

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman diikuti dengan munculnya beragam produk teknologi informasi yang selalu mengalami pembaharuan dengan tujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Sannai (2008) teknologi informasi dan komunikasi berarti sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pengetahuan antara seseorang kepada orang lain. Teknologi informasi dan komunikasi sendiri telah menyentuh hampir seluruh ranah kehidupan manusia termasuk ranah politik ekonomi, bisnis, komunikasi sosial, bahkan pendidikan. Sehingga tiap individu dituntut untuk terus belajar dan berkembang agar mampu bersaing serta terciptanya individu-individu yang melek akan teknologi.

Pada dasarnya tujuan utama kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yakni untuk membawa perubahan yang lebih baik terhadap peradaban kehidupan manusia. Terutama dalam dunia pendidikan, teknologi sudah menjadi hal yang wajib diterima dan diimplementasikan agar tercapai kualitas pembelajaran yang lebih baik (Helaludin, 2019). Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi yang paling populer dan diminati oleh berbagai kalangan masyarakat di antaranya adalah media sosial. Dikarenakan ruang lingkungannya yang sangat luas, memudahkan manusia mengakses beragam kebutuhan informasi. Sehingga saat ini media sosial sudah menjadi bagian dari

sarana komunikasi yang sangat sulit dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini membawa kemajuan telekomunikasi bagi masyarakat berupa fasilitas teknologi seperti kemudahan untuk mengakses beragam media sosial lewat *handphone*.

Menurut Liedfray et al., (2022) media sosial berarti sebuah media bersifat online yang memudahkan para penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten yang berisikan blog, jejaring sosial, wiki, forum, bahkan dunia virtual. Beragam media sosial tersebut diantaranya seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Youtube*, dan *TikTok*. Media ini cukup berpengaruh terhadap kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana informasi maupun sebagai sarana sosialisasi dan interaksi antar manusia. Dimana fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut di antaranya bisa melihat berita-berita atau informasi yang sedang viral, video-video lucu, melihat aktivitas teman lewat status atau foto yang diposting di akun media sosialnya, bahkan berbalas pesan (*chatting*) ataupun komentar lewat media sosial.

Selain itu saat ini ada pula produk teknologi yang dikemas dalam bentuk *game online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *FIFA*, dan lain sebagainya. Lewat perkembangan teknologi ini, *game online* yang dulunya hanya bisa diakses melalui komputer kini dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone* yang tersambung dengan internet. Menurut Bodenheimer (dalam Birri et al., 2022:240) *game online* merupakan program permainan yang terhubung dengan internet dengan kemudahan akses di mana saja, kapan saja, dan dapat dimainkan secara berkelompok dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia tanpa batasan usia.

Ketika game memasuki ruang lingkup aktivitas masyarakat maka akan membentuk sebuah budaya atau gaya hidup baru yang dapat dilihat melalui cara berpikir, merasa, dan bertindak yang mana hal ini terjadi melalui komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* menjadi bagian dari sebuah teknologi yang memperlihatkan gagasan baru sebagai media komunikasi massa baru yang menawarkan beragam fitur terbaru mulai dari berbagi pesan tertulis hingga berkomunikasi suara secara langsung antara pemain dengan bantuan perangkat khusus seperti *headphone* (Tayibnapi, 2019). Bidang hiburan berbentuk digital ini tentunya sangat diminati oleh berbagai kalangan masyarakat khususnya anak sekolah. *Game online* seakan memiliki daya tarik yang menimbulkan kecanduan bagi para penggunanya sehingga tidak heran jika banyak orang yang menjadikan *game online* menjadi sebuah rutinitas dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya *handphone* saat ini, semua aplikasi media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Youtube*, *Tiktok*, dan sebagainya dapat dijangkau dengan mudah di manapun kita berada. Sama halnya dengan beragam aplikasi *game online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *FIFA*, dan lain sebagainya dapat diakses dengan mudah dan cepat lewat *handphone* pribadi yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam hal ini, kalangan pelajar menjadi sasaran yang paling mudah dipengaruhi oleh kenikmatan beragam inovasi teknologi yang ditawarkan lewat kehadiran beragam aplikasi media sosial maupun *game online* tersebut di atas. Penggunaan fasilitas teknologi informasi berupa media sosial dan *game online* seharusnya bisa bernilai positif khususnya bagi para pelajar apabila dapat memanfaatkan sarana tersebut untuk hal-hal yang positif. Hal positif yang

