

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet di Indonesia memberikan dampak yang sangat besar, hal ini dapat dilihat dari pengguna internet di Indonesia yang setiap tahunnya mengalami peningkatan. Dari hasil riset Nasional yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan PusKaKom UI, menunjukkan bahwa pada Februari 2018 lalu, 143,26 juta jiwa atau setara 54,7% penduduk Indonesia telah terjangkau internet. Hal ini didukung oleh data *Ranking Absolute Growth* yang dirilis *We Are Social* pada tahun 2018, yakni data perubahan tahun ke tahun berdasarkan jumlah pengguna internet di suatu negara. Jumlah kenaikan penduduk yang menggunakan internet di Indonesia tercatat mencapai 17,3 juta jiwa dibandingkan tahun lalu, atau naik 13%. Dalam hal ini, Indonesia berada di peringkat ke empat di bawah India (naik 97,8 juta), China (naik 50,6 juta), dan Amerika Serikat (naik 25 juta).

Masuknya internet dalam bidang pendidikan dapat membawa perubahan dalam proses pembelajaran. Pendidikan dengan menggunakan media internet tidak mengenal keterbatasan waktu, tempat belajar, keterpisahan jarak secara geografis dan keinginan peserta didik untuk belajar di tempatnya sendiri. Internet bagaikan sebuah perpustakaan dunia yang bisa kita akses dengan mudah sesuai dengan segala yang kita perlukan. Internet hadir dengan banyak kelebihanannya untuk memenuhi kebutuhan setiap orang. Tidak heran banyak orang pada saat ini telah menggunakan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan akan informasi

yang praktis dan instan. Hadirnya *search engine* dalam dunia internet mempermudah setiap orang dalam menelusuri informasi, dengan menggunakan *search engine* pengguna cukup memasukkan kata kunci sehingga akan muncul berbagai macam informasi yang berkaitan dengan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Dari hal ini dapat dilihat bagaimana *search engine* bermanfaat bagi penggunaannya. Ada beberapa jenis *search engine* yang bisa digunakan dalam menelusuri informasi antara lain *google, go, snap, yahoo, alvista, bing, ask*. (Halim & Nurdin, 2015)

Di kalangan remaja *google search engine* memiliki pengaruh positif dan negatif, salah satunya yang dapat berpengaruh positif terhadap pendidikan remaja yaitu mesin pencari ini dapat membantu mereka dalam keberlangsungan pembelajaran dengan mencari berbagai referensi pembelajaran yang tersedia di *search engine google*. Tetapi dampak negatif *google search engine* juga disalahgunakan oleh remaja, yaitu untuk mencari tahu informasi negatif di dunia maya, yang dapat merusak moral pada diri seseorang. Contohnya banyak sekali para user mencari foto dan video porno di dunia maya, dengan *search engine* mereka dapat dengan mudahnya mendapatkan foto dan video tersebut, kemudian sudah banyak permainan online yang muncul sehingga remaja memilih untuk memainkan permainan online tersebut. Otomatis motivasi belajar remaja tersebut menjadi berkurang dan juga dapat melemahkan otak mereka. Karena sudah banyak kasus remaja sekarang yang memiliki nilai rendah pada pendidikan akibat pengaruh dari game online, sosial media, *google search engine* dan sebagainya. (Halim & Nurdin, 2015)

Motivasi belajar adalah suatu pendorong yang berasal dari dalam diri seseorang guna melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan dan pengalaman (Nurmala, Tripalopo & Suharsono, 2014). Siswa harus memahami pentingnya motivasi belajarnya sendiri, karena motivasi belajar akan menggerakkan individu guna meningkatkan kegiatan belajarnya. Motivasi belajar yang kurang pada siswa akan berpengaruh terhadap menurunnya semangat dan hasil belajar pada siswa. Dampak yang sering terjadi karena penggunaan *search engine* terhadap motivasi belajar pada remaja yaitu kemalasan, karena pengaruh dari *search engine* remaja akan menjadi malas terutama membaca buku pelajaran dan tidak ingin bersekolah, lebih sering bermain sosial media sehingga rasa malas belajar pun terjadi. Terkadang menghabiskan waktu hanya untuk selalu aktif di media sosial sudah jelas mengurangi waktu belajar atau bahkan menghilangkan waktu belajar. Sehingga mereka hanya termotivasi untuk menjadi “hits” bukan menjadi pelajar yang pintar. (Uno, 2013)

Semakin banyaknya fitur pada mesin pencari *google search engine* ini semakin banyak orang-orang nyaman menggunakannya, begitu juga dengan beberapa anggota remaja di organisasi Remaja Masjid Istiqamah Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat, Langkat yang masih duduk di bangku sekolah SMP dan SMA ini yang mempergunakan mesin pencari *google search engine*. *Google search engine* ini dapat membantu belajar para remaja dalam mencari informasi tentang pembelajaran baik dari sekolah maupun dari organisasi tersebut. Tetapi dampak buruk dari *google search engine* ini adalah anak-anak remaja akan kecanduan menggunakannya dan menjadi malas membaca buku sekolah dan lebih banyak bermain game online.

