. Bentuk-bentuk komunikasi kelompok adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi kelompok besar (*Large group communication*) merupakan komunikasi yang melibatkan interaksi antara kelompok dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Komunikasi efektif sulit terjadi karena anggotanya sangat banyak (Hidayat, 2012:37).
2. Komunikasi kelompok kecil (*Small group communication*) merupakan komunikasi yang melibatkan interaksi antara satu individu dengan individu lain secara tatap muka. Shaw dalam Muhammad (2007:182) mengatakan:

Komunikasi kelompok kecil adalah kumpulan individu yang saling mempengaruhi, dapat memperoleh kepuasan, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil peranan, terikat satu sama lain dan berkomunikasi secara tatap muka.” Apabila satu komponen hilang, maka individu yang terlibat tidak berkomunikasi dalam kelompok kecil.

Komunikasi kelompok kecil terdiri dari dua tujuan, yaitu tujuan personal dan tujuan yang berhubungan dengan tugas atau pekerjaan. Personal merupakan tujuan individu untuk membentuk hubungan sosial, penyaluran atau sebagai tempat untuk menyalurkan perasaan, kelompok terapi dan kelompok belajar. Sedangkan, tujuan yang berhubungan dengan tugas atau pekerjaan merupakan proses komunikasi kelompok kecil, karena dapat membantu memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Muhammad, 2007:182-184). Adler dan Rodman dalam buku *Understanding Human Communication*, membagi kelompok kecil dalam tiga tipe, yaitu:

1) Kelompok Belajar (*Learning Group*)

Belajar tidak hanya pendidikan di sekolah, tetapi belajar dalam kelompok juga memiliki tujuan untuk meningkatkan informasi, pengetahuan dan kemampuan berinteraksi.

2) Kelompok Petumbuhan (*Growth Group*)

Kelompok pertumbuhan memusatkan perhatian kepada permasalahan pribadi yang dihadapi anggota, seperti kelompok bimbingan psikologi, kelompok terapi dan lain-lain.

3) Kelompok Pemecahan Masalah (*Problem Solving Group*)

Kelompok pemecahan masalah bertujuan untuk memberikan dukungan emosional, tindakan dalam mengambil keputusan untuk membantu anggota memecahkan masalah yang sedang dialami.

Komunikasi kelompok kecil tidak dapat dilepaskan dari komunikasi antarpribadi, karena interaksi dalam kelompok dapat menghasilkan komunikasi antarpribadi di dalamnya. Individu akan bersifat fleksibel sebagai pengirim dan penerima pesan (Cangara, 2007:33).

Komunikasi antarpribadi memiliki beberapa unsur yang terdiri dari:

1) Pengirim (*Source*)

Pengirim atau komunikator merupakan individu yang memberikan informasi atau pesan. Individu yang mengirimkan pesan harus mengetahui isi dari pesan tersebut, setelah itu pesan dikirimkan kepada komunikan.

2) Pesan (*Message*)

Pesan dalam proses komunikasi merupakan sesuatu yang harus dikirimkan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan dapat berisi ilmu pengetahuan, informasi, hiburan, nasihat atau propaganda. Pesan dapat disampaikan secara langsung ataupun melalui media komunikasi.

3) Saluran atau Media (*Channel*)

Media merupakan alat untuk memindahkan pesan dari komunikator kepada komunikan. Media yang digunakan terdiri dari telepon, surat, telegram dan pancaindra yang di dalam komunikasi antarpribadi dianggap sebagai media komunikasi. Media komunikasi massa adalah media cetak dan media elektronik.

4) Penerima (*Receiver*)

Penerima atau komunikan merupakan elemen penting dalam proses komunikasi, karena komunikan menjadi sasaran pesan yang dikirimkan oleh komunikator. Komunikan terdiri dari satu individu, kelompok, partai atau negara.

5) Efek (*Effect*)

Efek merupakan hasil akhir dari proses komunikasi, efek berupa perubahan perilaku atau sikap komunikan. Perubahan terkadang sesuai dengan harapan atau bahkan tidak sesuai (Cangara, 2007:24-27).

Komunikasi antarpribadi memiliki unsur-unsur yang dapat mempersuasi orang lain, seperti mengubah sikap, opini serta perilaku. Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka merupakan komunikasi efektif. Kelompok kecil dibedakan menjadi dua jenis kelompok yang terdiri dari:

1. Kelompok yang bersifat formal

Kelompok formal merupakan kelompok yang terdapat bimbingan, partisipasi dan pengarahan orang dewasa. Kelompok ini dapat menjadi tempat proses sosialisasi mengenai nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat. Robbins dan Ahmadi mengatakan ada empat jenis kelompok yang mempunyai peranan penting dalam proses sosial, yaitu:

- a. Kelompok permainan

Kelompok permainan terbentuk secara spontan melalui proses komunikasi. Kelompok permainan merupakan kegiatan harian anak melakukan interaksi dengan struktur dan proses sosial yang luas.

- b. Gang

Partisipasi anak atau remaja dalam kegiatan gang dapat memberikan pengalaman baru, seperti merokok, mencuri, minum-minuman keras, mengisap ganja dan lain-lain. Kelompok gang memberikan dorongan kepada anak untuk melepaskan diri dari orang tua dan anggota kelompok gang memiliki solidaritas yang kuat.

c. Klub

Klub merupakan organisasi sosial yang teratur dan dalam bimbingan orang dewasa. Kategori kelompok klub terdiri dari perkumpulan kepramukaan, olahraga atau kesenian remaja, organisasi kemahasiswaan dan lain-lain. Klub merupakan organisasi positif untuk proses sosialisasi anak karena banyak kegiatan yang bermanfaat.

d. Klik (*Clique*)

Klik merupakan dua individu atau lebih yang berhubungan akrab. Kelompok klik memiliki ciri-ciri, seperti anggotanya selalu merencanakan untuk melakukan kegiatan bersama, mengerjakan sesuatu bersama dan pergi ke suatu tempat bersama, sehingga semua kegiatan direncanakan untuk dilakukan bersama-sama.

2. Kelompok yang bersifat informal

Kelompok bersifat informal merupakan kelompok yang dibentuk, diatur dan dipimpin oleh anak atau anggota kelompok itu sendiri. Kelompok informal berjalan tanpa ada bimbingan dan partisipasi orang dewasa, bahkan orang dewasa di dalam kelompok dikeluarkan. Jenis kelompok informal terdiri dari kelompok permainan, gang dan klik (*Clique*).

Kelompok sepermainan anak merupakan jenis kelompok informal, karena yang memegang peranan adalah anak-anak di dalam kelompok. Gaya komunikasi yang digunakan sesuai dengan lingkungan sosial dan minat. Oleh karena itu, kelompok sosial memiliki peranan dalam perkembangan belajar anak.

2.3 Komunikasi Efektif

Komunikasi efektif merupakan komunikasi yang memengaruhi sikap individu. Komunikasi efektif memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menghasilkan *feedback* atau efek (Suranto, 2011:77). Komunikasi efektif sebagai berikut:

1. Pesan yang diberikan komunikator kepada komunikan dapat diterima dan dipahami maksud serta tujuannya.
2. Pesan yang disampaikan komunikator disetujui oleh komunikan dan ditindaklanjuti dengan perbuatan.
3. Tidak ada hambatan untuk melakukan apa yang seharusnya dilakukan.

Hubungan antarindividu dipengaruhi komunikasi kelompok, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi antarpribadi atau komunikasi efektif.

Komunikasi efektif memiliki beberapa fungsi antara lain:

1. Fungsi informasi adalah memberitahukan pesan kepada pihak yang membutuhkan pengetahuan tersebut.

2. Fungsi ekspresi adalah wujud ungkapan perasaan atau pikiran komunikator terhadap sesuatu atau permasalahan.
3. Fungsi kontrol adalah menghindari terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan dengan memberi pesan berupa perintah, peringatan, penilaian dan lain-lain.
4. Fungsi sosial adalah keakraban hubungan antara komunikator dan komunikan.
5. Fungsi ekonomi adalah transaksi usaha yang berkaitan dengan finansial, barang dan jasa.