dimaksud diantaranya seperti sebagai sarana untuk mengakses informasi yang menambah ilmu pengetahuan, sebagai sarana komunikasi jarak jauh, sebagai sarana untuk mengasah kemampuan diri, sebagai sarana promosi untuk menyalurkan minat dan bakat, dan sebagai sarana untuk mengusir rasa penat atau sekedar melakukan penyegaran otak setelah melakukan kegiatan sehari-hari.

Dalam artian bahwa dengan mengakses media sosial dalam batas wajar sesungguhnya dapat membawa pengaruh baik terhadap peningkatan keterampilan fisik, kemampuan intelektual, dan kreativitas anak. Begitupun halnya dengan kehadiran *game online* yang jika digunakan sewajarnya dapat berguna sebagai sarana *refreshing* atau penyegaran otak, mengasah ketangkasan, memacu individu berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta menambah relasi dengan orang-orang memiliki kesamaan *hobby* (Suryanto, 2015:11). Namun apabila media sosial dan *game online* digunakan semata-mata hanya untuk bermain-main dengan intensitas penggunaan yang semakin berlebihan maka akan menyebabkan kecanduan dan membawa dampak buruk seperti mengganggu proses pembelajaran yang pada akhirnya akan mempengaruhi minat belajar siswa. Sementara minat belajar siswa sangat berpengaruh penting terhadap kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Slameto (2010) mendefinisikan minat sebagai suatu bentuk ketertarikan dan perasaan lebih suka pada suatu aktivitas atau melakukan kegiatan dengan sukarela tanpa ada perintah dari orang lain. Yang mana jika dikaitkan dengan proses pembelajaran minat merupakan roda yang menggerakkan diri seseorang untuk melakukan pembelajaran dengan tujuan menambah pengetahuan,

keterampilan, serta pengalaman. Berdasarkan pendapat Parnawi (2019) jika seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka cenderung akan memiliki semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga menciptakan aktivitas belajar yang baik dan hasil yang memuaskan, sebaliknya jika minat belajar seorang siswa kurang cenderung akan melemahkan semangat siswa mengikuti pelajaran sehingga aktivitas belajar di kelas terlihat pasif dan hasilnya pun kurang memuaskan. Menurut Ananda & Hayati (2020) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa meliputi 1) Kesadaran siswa, berupa partisipasi dan keaktifan seseorang dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu yang diminati, 2) Perhatian siswa, berupa konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran, 3) Kemauan Siswa, mengacu pada daya gerak/ketertarikan yang mendorong siswa untuk memberikan reaksi atau respon, dan 4) Perasaan senang yang berarti ekspresi siswa yang menunjukkan rasa suka untuk mengikuti pelajaran.

Minat belajar dapat tumbuh jika didorong oleh rasa ingin tahu serta keinginan untuk memahami sesuatu yang menyebabkan peserta didik sungguh-sungguh dalam belajar. Minat belajar yang kuat akan melahirkan perhatian/usaha yang serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung sangat antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar seperti memperhatikan guru saat menyampaikan materi, aktif bertanya mengenai materi yang kurang dipahami, mengerjakan tugas yang diberikan dan mengumpulkannya tepat waktu serta aktif mencari referensi dari sumber belajar lain baik dari media cetak atau media elektronik. Pada masa sekarang ini tidak

jarang ditemukan sekolah yang memanfaatkan *handphone* sebagai sarana pembelajaran guna mencari referensi ataupun sumber belajar siswa.

