

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda bangsa Indonesia merupakan penerus bangsa di masa depan yaitu mahasiswa, yang sangat diharapkan memiliki kualitas yang baik sehingga dapat membawa kemajuan bagi bangsa pada waktu yang akan mendatang. Namun demikian, seiring berjalannya waktu terdapat tantangan baru yang harus dihadapi oleh generasi muda bangsa ini. Salah satunya yang paling berpengaruh terhadap kehidupan generasi muda bangsa Indonesia yaitu tantangan yang muncul akibat Globalisasi.

Globalisasi membawa manusia pada suatu dunia tanpa batas dengan arus informasi supercepat yang mengglobal. Globalisasi dunia memicu revolusi (bukan evolusi) dibidang *ICT (Information and Communication Technology)*. Tantangan globalisasi pada perkembangan *ICT* bagi generasi muda yang paling mengkhawatirkan adalah situs jejaring sosial. Begitu banyak jejaring sosial yang semakin populer di dunia maya atau internet salah satunya *Facebook*.

Jejaring sosial *facebook* mulai berkembang di abad 20 dan awal abad 21, kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap umat manusia dari semua aspek kehidupan. Jejaring sosial ini merupakan salah satu alat informasi di era globalisasi yang telah membuat dunia ini menjadi suatu sistem yang saling terhubung dan menyatu dengan mudahnya, dan tanpa mengenal batas, waktu dan tempat.

Jejaring sosial sangat mudah diakses dimana saja dengan menggunakan seluler, *laptop*, ataupun *i-pad*. Jejaring sosial dapat pula digunakan sebagai media

informasi bagi para pelajar, salah satunya *Blog* atau *Blogger*. Jejaring sosial ini sangat bermanfaat bagi para pelajar. Dalam suatu *Blog* terkadang ada yang memposting hasil karyanya ataupun materi-materi perkuliahan. Selain hal itu jejaring ini dapat juga terhubung dengan domain lain sehingga mereka dapat membuka forum diskusi dalam sebuah jejaring sosial. Tentunya ini bermanfaat untuk kepentingan pendidikan.

Selain memperluas jaringan informasi tentunya jejaring sosial dapat memperluas jaringan pertemanan. Semakin banyak relasi yang dibuat maka semakin banyak informasi yang didapatkan. Banyak cara yang dapat mempererat persahabatan salah satunya adalah melalui jejaring sosial misalnya *Facebook*, semakin banyak teman yang didapatkan, maka semakin banyak informasi yang dapat diperoleh begitupun juga *Blogger* semakin banyak *channel* atau *group* yang diikuti maka domain lain akan banyak memberikan peluang forum diskusi yang bermanfaat mengenai pendidikan, komunikasi, maupun tentang politik yang berkembang di Indonesia.

Seiring berjalannya waktu tentunya jejaring sosial membawa dampak negatif juga. Tidak semua mahasiswa menggunakan jejaring sosial seperti yang diharapkan. Tetapi mereka menggunakan untuk hal-hal yang kurang baik. Bahkan bisa merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dampak negatif dari penggunaan jejaring sosial bagi para mahasiswa dapat mengurangi tingkat prestasi pelajar. Terkadang mereka lebih fokus bermain dengan *account* (akun) mereka daripada belajar. Sehingga bisa mengakibatkan tingkat prestasi mereka turun meskipun tidak drastis atau secara berkala atau bertahap.

Dewasa ini jejaring sosial tidak hanya semacam pengikat pertemanan namun dapat menjadi jerat sosial. Banyaknya kejahatan yang terjadi akibat jejaring sosial banyak macamnya. Terutama di *Facebook* sudah banyak yang menjadi korban. Banyak sekali yang tertipu akibat bisnis nakal yang bertujuan untuk menipu konsumen dengan iming-iming barang dagangan yang sangat berkualitas. Terutama para mahasiswa mereka sangat rentan terpengaruh hal-hal seperti ini. Mereka ingin tampil berbeda tetapi mereka tidak melihat resiko di belakang. Dan saat dikelas atau saat belajar sebaiknya telepon seluler dimatikan ataupun disimpan.

Selain menjadi jerat sosial, jejaring sosial dapat juga menjadi pemicu kurangnya waktu atau intensitas belajar mahasiswa. Mereka terlalu terlena dengan dunia barunya dalam aktivitas jejaring sosial. Waktu belajar pun jadi korban, sehingga mereka membuat diri mereka rugi akan waktu, bahkan banyak materi yang tertinggal. Memang jejaring sosial sangat memuaskan sehingga penggunaanya mudah diperdaya oleh kemajuan teknologi ini. Setidaknya mereka menyadari bahwa menggunakan hal yang kurang ada manfaatnya dan menyita waktu belajar hendaknya dihindari agar prestasi tetap terjaga dan tidak menurun hanya karena terlalu fokus pada dunia ini atau aktivitas jejaring sosial.