Komunikasi efektif tidak selalu berjalan lancar, karena proses komunikasi akan ada hambatannya. Komunikasi yang terhambat menyebabkan informasi dan gagasan tidak dapat diterima ataupun dimengerti (Hidayat, 2012:38-39). Hambatan komunikasi efektif sebagai berikut:

1. *Status Effect*

Status sosial yang dimiliki individu berpengaruh besar terhadap komunikasi yang terjadi.

2. *Semantic Problems*

Semantik adalah faktor bahasa yang digunakan, sebagai alat menyalurkan pikiran dan perasaan. Komunikator harus memperhatikan gangguan semantik untuk menjaga kelancaran komunikasi, karena kesalahan pengucapan atau penulisan menimbulkan salah pengertian dan pemahaman.

3. *Perceptual Distorsion*

Perceptual distorsion adalah perbedaan cara pandang, sehingga dalam proses komunikasi terjadi perbedaan persepsi dan wawasan antara satu individu dengan individu lainnya.

4. *Cultural Differences*

Cultural differences merupakan perbedaan kebudayaan, agama dan lingkungan sosial. Anggota organisasi terdiri dari beberapa suku, ras dan bahasa, seperti ada beberapa kata yang sama tetapi memiliki arti yang berbeda.

5. *Physical Distractions*

Physical distractions merupakan hambatan dari lingkungan fisik terhadap proses komunikasi, seperti suara berisik, cahaya yang kurang jelas, gangguan alam dan lain-lain.

6. *Poor Choice of Communication Channels*

Poor choice of communication channels merupakan hambatan dari media, seperti suara putus-putus ditelepon, suara radio menghilang, gambar yang kabur pada televisi dan lain-lain, sehingga informasi tidak dapat ditangkap dan dimengerti dengan jelas.

7. *No Feedback*

No feedback merupakan hambatan yang dirasakan komunikator saat mengirimkan pesan kepada komunikan, Komunikan tidak memberikan respon ataupun tanggapan karena tidak memahami isi pesan tersebut.

2.4 Kelompok Sepermainan

Kelompok adalah sekumpulan individu yang memiliki identitas, adat istiadat, sistem norma dan kesadaran ikatan. Identitas berfungsi untuk mengatur proses interaksi antaranggota dalam menjalin hubungan. Kelompok terdiri dari beberapa golongan, yaitu kelompok profesi, kelompok aliran, kelompok bermain dan lain-lain (Riswandi, 2009:119).

Kelompok sepermainan merupakan sekumpulan anak yang melakukan interaksi. Kelompok sepermainan terbentuk dari faktor rumah berdekatan, teman satu kelas, anak kerabat, ikut kegiatan sosial yang sama dan lain-lain. Faktor tersebut menyebabkan terbentuknya hubungan baik antaranak melalui kegiatan komunikasi yang dilakukan.

Kelompok sepermainan terdiri dari anak-anak yang memiliki kesadaran untuk membentuk ataupun ikut serta dalam kelompok. Kelompok yang terbentuk membuat anak memiliki peranan sosial. Peranan sosial membuat anak menyadari pentingnya melakukan komunikasi efektif, karena sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan orang lain.

Pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan mempunyai peranan penting bagi anak. Komunikasi dalam kelompok sepermainan dapat memberikan dampak positif ataupun negatif sesuai lingkungannya. Kelompok sepermainan dapat berkembang, karena ruang lingkup pergaulan anak semakin luas seperti di rumah, sekolah dan luar sekolah. Komunikasi dalam kelompok memengaruhi perubahan sikap, perilaku dan minat anak, bahkan

memberikan dorongan atau rangsangan yang membangkitkan motivasi belajar, prestasi dan pengembangan kepribadian anak.

2.5 Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan

Burgoon dalam Hidayat (2012:37) mengatakan bahwa, “Komunikasi kelompok merupakan komunikasi tatap muka antara tiga orang atau lebih, tujuannya diketahui dan setiap anggota mengingat karakteristik pribadi satu sama lain.” Kelompok sepermainan merupakan kelompok yang terbentuk melalui proses interaksi atau kegiatan komunikasi. Anak di dalam kelompok memiliki peranan yang saling memengaruhi.

Kelompok sepermainan terdiri dari dua bentuk komunikasi, yaitu komunikasi kelompok kecil dan komunikasi antarpribadi. Interaksi anggota kelompok menyebabkan terjadinya komunikasi antarpribadi atau komunikasi antara dua individu, karena komunikator dan komunikan dapat menerima ataupun memberikan tanggapan secara langsung (Cangara, 2007:33).

Devito dalam Effendy (2003:30) mengatakan bahwa, “Komunikasi antarpribadi adalah proses mengirim dan menerima pesan oleh komunikator kepada komunikan, dengan berbagai dampak dan peluang untuk memberikan umpan balik segera.” Komunikasi antarpribadi sebagai fenomena interaksi dua orang atau dalam kelompok kecil menunjukkan komunikasi secara alamiah dan bersahaja tentang diri (Suranto, 2011:4).

Anak di dalam kelompok sepermainan akan melakukan komunikasi antarpribadi dengan anak lainnya. Komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi efektif yang dilakukan secara langsung atau bertatap muka, sehingga memengaruhi reaksi, sikap dan tindakan anak (Cangara, 2007:32).

2.6 Anak

Anak adalah individu usia 8 tahun sampai dengan 17 tahun, berdasarkan UU Peradilan Anak No. 3 Tahun 1997 pasal 1 ayat (2) berbunyi, “Anak adalah individu usia 8 tahun, tetapi belum mencapai usia 18 tahun dan belum pernah menikah.” Oleh karena itu, individu yang menikah di bawah usia 18 tahun atau menikah di bawah umur tidak bisa disebut sebagai anak.

Anak merupakan generasi baru dan aset bangsa. Masa depan bangsa berada di tangan anak-anak tersebut. Kepribadian dan perilaku anak yang baik berdampak positif, sedangkan kepribadian anak yang buruk akan berdampak negatif bagi bangsa itu sendiri. Masa anak-anak merupakan masa penyesuaian diri dengan lingkungan. Lingkungan merupakan tempat pertama seorang anak belajar, seperti lingkungan keluarga dan lingkungan bermain yang merupakan lingkungan sosial anak. Pengaruh komunikasi, lingkungan dan kebiasaan sejak kecil membentuk pola pikir, sikap dan kepribadian anak (Dalyono, 2007:130).

Anak memiliki lingkungan pembelajaran formal ataupun informal. Lingkungan pembelajaran formal merupakan lingkungan dengan partisipasi orang dewasa yang memberikan petunjuk atau arahan, seperti lingkungan sekolah, seminar dan lain-lain. Sedangkan, lingkungan pembelajaran informal

merupakan lingkungan bermain tanpa orang dewasa, sehingga kegiatan dan bentuk komunikasi sesuai keinginan anak di dalam kelompok.

Proses pembelajaran anak dipengaruhi lingkungan sosial. Anak akan melihat dan memilih lingkungan mana yang cocok atau sesuai dengannya. Anak akan melakukan kegiatan komunikasi ketika telah menemukan dan masuk ke dalam kelompok. Pengaruh komunikasi yang dilakukan membuat anak merasa nyaman dan perlahan-lahan menjadi bagian di dalam kelompok.

Komunikasi dapat memengaruhi perilaku anak, karena masa anak-anak merupakan masa penyesuaian dan peniruan. Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas yang disebabkan respon atau reaksi terhadap rangsangan. Anak menunjukkan perilaku tertentu atau melakukan tindakan terhadap aktivitas yang menarik. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu adalah sebagai berikut:

1. Genetika adalah perilaku dari faktor keturunan atau turun-menurun.
2. Sikap adalah tingkat kesukaan individu terhadap perilaku tertentu.
Individu yang memiliki ketertarikan pada kegiatan akan membuatnya antusias dan ikut serta di dalamnya.
3. Norma sosial adalah pengaruh tekanan sosial yang menjadi landasan atau dasar berperilaku.
4. Kontrol perilaku sosial adalah kepercayaan mengenai sulit dan tidaknya melakukan perilaku tertentu.
5. Motivasi atau dorongan dari dalam ataupun dari luar diri individu menyebabkan terjadinya tindakan.