Hasil observasi awal bahwa keseluruhan anggota dari remaja masjid ini sudah memiliki ponsel jenis *android* dan hampir dari keseluruhan anggota yang berjumlah 30 orang ini ada tersedia *google search engine* di handphonenya untuk mencari informasi baik untuk kepentingan di organisasi maupun di sekolah tetapi hanya sebagian dari mereka yang memanfaatkan *google search engine* sebagai referensi pembelajaran. Hal itu sudah dilakukan peneliti dengan mengamati bagaimana mereka dalam memanfaatkan dan menggunakan ponsel android, bahwa beberapa dari anggota remaja masjid menggunakan *google search engine* untuk mencari referensi pelajaran dari sekolah, mereka mengakui bahwa mencari di *google* lebih mudah dan cepat. Kemudian beberapa remaja lagi hanya menggunakan *Google Search Engine* untuk game online dan membaca berita yang sedang viral. Dan nantinya peneliti akan melakukan beberapa cakupan dalam mengumpulkan data mengenai unsur apa saja yang menjadi ciri utama dalam variabel *search engine* mulai dari indikator intensitas penggunaannya, isi pesan dari ketersediaan informasi, dan tampilan dalam mengakses internet.

Dampak positif dari *search engine* adalah mempercepat dan mempermudah kita untuk menemukan website yang memuat konten yang kita cari, bahkan kita juga bisa menemukan banyak hal melalui *google search engine*, seperti informasi alamat web, informasi pendidikan, informasi penemuan lainnya. Namun, *google search engine* juga disalahgunakan oleh manusia, yaitu untuk mencari tahu informasi negatif di dunia maya, yang dapat merusak moral pada diri seseorang. Contohnya banyak sekali para user mencari foto dan video porno di dunia maya, dengan *search engine* mereka dapat dengan mudah mendapatkan foto dan video tersebut.

Jadi dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *search engine* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar terutama motivasi belajar pada remaja itu sendiri. Dan penelitian ini dilakukan agar mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *search engine* terhadap motivasi belajar remaja usia 13-17 di organisasi kelompok Remaja Masjid Istiqamah sebagai tempat penelitian yang ada di tempat yang diteliti.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Search Engine* Terhadap Motivasi Belajar Remaja Masjid Usia 13-17 Tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupaten Langkat**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Remaja masjid yang menggunakan *search engine* untuk mencari hal yang bersifat negatif seperti (situs porno, game online berbayar).
2. Kebiasaan remaja yang selalu menggunakan *search engine* untuk mencari referensi pembelajaran sehingga membuat rasa malas membaca buku pada remaja.
3. Penyebaran informasi hoax yang langsung diterima oleh remaja masjid.
4. Motivasi belajar berkurang karena pengaruh pergaulan teman sebaya.
5. Maraknya permainan-permainan online sehingga anak remaja masjid tersebut menghabiskan waktunya dengan bermain game online.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti serta untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka penulis membatasi masalah peneliti pada “ Pengaruh Penggunaan *Search Engine* Terhadap Motivasi Belajar Remaja Masjid Istiqamah Usia 13-17 Tahun Di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupaten Langkat”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana penggunaan *search engine* pada Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.
2. Bagaimana motivasi belajar pada Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.
3. Apakah terdapat pengaruh *Search Engine* terhadap motivasi belajar Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan masalah dalam penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *search engine* pada Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.

2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar pada Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Search Engine terhadap motivasi belajar Remaja Masjid Istiqamah usia 13-17 tahun di Desa Pipa Dua Kecamatan Berandan Barat Kabupten Langkat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Sebagai peningkatan motivasi belajar para anggota remaja masjid khususnya usia 13-17 tahun dalam pemanfaatan penggunaan *search engine* untuk belajar.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai penambah wawasan bagi penulis dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang relevan untuk penggunaan *search engine* terhadap minat belajar remaja.