Sebuah penelitian terbaru dari Aryn Karpinski, peneliti dari Ohio State University, menunjukkan bahwa para mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial seperti *facebook* ternyata mempunyai nilai yang rendah dari pada para mahasiswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial *facebook*. Dari 219 mahasiswa yang diriset oleh karpinski 148 mahasiswa pengguna situs *facebook* ternyata

memiliki nilai yang lebih rendah daripada mahasiswa non pengguna. Menurut Karpinski, memang tidak ada korelasi langsung *facebook* akan menyebabkan nilai para mahasiswa atau pelajar menjadi jeblok. Namun diduga *facebook* telah menyebabkan waktu belajar para mahasiswa tersita oleh keasyikan berselancar di situs jejaring sosial yang tengah populer ini. Para pengguna *facebook* mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para mahasiswa pengguna *facebook* kehilangan waktu antara 1-5 jam sampai 11-15 jam waktunya per minggu untuk bermain *facebook*. Motivasi dan Prestasi belajar siswa dapat menurun karena situs jejaring sosial, buktinya pada penelitian yang dilakukan oleh Aryn Karpinski tersebut prestasi belajar siswa menurun akibat terlalu sering membuka situs jejaring sosial di internet. Hal ini mungkin karena motivasi belajar mahasiswa tersebut juga menjadi berkurang karena lebih mementingkan jejaring sosialnya daripada prestasi belajarnya sendiri.

(<http://merdekapanthom.blogspot.com/10>)

Penyalahgunaan jejaring sosial *facebook* oleh mahasiswa jurusan PP-Kn mempunyai dampak yang negatif bagi prestasi belajarnya, hal ini terlihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Mahasiswa yang kecanduan dan menyalahgunakan penggunaan *facebook* IP nya cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh banyaknya waktu yang habis digunakan untuk bermain *facebook* baik pada saat jam perkuliahan maupun dirumah sehingga terkadang tugas perkuliahannya terlalaikan, bahkan ada juga beberapa mahasiswa yang tidak masuk kuliah dikarenakan kecanduan bermain *Poker* melalui *Akun facebook*.

Hal ini lah yang menjadi latar belakang penulis dalam mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Jejaring Sosial Facebook Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Jurusan PP-Kn FIS UNIMED Angkatan 2009)”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam buku pedoman skripsi Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Jurusan PP-Kn (2013 : 14) dikatakan bahwa : Identifikasi masalah berisi sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti itu dalam lingkup masalah yang lebih luas dibandingkan dengan perumusan masalah.

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penyalahgunaan jejaring sosial dapat meningkatkan timbulnya kejahatan dan penipuan
2. Pengaruh jejaring sosial terhadap maraknya Pornografi
3. Jejaring sosial dapat menurunkan produktifitas dan rasa sosial diantara mahasiswa
4. Pengaruh jejaring sosial facebook terhadap prestasi belajar mahasiswa
5. Jejaring sosial facebook dalam komunikasi belajar antara mahasiswa

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah dan telah teridentifikasi walaupun tidak secara keseluruhan maka perlu untuk membuat suatu batasan agar masalah yang diteliti lebih terfokus, terperinci, sistematis dan mendalam.

Sesuai pertimbangan keterbatasan yang ada, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh Jejaring Sosial *Facebook* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”.
2. Pengaruh jejaring sosial terhadap maraknya Pornografi

D. Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini terarah maka perlu adanya perumusan masalah. Adapun yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan jejaring sosial *facebook* terhadap prestasi belajar mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh jejaring sosial *Facebook* terhadap maraknya pornografi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan jejaring sosial *Facebook* terhadap prestasi belajar mahasiswa.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh jejaring sosial *Facebook* terhadap maraknya pornografi

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi mahasiswa Unimed dan untuk seluruh masyarakat yang dapat dijadikan rujukan atau sumber yang bermanfaat untuk memberikan motivasi dan dorongan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

1. Bagi Mahasiswa

Berguna sebagai bahan pemikiran untuk meningkatkan diri dalam bidang pendidikan, pengetahuan, dan pengalamannya dan juga pergaulannya agar dapat membatasi diri dalam penggunaan *facebook* sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Bagi masyarakat

- a. Sebagai bahan informasi yang dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana dampak penyalahgunaan jejaring sosial *facebook*.
- b. Menjadi bahan bacaan yang bermanfaat di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

3. Bagi peneliti sendiri

- a. Sebagai ajang latihan pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan untuk mendalami sebagai calon pendidik.
- b. Penulis dapat mengetahui dan memahami bagaimana dampak penyalahgunaan jejaring sosial *facebook*
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan referensi bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian ini.