2.7 Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan individu melakukan tindakan untuk mencapai tujuan. Motivasi berasal dari kata motif yang memiliki arti dorongan, rangsangan atau daya penggerak. Motif menurut Uno (2012:3) tidak dapat diamati secara langsung, tetapi diinterpretasikan dalam tingkah laku individu.

Motivasi merupakan kebutuhan untuk berprestasi dan keingintahuan individu. Motif dibedakan menjadi dua macam, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik merupakan motif dari dalam diri individu yang sesuai dan sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan, motif ekstrinsik timbul karena rangsangan dari luar, dipengaruhi faktor kebutuhan dan lingkungan.

Belajar merupakan akibat interaksi antara stimulus dan respon. Belajar menyebabkan perubahan relatif permanen dalam perilaku, sebagai hasil pengalaman atau latihan yang diperkuat. Individu dianggap telah belajar, apabila menunjukkan perubahan perilaku. Thorndike mengatakan bahwa, “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon berupa pikiran, perasaan atau gerakan.” Ciri-ciri individu mempelajari objek (pengetahuan) tertentu sebagai berikut:

1. Pengetahuan, sikap dan keterampilan menjadi tujuan untuk dikuasai.
2. Proses interaksi antara individu dengan lingkungan atau sumber belajar (orang, media dan lain-lain) secara langsung ataupun tidak langsung.

3. Perubahan perilaku akibat mempelajari objek (pengetahuan) tertentu (Uno, 2012:160).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Motivasi belajar berasal dari dua dorongan, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar atau lingkungan sekitarnya. Indikator motivasi belajar terdiri dari kognitif, afektif dan konatif diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Ada hasrat dan keinginan untuk berhasil.
2. Ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi belajar dipengaruhi dua faktor sebagai berikut:

1. Faktor dari dalam Diri Individu

Faktor dari dalam adalah faktor dari individu itu sendiri, terdiri dari faktor jasmani atau fisiologis dan faktor psikologis. Jasmani atau fisiologis merupakan faktor dari keadaan fisik, sedangkan psikologi adalah faktor kejiwaan individu, seperti motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi dan pemahaman. Sukmadinata (2009:162) mengatakan bahwa, “Aspek jasmani adalah kondisi kesehatan individu. Individu memiliki kondisi fisik berbeda yang dapat memengaruhi motivasi, perilaku dan tindakannya.”

2. Faktor dari luar Diri Individu

Faktor dari luar merupakan faktor individu lain atau lingkungan. Anak membutuhkan dorongan atau rangsangan untuk memengaruhi motivasi belajarnya. Faktor dari luar adalah interaksi antarindividu yang melakukan kegiatan komunikasi efektif. Komunikasi yang dilakukan antaranak memberikan motivasi, karena adanya kesamaan pada minat. Minat yang sama menjadi dasar kelancaran komunikasi. Faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar anak sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga memiliki peranan penting dalam motivasi belajar, karena keluarga merupakan lingkungan terdekat anak di rumah. Komunikasi dalam keluarga menjadi dorongan yang berpengaruh terhadap motivasi belajar anak.

2) Guru

Guru merupakan orang tua anak di sekolah. Guru yang memberikan pelajaran menggunakan metode menarik, dapat memberikan pengaruh terhadap antusias belajar atau meningkatkan motivasi belajar anak.

3) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap motivasi belajar, karena lingkungan sosial anak adalah kelompok sepermainannya. Anak yang rajin melakukan kegiatan belajar memengaruhi dan mendorong anak lain untuk melakukan kegiatan yang sama.

2.8 Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

Rumah baca merupakan tempat kegiatan belajar-mengajar, fasilitasnya terdiri dari buku bacaan dan pendukung kegiatan belajar lainnya. Membaca merupakan langkah awal menuju kehidupan yang lebih baik. Perkembangan zaman saat ini, menyebabkan anak tidak memiliki keinginan untuk membaca, melainkan lebih memilih menonton televisi dan bermain game.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung didirikan atas kesadaran pemuda-pemudi mengenai pentingnya pendidikan anak. Kegiatan mingguan di rumah baca adalah kegiatan belajar-mengajar. Anak-anak di rumah baca berusia 5-15 tahun, terdiri dari anak Pra-TK sampai dengan Sekolah Menengah Pertama. Proses belajar-mengajar dilakukan secara formal ataupun informal, buku sebagai media dalam usaha membentuk kemandirian belajar anak.

Hardjana (2004:88) mengatakan bahwa, “Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap aktifitas tanpa ada yang memaksa. Minat pada dasarnya adalah menerima hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar.” Hubungan yang kuat menyebabkan semakin besarnya minat. Minat terbentuk melalui perkembangan individu untuk memenuhi kebutuhan, sehingga munculnya dorongan atau motivasi individu.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung awalnya berfungsi untuk meningkatkan minat baca, tetapi masih ada anak yang belum bisa membaca menyebabkan tujuan berubah menjadi meningkatkan minat belajar anak. Minat belajar dapat ditingkatkan menggunakan metode pembelajaran yang

menarik. Rumah baca dengan fasilitas memadai tidak menjadi faktor satu-satunya yang meningkatkan keinginan anak untuk datang dan belajar. Anak memiliki faktor lain, seperti memiliki teman akrab di rumah baca. Anak senang berkelompok atau membentuk kelompok bermain untuk memenuhi kebutuhan sosialnya.

Komunikasi efektif di dalam kelompok sepermainan membuat anak mengambil peranan sebagai komunikator dan komunikan. Pesan yang diterima dan dipahami memberikan pengaruh terhadap perilaku. Pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan meningkatnya motivasi belajar, meskipun awalnya anak hanya ikut-ikutan (Uno, 2012:24).

2.9 Landasan Teori

2.9.1 Teori Belajar Sosial atau *Social Learning Theory*

Social Learning Theory atau teori belajar sosial dikembangkan oleh Albert Bandura, ahli psikologi pendidikan dari *Stanford University*, USA. Teori pembelajaran dikembangkan untuk melihat bagaimana individu mengalami pembelajaran melalui lingkungan. Bandura mengatakan bahwa tingkah laku, lingkungan dan kejadian-kejadian internal merupakan pembelajaran yang memengaruhi persepsi, aksi dan hubungan.

Teori belajar sosial menekankan bahwa lingkungan yang diharapkan individu, secara kebetulan merupakan lingkungan yang dipilih dan diubah individu melalui perilakunya sendiri. Bandura mengatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan secara selektif dan

mengingat tingkah laku individu lain, maka pemodelan merupakan langkah penting dalam pembelajaran sosial.

Pembelajaran melalui pengamatan terdiri dari dua jenis, yaitu kondisi yang dialami dan pengamatan meniru perilaku. Pembelajaran melalui kondisi yang dialami merupakan pembelajaran dengan melihat dan meniru individu secara langsung untuk mendapatkan perhatian yang sama. Sedangkan, pengamatan meniru perilaku adalah memperhatikan model yang ingin ditiru dan mempelajari perilakunya, tetapi tidak dilakukan secara langsung. Proses tersebut sebagai tahapan perubahan sikap, perilaku, kebiasaan dan minat yang terdiri dari:

1. Kognitif merupakan pengetahuan atau kemampuan berfikir individu terhadap objek yang diperkenalkan.
2. Afektif adalah perasaan suka atau tidak suka pada objek tertentu.
3. Konatif adalah kemauan individu terhadap sesuatu.

Motivasi ditentukan kesesuaian antarindividu sebagai penentu tingkat imitasi (meniru), seperti faktor usia, status, keramahan dan kemampuan. Anak akan meniru model yang memiliki usia hampir sama dengannya. Imitasi (meniru) dipengaruhi oleh proses interaksi atau kegiatan komunikasi di dalam kelompok, sehingga individu lebih banyak menguasai respon baru dengan mengamati perilaku individu lain (<https://ejournal.unipma.ac.id> diakses pada 20 Februari 2019 pukul 08:20 WIB).