Namun dapat dilihat melalui fenomena yang terjadi saat ini seperti kebebasan penggunaan *handphone* yang dapat menyebabkan para pelajar bebas mengakses berbagai fitur yang ditawarkan termasuk aplikasi media sosial dan *game online*. Hal ini mengakibatkan maraknya penyalahgunaan *handphone* yang seharusnya bertujuan sebagai sumber belajar justru digunakan untuk mengakses media sosial dengan tujuan bermain-main, melihat konten hiburan yang tidak berkaitan dengan pelajaran serta bermain *game online*. Hal tersebut memungkinkan timbulnya dampak negatif dimana salah satunya adalah kecanduan akan media sosial dan *game online*.

Menurut teori bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Suryabrata (2014) yang menyatakan bahwa salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar di antaranya adalah media massa. Yang mana jika siswa berminat menggunakan media tersebut untuk membantu proses pembelajaran maka akan dapat meningkatkan minat belajar. Sebaliknya apabila media massa digunakan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran maka akan mengakibatkan menurunnya minat belajar. Dalam hal ini media sosial menjadi salah satu bagian dari media massa yang sedang digemari oleh banyak orang saat ini terutama bagi kalangan pelajar.

Kajian yang mengaitkan penggunaan media sosial dan minat belajar sudah banyak diteliti sebelumnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Septiani, et al., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh negatif terhadap minat belajar apabila media sosial seperti *YouTube*, *Instagram*, *TikTok* dan sebagainya digunakan untuk hal yang kurang penting seperti penggunaan dalam durasi yang terlalu lama sehingga siswa kecanduan akan media sosial. Kecanduan media sosial akan melahirkan perilaku malas belajar sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Selain itu hasil penelitian Praditasari et al., (2019) menunjukkan adanya pengaruh negative penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa. Seringkali penggunaan media sosial membuat siswa menjadi lupa akan waktu dan berujung melupakan kewajibannya untuk belajar. Dengan demikian semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap media sosial maka akan semakin rendah minat belajar siswa, sebaliknya semakin rendah kecanduan siswa akan media sosial, maka akan semakin tinggi minat belajar siswa.

Selanjutnya merujuk pada pendapat Ghuman dan Griffiths (dalam Novrialdy, 2019) yang menyatakan bahwa permasalahan yang seringkali timbul akibat penggunaan *game online* yang berlebihan di antaranya adalah rendahnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol waktu, menurunnya minat belajar, prestasi akademik, relasi sosial, finansial, dan kesehatan. Hal ini dibuktikan dengan teori Pratiwi (2019) yang mengungkapkan bahwa semakin sering pelajar menggunakan *game online* maka akan menyebabkan ketagihan atau kecanduan. Perilaku kecanduan *game online* akan berdampak buruk terutama dari

segi akademik dan sosial peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan para penggunanya tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari termasuk menurunnya minat belajar yang menimbulkan kemalasan belajar, memicu tindak kekerasan, serta perilaku imitasi yang berlebihan. Dalam artian jika semakin tinggi tingkat penggunaan *game online* maka minat belajar akan semakin rendah. Kajian yang mengaitkan penggunaan *game online* dan minat belajar juga sudah banyak diteliti sebelumnya. Menurut teori bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Afrizawati & Afriani (2022) yang menyimpulkan bahwa pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap minat belajar bersifat negatif. Dimana arah negatif ini maksudnya semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* maka minat belajar siswa akan semakin rendah. Selain itu, hasil penelitian Suparni & Handayani (2018) juga menunjukkan adanya pengaruh variabel *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 35,2% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian tersebut.

Pandangan sebagian besar orang yang beranggapan bahwa perkembangan teknologi membantu meningkatkan minat belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor tidak lagi sepenuhnya benar. Kenyataannya produk teknologi berupa kehadiran beragam aplikasi media sosial dan *game online* justru mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Achru P., (2019) yang menemukan beberapa faktor penyebab permasalahan minat belajar di kalangan pelajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa, peranan

guru dan metode mengajar, sarana dan prasarana, motivasi dan cita-cita, keluarga, teman pergaulan, dan media massa. Adapun media sosial dan *game online* termasuk pada bagian media massa yang artinya kedua hal tersebut juga bisa mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan demikian hal ini membuat penulis tertarik mengkaji pengaruh antara variabel media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa di SMA Bintang Timur 1 Balige.