Teori Bandura menjelaskan perilaku individu dalam konteks interaksi timbal balik antara kognitif, perilaku dan lingkungan ([https://www.academia.edu/29986735/Teori Belajar Sosial Social Learning Theory](https://www.academia.edu/29986735/Teori_Belajar_Sosial_Social_Learning_Theory) diakses pada 20 Februari 2019 pukul 08:30 WIB). Lingkungan dan perilaku dalam teori dihubungkan melalui sistem kognitif individu. Bandura memandang tingkah laku bukan hanya tindakan atas stimulus, melainkan reaksi karena interaksi antara lingkungan dengan kognitif.

Kognitif secara umum merupakan potensi intelektual terdiri dari tahapan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa dan evaluasi. Kognitif berhubungan dengan kemampuan mengembangkan rasional (akal) dan memiliki empat dasar dalam proses belajar yang terdiri dari:

1. Perhatian (*Attention*)

Individu harus memperhatikan tingkah laku untuk mempelajari individu lain, seperti memperhatikan nilai, harga diri, sikap dan lain-lain.

2. Mengingat (*Retention*)

Mengingat merupakan usaha merekam hal-hal yang penting, sehingga informasi yang tersimpan dapat dipelajari bahkan digunakan.

3. Reproduksi Gerak (*Reproduction*)

Pada saat mengetahui atau mempelajari tingkah laku, individu dapat menghasilkan atau menunjukkan kemampuan dalam bentuk tingkah laku.

4. Motivasi

Motivasi merupakan aspek terpenting dalam teori, karena motivasi merupakan dorongan atau penggerak individu untuk melakukan tindakan (Uno, 2012:3).

2.10 Kerangka Berpikir Penelitian

Komunikasi dalam kelompok sepermainan memiliki peranan penting untuk hubungan antaranggota. Anak yang melakukan kegiatan komunikasi akan berperan sebagai komunikator ataupun komunikan dalam menyampaikan dan menerima pesan. Pesan dapat disampaikan secara langsung ataupun melalui media komunikasi. Komunikasi memberikan efek yang terdiri dari perubahan perilaku, kebiasaan dan minat. Perubahan dapat ke arah positif ataupun negatif sesuai kelompok sepermainan anak.

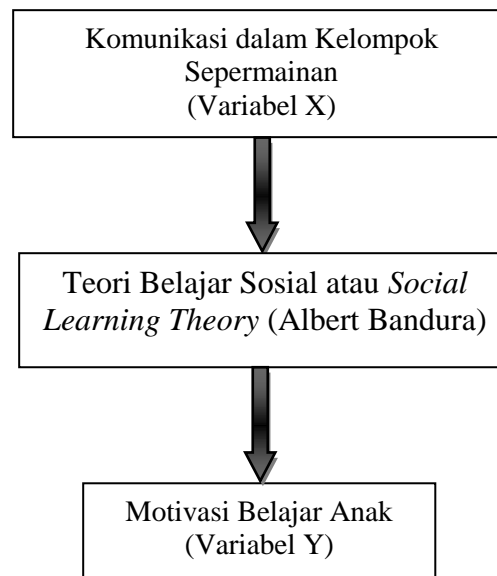
Kelompok sepermainan terbentuk dari lingkungan sosial anak, melalui hubungan atau interaksi tanpa ada yang membatasi. Anak selalu ingin berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di sekitarnya. Anak membuat dirinya sama dengan anak lain agar menjadi bagian dari proses sosial, seperti meniru gaya bicara, pakaian, rambut, aksesoris dan lain-lain. Interaksi kunci kehidupan sosial dalam jangka waktu tertentu. Saverin dan Tankard (2009:229) mengatakan bahwa, “Pengaruh sosial memiliki kekuatan sebagai instrumen perubahan.”

Kelompok sepermainan merupakan tempat anak belajar atau meniru kebiasaan anak lain. Kelompok sepermainan terdiri dari dua bentuk komunikasi, yaitu komunikasi kelompok kecil dan komunikasi antarpribadi.

Komunikasi kelompok kecil adalah komunikasi yang dilakukan antara tiga individu atau lebih, sedangkan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua individu.

Komunikasi efektif membuat hubungan semakin erat, antara individu dengan kelompok, kelompok dengan individu dan kelompok dengan kelompok. Komunikasi efektif menyebabkan anak dapat memperhatikan dan menyimpan hal-hal penting untuk digunakan nanti. Komunikasi efektif di kelompok sepermainan memberikan dampak positif ataupun negatif, sesuai pengaruh lingkungan sosial anak.

Teori belajar sosial atau *social learning theory* menurut Bandura merupakan lingkungan sosial yang memengaruhi perubahan perilaku, kebiasaan dan minat. Komunikasi dalam kelompok sepermainan memberikan motivasi yang bermanfaat, melalui faktor interaksi antaranak, intensitas komunikasi, peran sosial dan proses saling memengaruhi. Proses perubahan sikap dan perilaku dapat dilihat melalui tiga faktor, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan suka dan tidak suka) dan konatif (kemauan). Kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.11 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara, sampai terbukti melalui data-data yang dikumpulkan. Permasalahan harus melalui tahap uji terlebih dahulu untuk diketahui kebenarannya (Kerlinger, 1993:30). Hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak di Rumah Baca Komunitas Jendela, Bakung, Teluk Betung, Bandar Lampung.

H_1 = Ada pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak di Rumah Baca Komunitas Jendela, Bakung, Teluk Betung, Bandar Lampung.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Kuantitatif pendekatan deskriptif merupakan penelitian menggunakan analisis statistik sebagai alat ukur. Penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antarfenomena, terencana dan terstruktur serta membuat ketetapan pengukurannya (Arikunto, 2006:12).

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional. Metode korelasional menentukan ukuran statistik atau tingkat hubungan antarvariabel. Peneliti dapat mengetahui pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) (Silaen dan Widiyono, 2013:21). Hubungan antarvariabel dalam teknik korelasi bukan hubungan timbal-balik, melainkan hubungan searah (linier) atau hubungan penyebab dan akibat. Variabel bebas (X) adalah variabel penyebab atau variabel pengaruh, sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel akibat atau yang dipengaruhi (Usman dan Akbar, 2008:197).

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan batas permasalahan variabel yang dijadikan pedoman penelitian, sehingga mudah mengumpulkan data relevan (Moleong, 2011:62-63). Definisi konsep penelitian, yaitu pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak. Variabel bebas (X) adalah pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar anak.

Kelompok sepermainan merupakan sekumpulan anak yang melakukan interaksi atau kegiatan komunikasi. Komunikasi di dalam kelompok sepermainan terdiri dari komunikasi kelompok kecil dan komunikasi antarpribadi. Komunikasi kelompok kecil merupakan komunikasi yang terjadi antara tiga individu atau lebih, sedangkan komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang hanya dilakukan oleh dua individu.

Kelompok sepermainan terbentuk dari faktor komunikasi efektif yang terdiri dari beberapa faktor lain, yaitu faktor usia yang hampir sama, rumah yang berdekatan, teman satu kelas, anak kerabat, memiliki kegiatan sosial yang sama dan lain-lain. Indikator pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan atau variabel bebas (X) sebagai berikut:

- 1) Interaksi antaranggota merupakan usaha menjaga keutuhan dan hubungan melalui komunikasi efektif. Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikator ataupun komunikan menerima dan memahami isi pesan, sehingga menghasilkan efek atau mempengaruhi perilaku, sikap dan minat.

- 2) Intensitas komunikasi merupakan durasi atau lamanya melakukan interaksi, seperti sering dan tidaknya komunikasi atau interaksi dilakukan. Intensitas komunikasi yang tinggi dapat meningkatkan hubungan antaranggota.
- 3) Peran sosial merupakan kesadaran anak mengenai identitas dan tanggung jawabnya di dalam kelompok.
- 4) Proses saling memengaruhi merupakan hasil kegiatan komunikasi yang terdiri dari perubahan kebiasaan, perilaku, sikap, dan minat.

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) untuk melakukan tindakan. Intrinsik merupakan faktor dari dalam, terdiri dari hasrat atau keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan, ekstrinsik merupakan faktor dari luar yang dipengaruhi kebutuhan dan lingkungan sosialnya. Indikator yang membentuk motivasi belajar atau variabel terikat (Y) sebagai berikut:

- 1) Kognitif adalah pengetahuan atau pemahaman individu terhadap objek atau situasi. Pengetahuan merupakan nilai yang memiliki variasi, karena anak memiliki pengetahuan berbeda-beda dalam memahami objek di sekitarnya.
- 2) Afektif merupakan perasaan yang dimiliki individu terhadap sesuatu yang menarik. Afektif terdiri dari aspek perasaan suka atau tidak suka, sikap, minat, emosi dan nilai. Anak memiliki perasaan berbeda-beda, karena interaksi yang dilakukan menghasilkan perbedaan kebutuhan.

- 3) Konatif merupakan kemauan individu sebelum berperilaku. Konatif dapat terjadi berdasarkan lingkungan, sikap, perilaku dan minat.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan unsur penelitian mengenai cara mengukur variabel. Penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah komunikasi dalam kelompok sepermainan, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar anak. Definisi operasional penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Definisi Operasional Penelitian

Variabel (X)	Dimensi	Indikator	Skala
Komunikasi dalam Kelompok Sepermainan	Interaksi antaranggota	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan komunikasi yang dilakukan setiap anggota di dalam kelompok. • Kegiatan untuk menjaga hubungan anggota kelompok. 	Likert
	Intensitas komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi atau lamanya melakukan interaksi, seperti sering dan tidaknya komunikasi atau interaksi dilakukan 	
	Peran sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan diri dalam kelompok. • Identitas sosial anggota di dalam kelompok. 	
	Proses saling memengaruhi	<ul style="list-style-type: none"> • Intensitas komunikasi yang dilakukan antaranggota. • Kemampuan anak untuk beradaptasi di dalam kelompok. 	

Tabel 2. Lanjutan

Variabel (Y)	Dimensi	Indikator	Skala
Motivasi Belajar	Kognitif: - Intrinsik - Ekstrinsik	• Pengetahuan anak mengenai pengaruh dari komunikasi yang terjadi di dalam kelompok sepermainan.	Likert
	Afektif - Intrinsik - Ekstrinsik	• Kecenderungan rasa suka atau tidak suka berdasarkan konteks kebutuhan melalui proses interaksi yang dilakukan.	
	Konatif - Intrinsik - Ekstrinsik	• Kemauan anak sebelum berperilaku, karena dorongan atau motivasi.	

Sumber: (Severin dan Tankard, 2009:177-178)

3.5 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2006:130). Silaen dan Widiyono (2013:87) mengatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan objek atau individu untuk diteliti yang memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Populasi disebut *universum (universe)* yang berarti keseluruhan berupa benda mati atau hidup.”

Penelitian menggunakan populasi anak-anak di rumah baca Komunitas Jendela Lampung berusia 10-15 tahun yang berjumlah 30 anak, terdiri dari kelas 4 Sekolah Dasar sampai dengan kelas 3 Sekolah Menengah Pertama. Rincian populasi anak sebagai berikut:

Tabel 3. Daftar Tingkatan Usia Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

No.	Usia	Frekuensi
1.	10 Tahun	4
2.	11 Tahun	12
3.	12 Tahun	8
4.	13 Tahun	3
5.	14 Tahun	2
6.	15 Tahun	1
Total		30

Sumber: Divisi Program Komunitas Jendela Lampung (Februari, 2019)

3.6 Sampel

Silaen dan Widiyono (2013:87) mengatakan bahwa, “Sampel adalah individu yang mewakili populasi untuk diamati karakteristiknya.” Populasi yang besar menyebabkan peneliti tidak mungkin mempelajari semua, karena keterbatasan tenaga, waktu dan dana. Oleh karena itu, peneliti harus mengambil sampel dari populasi antara 15-25% atau lebih. Subjek kurang dari 100, lebih baik digunakan semua untuk penelitian (Arikunto, 2006:134). Penelitian ini menggunakan sampel populasi atau semua anak usia 10-15 tahun, maka peneliti menggunakan 30 anak di rumah baca Komunitas Jendela Lampung yang terdiri dari kelas 4 Sekolah Dasar sampai dengan kelas 3 Sekolah Menengah Pertama.

3.7 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah asal subjek data diperoleh (Arikunto, 2006:129). Peneliti yang menggunakan kuesioner dalam mengumpulkan data, maka sumber datanya disebut responden. Responden merupakan individu yang merespon atau menjawab pertanyaan penelitian (Sujarweni, 2014:45). Sumber data penelitian sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan, melalui jawaban responden terhadap daftar pertanyaan yang diberikan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berasal dari buku, jurnal, surat kabar, foto dan sumber lainnya (Sugiyono, 2007:137).

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pernyataan kepada responden, untuk mengetahui jawaban variabel yang diukur (Sujarweni, 2014:75). Kriteria responden yang digunakan dalam penelitian adalah usia 10-15 tahun.

b. Studi kepustakaan

Studi Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dari berbagai referensi, seperti buku, arsip, agenda, karya ilmiah, dokumen dan lain-lain.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan dari lapangan, kemudian diolah menggunakan teknik sebagai berikut:

1. *Coding* atau pemberian kode berdasarkan kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf agar

memudahkan dalam menganalisis data.

2. *Tabulating* atau data yang telah diberi kode dimasukkan ke dalam tabel sesuai kebutuhan analisis.

3.10 Teknik Pemberian Skor

Teknik pemberian skor penelitian menggunakan skala likert, karena variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator pertanyaan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi. Responden bertugas memberikan jawaban dengan skor 1-5 yang terdiri dari jawaban sangat setuju/sangat sering/sangat suka, setuju/sering/suka, ragu-ragu/jarang, tidak setuju/tidak sering/tidak suka dan sangat tidak setuju/sangat tidak sering/sangat tidak suka. Pertanyaan menggunakan alternatif jawaban a, b, c, d dan e. Penentuan skor alternatif jawaban menurut Silaen dan Widiyono (2013:126-128) sebagai berikut:

1. Alternatif jawaban (a) diberi skor 5, dengan kategori sangat tinggi.
2. Alternatif jawaban (b) diberi skor 4, dengan kategori tinggi.
3. Alternatif jawaban (c) diberi skor 3, dengan kategori sedang.
4. Alternatif jawaban (d) diberi skor 2, dengan kategori rendah.
5. Alternatif jawaban (e) diberi skor 1, dengan kategori sangat rendah.

3.11 Teknik Pengujian Instrumen

Data yang digunakan harus melalui tahap uji untuk mengetahui kebenarannya. Teknik pengujian instrumen penelitian sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah teknik pengujian yang menunjukkan valid atau

tidaknya instrumen, sehingga data yang valid dapat digunakan dalam penelitian (Silaen dan Widiyono, 2013:118). Kriteria untuk menilai validnya instrumen sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka butir-butir pernyataan adalah valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka butir-butir pernyataan adalah tidak valid.

Rumus korelasi *Pearson Product Moment* (Arikunto, 2006:271-276):

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

N : Jumlah subjek

X : Skor item

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat ukur yang menunjukkan instrumen dapat dipercaya, karena instrumen sudah baik (Arikunto, 2006:178).

Pertanyaan reliabel jika memberikan hasil relatif sama, ketika dilakukan pengukuran kembali pada objek dan waktu yang berbeda. Peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk menguji tingkat reliabilitas. Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{11} : Nilai reliabilitas

k : Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2$: Nilai variasi masing-masing item

σ^2 : Nilai variasi

Apabila koefisien *Cronbach Alpha* (r_{11}) \geq R Tabel (0,60), maka instrumen dapat dikatakan reliabel (Arikunto, 2006:154).