Setelah dilakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran yang mengajar di kelas XI diperoleh informasi bahwa tidak ada larangan membawa *handphone* bagi peserta didik SMAS Bintang Timur 1 Balige namun hal ini bukan berarti bahwa peserta didik bebas membawa *handphone* ke sekolah. Peserta didik hanya diperbolehkan membawa *handphone* ketika sudah ada kesepakatan/izin dengan guru mata pelajaran yang masuk. Namun pada kenyataannya masih ada siswa yang kedapatan membawa *handphone* ke sekolah tanpa izin dari guru. Beliau berpendapat bahwa sesungguhnya penggunaan *handphone* dalam pembelajaran diperlukan sebagai media yang mempermudah siswa dalam mencari referensi dalam kegiatan belajar mengajar. Namun seringkali siswa menyalahgunakan kebebasan menggunakan *handphone* untuk membuka aplikasi lain di luar kebutuhan pembelajaran seperti chatting, melihat postingan teman berupa foto atau video, menonton video yang sedang viral, dan memainkan *game online* bersama-sama dengan teman yang sering disebut dengan istilah mabar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan game online bagi siswa bukan lagi sebagai media pembelajaran melainkan digunakan sebagai media hiburan semata.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan bahwa siswa di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige cenderung mengalami perubahan minat belajar akibat peralihan dari sistem pembelajaran daring pada masa pandemi kembali pada sistem pembelajaran luring. Hal ini dilihat dari tingkah laku siswa yang ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tidak bersungguh-sungguh memperhatikan saat guru menyampaikan materi justru sibuk bertukar cerita dengan temannya, kurangnya konsentrasi/ketertarikan siswa mengikuti pelajaran yang mengakibatkan siswa mengantuk, bahkan ada siswa yang menempatkan *handphonenya* di dalam laci meja dan mencuri-curi kesempatan untuk menggunakannya. Perilaku ini menunjukkan adanya ketergantungan siswa terhadap media sosial dan *game online* dimana hal ini mengakibatkan siswa semakin malas belajar, lupa mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak berkonsentrasi maupun mengantuk saat guru menyampaikan materi, dan pada akhirnya hal ini mempengaruhi minat belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan menyajikan judul penelitian: **“Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kecanduan media sosial dan *game online* akibat intensitas penggunaannya yang terlalu berlebihan
2. Penyalahgunaan media sosial dan *game online* oleh peserta didik kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige
3. Media sosial dan *game online* mempengaruhi minat belajar siswa kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige
4. Dampak penggunaan sosial media dan *game online* terhadap minat belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih berfokus dan tidak terlalu meluas cakupannya, maka masalah di dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media sosial yang diteliti adalah aplikasi media sosial yang diinstal pada smartphone pribadi seperti *WhatsApp, Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok*
2. Penggunaan *game online* yang diteliti adalah penggunaan aplikasi game yang diinstal pada smartphone pribadi seperti *Mobile Legend, Free Fire, FIFA*
3. Minat belajar yang diteliti adalah minat belajar siswa kelas XI di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige pada tahun pelajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa XI SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige

1.6 Manfaat Teoritis Praktis

1. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi yang menyajikan informasi tentang pengaruh penggunaan media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa. Sekaligus sebagai bahan evaluasi bagi sekolah agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa. Dengan harapan pada

akhirnya dapat mendorong sekolah untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga minat belajar siswa tidak terganggu melainkan membawa kemajuan dan perkembangan bagi seluruh siswa.

2. Bagi Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis mengenai pengaruh penggunaan media sosial dan *game online* terhadap minat belajar siswa, terjalinnya hubungan baik antara penulis dengan pihak sekolah melalui penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat memberi tambahan informasi kepada pihak sekolah, serta penulis juga berharap hasil penelitian ini bisa menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

3. Bagi Universitas

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi para pembaca serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa/i yang membutuhkan.