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Interval	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup / Sedang
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2006:276)

3.12 Teknik Analisis Data

Teknik analisis merupakan metode atau cara mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data mudah dipahami dalam menyelesaikan permasalahan penelitian (Sujarweni, 2014:45). Analisis data dikelompokkan berdasarkan variabel, jenis responden, tabulasi data serta perhitungan untuk

menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Data penelitian dianalisis menggunakan rumus regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus regresi linier sederhana (Silaen dan Widiyono, 2013:206) sebagai berikut:

$$\mathbf{Y = a + bX}$$

Keterangan:

y : Nilai variabel bebas yang diramalkan

a : Konstanta

b : Kofisien regresi dari x

x : Nilai variabel terikat yang diramalkan

Nilai a dan b dicari menggunakan rumus (Silaen dan Widiyono, 2013:207)

sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

y : Jumlah skor dari variabel terikat

x : Jumlah skor akhir dari variabel bebas

n : Jumlah sampel

3.13 Pengujian Hipotesis

Penelitian menggunakan hipotesis merupakan penelitian dengan pendekatan ilmiah, sedangkan penelitian tidak menggunakan hipotesis adalah riset dengan pendekatan naturalis. Kerlinger dalam Sangadji dan Sopiai (2010:89) mengatakan bahwa, “Hipotesis adalah prediksi tentang fenomena.” Hipotesis merupakan jawaban sementara sampai terbukti kebenarannya, melalui data-data yang dikumpulkan untuk membuktikan ataupun menolak hipotesis (Arikunto, 2006:71). Pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara sebagai berikut:

a. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi koefisien korelasi penelitian, apakah variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y). Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai F Hitung dan F Tabel pada derajat kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Ketentuan untuk menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai F Hitung $>$ dari nilai F Tabel atau nilai sig $<$ 0,05 (alpha), maka variabel bebas secara simultan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b. Apabila nilai F Hitung $<$ dari nilai F Tabel atau nilai sig $>$ 0,05 (alpha), maka variabel bebas secara simultan tidak memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Rumus F Hitung penelitian sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

R^2 : Koefisien korelasi ganda

k : Jumlah variabel independen

n : Jumlah sampel

Kategori derajat kekuatan hubungan atau korelasi (r) variabel sebagai berikut:

0,00 - 0,20 : Hubungan sangat rendah atau lemah sekali

0,20 - 0,40 : Hubungan rendah

0,40 - 0,56 : Hubungan yang sedang atau cukup efektif

0,60 - 0,80 : Hubungan yang tinggi atau kuat

0,80 - 1,00 : Hubungan yang sangat tinggi atau kuat

c. Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi pada regresi linear merupakan kemampuan variabel bebas (X) menunjukkan variasi dari variabel terikat (Y).

Koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi (r).

Nilai r^2 yang mendekati satu menunjukkan semakin baik kemampuan variabel bebas (X) mempengaruhi variabel terikat (Y), yaitu $0 < r^2 < 1$.

Sedangkan, r^2 yang mendekati nol dikatakan bahwa, pengaruh variabel bebas (X) memberikan pengaruh yang rendah terhadap

variabel terikat (Y) (Arikunto, 2006:276). Rumus koefisien determinasi (Silaen dan Widiyono, 2013:231) sebagai berikut:

$$\mathbf{KD = r^2 \times 100\%}$$

Keterangan:

KD : Koefisien determinasi

r^2 : Kuadrat dari koefisien korelasi

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Komunitas Jendela

Komunitas Jendela pertama kali didirikan pada 12 maret 2011 di Yogyakarta. Komunitas Jendela berasal dari ide para peserta seleksi program Indonesia mengajar 2 dari Yogyakarta. Pemuda-pemudi yang berkumpul memiliki visi sama, yaitu memajukan pendidikan anak di Indonesia. Nama ‘Jendela’ diberikan oleh salah satu *founder* diawal pendirian komunitas dengan filosofi “Buku adalah Jendela dunia”.

Kegiatan pertama di Shelter Cangkringan, lereng Gunung Merapi, ketika letusan gunung merapi 2010 merupakan momentum terbentuknya Komunitas Jendela, berawal dari kerjasama yang ditawarkan yayasan pemberi beasiswa di Indonesia. Kegiatan rutin dimulai dengan program perpustakaan keliling sebagai langkah awal Komunitas Jendela. Kegiatan rutin mingguan Komunitas Jendela, yaitu menjadikan perpustakaan sebagai pusat kegiatan dan buku sebagai media untuk membuka wawasan ataupun pengetahuan anak-anak Indonesia.

Tagline

Komunitas Jendela memiliki *tagline* “*We are not just building a library, we are building a future*”. *Tagline* tersebut bermakna Komunitas Jendela tidak hanya mendirikan perpustakaan untuk meningkatkan minat baca anak, melainkan membangun masa depan pendidikan Indonesia yang lebih baik. *Tagline* ditulis menggunakan bahasa Inggris bukan karena melupakan bahasa nasional, tetapi memiliki maksud agar komunitas ini mendunia dan siapapun di seluruh dunia yang membaca *tagline* akan langsung memahami apa itu Komunitas Jendela.

Tagline dibuat sederhana namun mengandung makna yang luas diharapkan menjadi salah satu media promosi Komunitas Jendela kepada dunia luar. Pada tahun 2012 *tagline* diubah menjadi “*Prepare the Reader to Build a Future*”, dengan harapan meningkatnya minat baca anak-anak Indonesia dapat tumbuh tanpa terkendala keberadaan fisik sebuah perpustakaan atau taman bacaan.

Komunitas Jendela pusat dan Cabangnya

Komunitas Jendela pertama kali didirikan di Yogyakarta, maka diputuskan Jendela Jogja sebagai pusat dari Komunitas Jendela. Komunitas Jendela secara resmi telah hadir di berbagai daerah, seperti Jakarta, Bandung, Malang, Lampung, Medan, Jember, Bangka, Maluku, Atambua, Bengkalis dan Simalungun.

Jendela pusat memiliki kepengurusan yang berbeda dengan Jendela Perdaerah. Jendela pusat merupakan fasilitator dari kepengurusan di masing-masing cabang daerah Indonesia. Pengurus Jendela pusat hanya memiliki

kewenangan dalam mengurus perizinan cabang baru, pendataan, pengelolaan kebutuhan dari masing-masing Jendela daerah.

4.2 Sejarah Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung



Sumber: (<https://komunitasjendela.org> diakses pada 21 Maret 2019
pukul 13:00 WIB)

Gambar 2. Logo Komunitas Jendela Lampung



Sumber: Divisi Media (Juli, 2019)

Gambar 3. Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

Komunitas Jendela Lampung dipelopori oleh Mika Margareta yang pernah tergabung dalam Komunitas Jendela Yogyakarta. Komunitas Jendela Lampung didirikan pada 13 November 2014, berawal dari ide Mika untuk memajukan pendidikan anak di Lampung. Penanggung jawab dan koordinator pertama Komunitas Jendela Lampung adalah Mika Margareta dan Eko Prasetyo (<https://komunitasjendela.org> diakses pada 21 Maret 2019 pukul 13:00 WIB).

Komunitas Jendela Lampung tidak memiliki Surat Keputusan (SK) karena merupakan komunitas yang berdiri sendiri (*independent*) tanpa naungan dari lembaga atau pihak manapun. Kegiatan Komunitas Jendela Lampung dibiayai oleh donatur, terdiri dari donatur tetap dan donatur tidak tetap. Komunitas Jendela Lampung melakukan penggalangan dana ketika membutuhkan anggaran untuk acara besar. Komunitas Jendela Lampung juga mendapatkan banyak donasi dari berbagai pihak, seperti Dinas Pemerintah, yayasan, lembaga, sesama komunitas dan perindividu (pribadi).

Komunitas Jendela Lampung merupakan komunitas yang bergerak dalam kegiatan sosial yang mengutamakan pendidikan, anggotanya terdiri dari pemuda-pemudi dengan visi dan misi yang sama. Visi dan misi Komunitas Jendela Lampung sebagai berikut:

VISI

“Menjadi Komunitas berjiwa muda yang fokus berkarya dan berkontribusi pada pendidikan anak”.

MISI

- 1) Membentuk kemandirian belajar anak melalui kebiasaan membaca buku.
- 2) Memusatkan kegiatan pembelajaran pendidikan alternatif di perpustakaan.
- 3) Memberikan pengetahuan gratis kepada anak-anak melalui kegiatan informal untuk mengasah kreatifitas dan kemampuan motorik anak.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung berada di Kelurahan Bakung, Teluk Betung Bandar Lampung. Masyarakatnya di Kelurahan Bakung dominan merupakan golongan masyarakat menengah ke bawah. Rumah baca Komunitas Jendela Lampung awalnya dipusatkan di Kantor Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bakung. Kegiatan belajar-mengajar menjadi kurang kondusif karena bau sampah yang menyengat, akhirnya kegiatan dipindahkan ke rumah baca yang berlokasi di Jalan Haji Shaleh Kramayuda No.16 Kelurahan Bakung, Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung memang masih berada di lingkungan Kelurahan Bakung, tetapi tempatnya tidak terlalu dekat dengan tempat pembunagan akhir sampah. Tempat kegiatan atau rumah baca Komunitas Jendela Lampung sampai saat ini belum menjadi hak milik komunitas, karena masih menyewa dengan warga sekitar.

Rumah baca Komunitas Jendela Lampung memberikan dampak positif bagi pendidikan anak, karena rumah baca memberikan tempat atau menyediakan sarana dan prasarana untuk anak belajar dan mendapatkan pendidikan. Anak-anak di rumah baca tidak hanya diberikan waktu untuk belajar sendiri atau mandiri tetapi juga mendapat bantuan pendidikan dari *volunteer* yang hadir.

Kegiatan belajar-mengajar telah diikuti sekitar 50 anak dengan usia 5-15 tahun. Kegiatannya dilaksanakan setiap hari sabtu dan minggu pukul 10.00-12.00 WIB. Anak-anak yang mengikuti kegiatan di rumah baca merupakan anak yang berasal dari keluarga dengan golongan masyarakat menengah kebawah, tetapi anak memiliki antusias untuk ikut serta dalam kegiatan belajar di rumah baca.

Kegiatan mingguan terdiri dari kegiatan belajar-mengajar secara formal ataupun informal. Perpustakaan Komunitas Jendela Lampung diharapkan dapat membuat anak-anak memiliki akses pendidikan yang lebih baik. Buku menjadi media dalam usaha membentuk kemandirian belajar anak. Pendidikan sejak dini sangat penting bagi seorang anak, karena dengan mendapatkan pendidikan yang layak dapat membantu kehidupannya dimasa mendatang. Program kerja Komunitas Jendela Lampung sangat beragam, tetapi dikategorikan menjadi tiga program kerja utama sebagai berikut:

a. Gerakan Cinta Buku



Sumber: Divisi Media (Juli, 2019)

Gambar 4. Kegiatan Gerakan Cinta Buku di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

Program gerakan cinta buku bertujuan meningkatkan minat belajar. Metodenya terdiri dari gerakan wajib membaca buku, bercerita lewat gambar, membuat berbagai prakarya dan sebagainya. Program ini diikuti semua anak yang hadir dengan bimbingan *volunteer* di rumah baca Komunitas Jendela Lampung.

b. Belajar sambil Bermain



Sumber: Divisi Media (Juli, 2019)

Gambar 5. Kegiatan Belajar sambil Bermain di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

Belajar sambil bermain merupakan program yang bertujuan membantu anak-anak memahami pelajaran sekolah, sehingga meningkatkan kemampuan akademis anak dan membuatnya menyukai kegiatan belajar. Kegiatan disesuaikan dengan tingkatan kelas, agar anak memahami materi yang diberikan.

c. *Mobile Library*

Mobile library merupakan perpustakaan keliling akhir pekan yang berlokasi di tempat-tempat strategis dan ramai, seperti Saburai, Bundaran Gajah dan tempat-tempat berkumpul lainnya. Perpustakaan keliling dibuka untuk umum, buku yang disediakan beragam mulai dari buku bacaan anak, pengetahuan umum dan lain-lain.



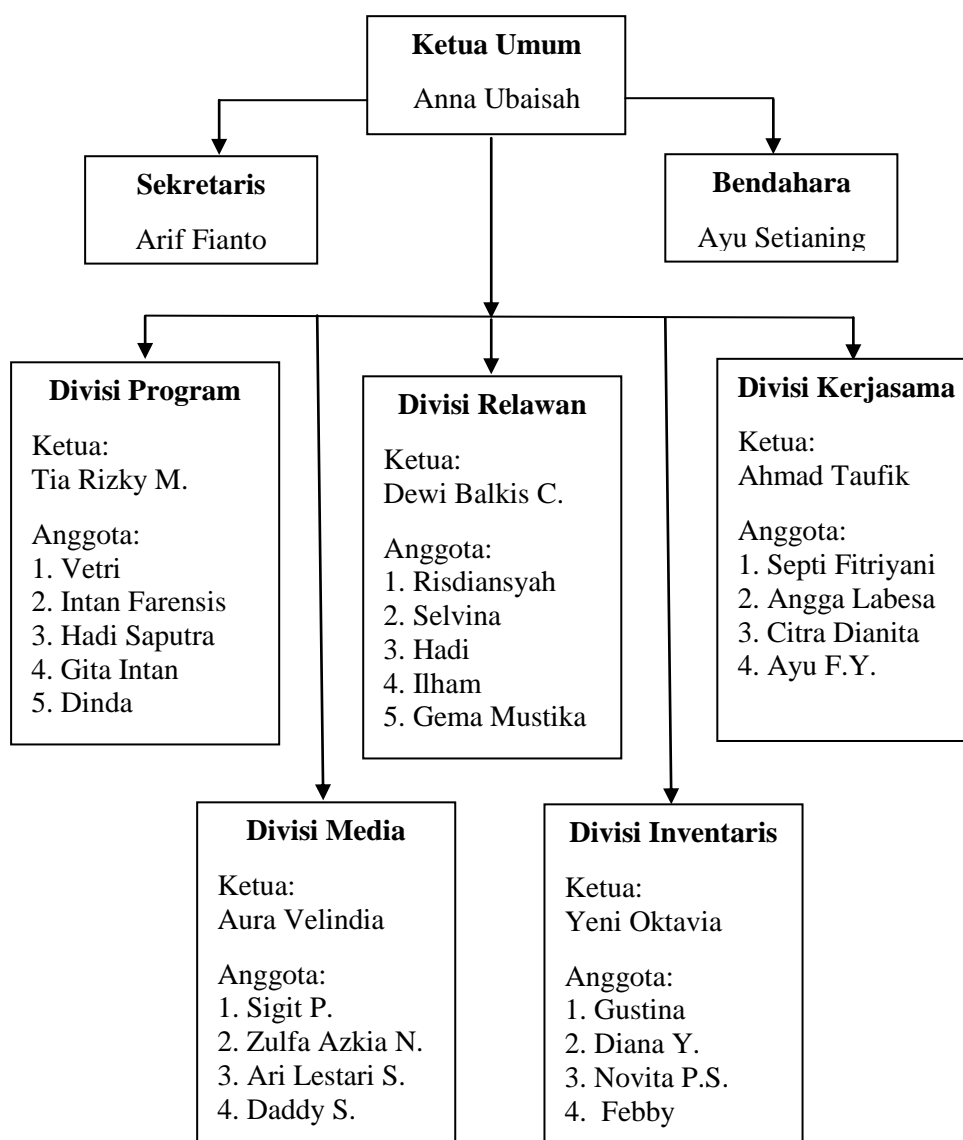
Sumber: Instagram Komunitas Jendela Lampung (Juli, 2019)

Gambar 6. Kegiatan *Mobile Library* di Puncak Mas

Program *mobile library* bertujuan untuk mengajak dan menumbuhkan kesadaran masyarakat pentingnya membaca. Program ini membuka kesempatan bagi masyarakat untuk bergabung dengan Komunitas

Jendela Lampung atau sekedar memberikan donasi buku bacaan ataupun bantuan finansial.

Komunitas Jendela Lampung memiliki 30 anggota. Struktur organisasi yang dimiliki cukup baik, terdiri dari Ketua Umum, Sekretaris dan Bendahara. Komunitas Jendela Lampung memiliki 5 divisi, yaitu Divisi Program, Divisi Relawan, Divisi Inventaris, Divisi Kerjasama dan Divisi Media. Struktur organisasi Komunitas Jendela Lampung sebagai berikut:



Sumber: Divisi Program (Maret, 2019)

Gambar 7. Struktur Organisasi Komunitas Jendela Lampung

4.3 Karakteristik Anak di Rumah Baca Komunitas Jendela Lampung

Kegiatan di rumah baca Komunitas Jendela Lampung telah diikuti 50 anak usia 5-15 tahun. Peneliti memilih anak usia 10-15 tahun sebagai responden, karena menurut Dalyono (2007:152) usia 9-15 tahun merupakan masa anak mulai berpikir logis, percaya diri, senang bergaul dan melakukan penyesuaian sosial terhadap lingkungan. Usia 10-15 tahun berjumlah 30 anak, terdiri dari kelas 4 Sekolah Dasar sampai dengan kelas 3 Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 5. Karakteristik Anak Berdasarkan Usia

No.	Usia	Frekuensi
1.	10 Tahun	4
2.	11 Tahun	12
3.	12 Tahun	8
4.	13 Tahun	3
5.	14 Tahun	2
6	15 Tahun	1
Total		30

Sumber: Divisi Program Komunitas Jendela Lampung (Februari, 2019)

Tabel di atas menunjukkan bahwa usia 11 tahun berjumlah 12 anak, usia 12 tahun berjumlah 8 anak, usia 10 tahun berjumlah 4 anak, usia 13 tahun berjumlah 3 anak, usia 14 berjumlah 2 anak dan usia 15 tahun berjumlah 1 anak, sehingga populasi usia 10-15 tahun di rumah baca Komunitas Jendela Lampung berjumlah 30 anak.

Tabel 6. Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	5
2	Perempuan	25
Total		30

Sumber: Data primer diolah peneliti (Maret, 2019)

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki, yaitu perempuan berjumlah 25 responden dan laki-laki berjumlah 5 responden. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin tidak mengacu pada apapun, hanya sebagai data tambahan yang didapat dari lapangan.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Komunikasi dalam kelompok sepermainan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar anak ditunjukkan dengan:
 - 1) Ada pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak terbukti dari nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.
 - 2) Besarnya pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak dari R^2 sebesar 0,821, didapatkan bahwa komunikasi dalam kelompok sepermainan memengaruhi motivasi belajar anak sebesar 67,4%.
2. Proses belajar seorang anak yang didorong dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari R^2 , dimulai dari tahap afektif (perasaan suka dan tidak suka) intrinsik dan ekstrinsik sebesar (2,43% dan 3,68%) yang dimiliki anak. Anak yang memiliki rasa suka terhadap kegiatan menarik akan membuatnya memiliki konatif (kemauan) intrinsik dan ekstrinsik sebesar (2,72% dan 1,46%) untuk melakukan kegiatan tersebut, tetapi tahap ini masih sebatas kemauan dan ada kemungkinan anak tidak melakukannya.

Konatif (kemauan) yang dimiliki anak akan berdampak pada kognitif (pengetahuan) intrinsik dan ekstrinsik sebesar (1,46% dan 0,42%), karena dari memiliki rasa suka dan kemauan dapat membuatnya tertarik untuk mencari tahu, sehingga membuat pengetahuannya semakin bertambah.

6.2 Saran

1. Disarankan kepada pengurus di rumah baca Komunitas Jendela Lampung untuk meningkatkan sarana dan prasarana ataupun membuat program kegiatan yang menarik, sehingga:
 - 1) Pengetahuan dan pemahaman anak semakin luas (kognitif).
 - 2) Anak dapat mengetahui apa yang disukai ataupun tidak disukainya (afektif).
 - 3) Anak memiliki kemauan untuk datang ke rumah baca dan mengikuti berbagai kegiatan positif (konatif).
2. Hasil penelitian diharapkan menjadi sumber informasi pengembangan kajian bidang ilmu komunikasi dan semoga menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak.
3. Diperlukannya komunitas seperti Jendela Lampung yang menyediakan rumah baca atau perpustakaan bagi anak-anak secara gratis di lingkungan masyarakat menengah ke bawah yang bermasalah dalam pendidikan.

4. Karena penelitian ini hanya meneliti mengenai pengaruh komunikasi dalam kelompok sepermainan terhadap motivasi belajar anak, disarankan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat melihat bagaimana bentuk sosial yang berbeda dari interaksi yang terjadi melalui media apakah dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arifin, Anwar. 2010. *Ilmu Komunikasi (Sebuah Pengantar Ringkas)*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. PT.Rineka Cipta: Jakarta.
- _____. 2006. *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. PT.Rineka Cipta: Jakarta.
- A.M. Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo: Jakarta.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Raja Grafindo: Jakarta.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat komunikasi*. Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Gunawan, Ary H. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antar Pribadi dan Mediana*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Ihsan, H. Fuad. 2008. *DASAR-DASAR KEPENDIDIKAN*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Kerlinger, Fred N. 1993. *ASAS-ASAS PENELITIAN BEHAVIORAL*. GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS: Yogyakarta.
- Kurniawati, Nia Kartika. 2014. *KOMUNIKASI ANTARPRIBADI Konsep dan Teori Dasar*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Moleong, Lexy. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Muhammad, Arni. 2007. KOMUNIKASI ORGANISASI. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Prastowo, A. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Ar-Ruzz Media : Yogyakarta.
- Riswandi. 2009. *ILMU KOMUNIKASI*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sangadji, Etta Mamang., dan M.M., Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. C.V Andi Offset: Yogyakarta.
- Severin, Werner J., dan Tankrad, James W. 2009. *TEORI KOMUNIKASI*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Silaen, Sofar., dan Widiyono. 2013. *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL UNTUK PENULISAN SKRIPSI DAN TESIS*. IN MEDIA: Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. PT Pustaka Baru: Yogyakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sumadi, Suryabrata. 2003. *Metode Penelitian*. Rajawali: Jakarta.
- Suranto. 2011. *KOMUNIKASI INTERPERSONAL*. GRAHA ILMU: Yogyakarta.
- Uno, Hamzah B. 2012. *TEORI MOTIVASI & PENGUKURANNYA (Analisis dibidang Pendidikan)*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Usman, Husaini., dan Akbar R. Purnomo Setiady. 2008. *PENGANTAR STATISTIKA*. PT Bumi Aksara: Jakarta.

Skripsi:

- Aditya, Ardiansyah Prima. 2016. *Komunikasi Kelompok pada Komunitas Instameet dalam Meningkatkan Kemampuan Fotografi Anggota (Studi pada Komunitas Instameet di Bandar Lampung)*. Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung. Tersedia (<http://digilib.unila.ac.id/24524/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20EMBAHASAN.pdf>) diakses pada 15 Februari 2019 pukul 13.44 WIB.

Wonodihadrjo, Felicia. 2014. *Komunikasi Kelompok yang Mempengaruhi Konsep Diri dalam Komunitas Cosplay "Cosura" Surabaya*. Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya. Tersedia (<https://media.neliti.com/media/publications/79506-ID-komunikasi-kelompok-yang-mempengaruhi-ko.pdf>) diakses pada 15 Februari 2019 pukul 21:28 WIB.

Fauziah, Nurul. 2010. *Komunikasi Kelompok dalam Membentuk Karakter Anak pada Kelas Pre School di Harapan Ibu*. Skripsi Jurusan Ilmu komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Tersedia (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/724/1/NURUL%20FAUZIAH-FDK.pdf>) diakses pada 15 Februari 2019 pukul 21:50 WIB.

Undang-undang:

UU Peradilan Anak No.3 Tahun 1997 pasal 1 ayat 2.

Internet:

<https://www.republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/wacana/15/05/26/noyj6v-menumbuhkan-minat-baca-masyarakat> diakses pada 16 Februari 2019 pukul 09.51 WIB.

<https://ejournal.unipma.ac.id> diakses pada 20 Februari 2019 pukul 08:20 WIB.

https://www.academia.edu/29986735/Teori_Belajar_Sosial_Social_Learning_The_ory_ diakses pada 20 Februari 2019 pukul 08:30 WIB.

<https://komunitasjendela.org> diakses pada 21 Maret 2019 pukul 13:00 WIB.

www.junaidichaniago.wordpress.com. R Tabel dan F Tabel untuk signifikansi 5%, diakses pada 28 Maret 2019 pukul 22.00 WIB.