

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri mempengaruhi kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan sebagainya . Diawali dengan munculnya internet yang dahulu hanya untuk kebutuhan tertentu saja, namun saat ini sudah seperti menjadi kebutuhan utama manusia. Kemudahan akses yang diberikan menjadikan dunia seolah tanpa batas. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 diperoleh sebanyak 132,7 juta orang dari total populasi penduduk Indonesia yang berkisar 256,2 juta orang. Berarti terjadi peningkatan pengguna internet dari hasil survei tahun 2014 yaitu sebanyak 88 juta orang dengan komposisi sebagai berikut:

Tabel 1.1
Komposisi Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Usia

Tahun 2014			Tahun 2016		
Usia (tahun)	Persentase	Jumlah (juta)	Usia (tahun)	Persentase	Jumlah (juta)
18-25	49%	43,12	10-24	18,40%	24,4
26-35	33,80%	29,744	25-34	24,40%	32,3
36-45	14,60%	12,848	35-44	29,20%	38,7
46-55	2,40%	2,112	45-44	18%	23,8
55-65	0,20%	0,176	55 keatas	10%	13,2
TOTAL	100%	88 juta	TOTAL	100%	132,4 juta

Ditinjau dari alasan utama pengguna internet Indonesia menggunakan internet adalah 25,3% *update* informasi, 20,8% terkait pekerjaan,10,3%

sosialisasi, 13,5% mengisi waktu luang, 9,2% terkait pendidikan, 8,8% hiburan dan 8,5% bisnis, berdagang, dan cari barang.

Berdasarkan data diatas *update* informasi menjadi alasan utama seseorang menggunakan internet. Salah satu media yang sering digunakan untuk *update* informasi ini adalah sosial media. Menurut Dwi Adi Susanto sosial media adalah suatu media interaksi *online* yang meliputi blog, forum, aplikasi *chatting* sampai dengan jejaring sosial. Sosial media menjadi kebutuhan bagi setiap orang saat ini. Hal ini dikarenakan sosial media memuat segala informasi baik positif maupun negatif yang dibutuhkan setiap orang yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Kebutuhan akan sosial media ini membuatnya terus berkembang dengan berbagai kelebihan-kelebihan fasilitas yang disediakan.

Sejak lahirnya *friendster* yang menjadi situs anak muda pertama untuk mencari jodoh, keberadaan sosial media mengalami pertumbuhan yang semakin pesat seperti jamur di musim hujan. Disusul *MySpace*, *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Ketiker*, *Whats App*, *BBM*, *Line*, *Instagram* dan sebagainya membuat keberadaan sosial media semakin eksis.

Berbagai aktivitas menarik yang dapat membuat para penggunanya terus mengalami pertumbuhan diantaranya berbagi informasi, berdagang, berdakwah, berpolitik, berbagi foto, bahkan tidak jarang digunakan sebagai tempat meluapkan emosi. Kemudahan dalam mengaksesnya membuat semua kalangan masyarakat dapat menggunakannya. Tidak terkecuali pelajar, berdasarkan data yang diperoleh dari salah satu situs *online* di tahun 2015 jumlah pengguna *facebook* yang menjadi juaranya media sosial di dunia dan di Indonesia, persentasi

pelajar pengguna *facebook* mencapai 32% di Indonesia pada usia 13-19 tahun. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media sosial sangat diminati oleh para pelajar di Indonesia.

Selain media sosial, ada juga *game online* yang juga merupakan bentuk produk perkembangan teknologi saat ini. Di Indonesia perjalanan *game online* dimulai dengan masuknya *Nexia Online* di Indonesia sejak tahun 2001. Namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya *gameonline* yang sudah menutup layanannya.

Awalnya *game online* ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki *PC* (*Personal Computer*) dan jaringan *internet* di rumah, namun semenjak banyaknya *warnet* membuat *game online* (*game center*) ini semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki *PC* di rumah, mereka dapat bermain di *game center* (*warnet*) dengan biaya yang terjangkau. Sehingga tidak jarang ditemukan banyak pelajar yang bermain *game online*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat menstimulus minat belajar pelajar baik aspek kognitif, maupun psikomotorik di era modernisasi saat ini. Mudahnya mengakses informasi pembelajaran melalui sosial media dapat membantu proses belajar sehingga meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar. Dan juga dengan terbiasanya menyelesaikan tantangan dari *game online* yang dimainkan para pelajar dapat mengasah kemampuan psikomotorik para pelajar. Tetapi faktanya tidak demikian, Hadirnya sosial media dan *game online* saat ini justru memberi pengaruh sebaliknya.

Para pelajar memanfaatkan sosial media dan *game online* sebagai gaya hidup baru mereka untuk tampil kekinian bukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka. Mereka sering lupa waktu kalau sudah mengakses sosial media dan *game online*. Berbagai fasilitas menarik yang disediakan dan kemudahan untuk mengakses di sosial media dan *game online* yang dapat membuat para pelajar betah untuk berlama-lama mengaksesnya. Bagi yang tidak dapat mengendalikannya maka akan tergilas olehnya. Intensitas mengaksespun sangatlah tinggi hingga mereka tidak bisa dipisahkan dari gadget yang mereka miliki. Keadaan ini dapat membuat para pelajar ketergantungan terhadap sosial media dan *game online*. Mereka akan cenderung tidak dapat melepaskan diri dari mengaksesnya. Jika hal ini terus-menerus berlangsung dikhawatirkan mereka akan mengurungkan niatnya untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Angela mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN 015 Kelurahan Sidomulya Kecamatan Samarinda Ilir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMA Panca Budi Medan khususnya kelas X ditemukan bahwa secara keseluruhan siswa SMA Panca Budi Medan telah memiliki akun media sosial dan telah mengenal *game online*. Setiap pelajar memiliki lebih dari satu akun dan memiliki *game* yang disimpan di ponsel pribadi mereka. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang sibuk dengan ponsel mereka meskipun pelajaran telah berlangsung. Terdengarnya

nada khas media sosial ataupun suara game pada saat proses pembelajaran. Adanya siswa yang mengantuk, tidak fokus, bahkan mengambil kesempatan untuk membuka ponselnya ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Selain itu juga didapati siswa yang tidak dapat menyelesaikan latihan yang diberikan guru di sekolah tepat pada waktunya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Panca Budi Medan T.P. 2016-2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Intensitas penggunaan sosial media dan game online dapat membuat siswa malas belajar.
2. Para siswa menjadi ketergantungan dengan sosial media dan *game online*.
3. Sosial media dan *game online* mempengaruhi minat belajar siswa
4. Sosial media dan *game online* menjadi gaya hidup baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penggunaan sosial media yang diteliti adalah aplikasi sosial media yang diinstal di handphone seperti *Facebook, Line, Twitter, BBM, Instagram*.

2. Penggunaan *game online* yang diteliti adalah penggunaan game yang mengakses internet yang pernah dimainkan.
3. Minat belajar yang diteliti adalah minat belajar siswa kelas X di SMA Panca Budi Medan pada tahun pelajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan sosial media terhadap minat belajar siswa di SMA Panca Budi Medan?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa di SMA Panca Budi Medan?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan sosial media dan *game online* terhadap minat belajar siswa di SMA Panca Budi Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan sosial media terhadap minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan sosial media dan *game online* terhadap minat belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat menjadi sumber yang akurat untuk memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru mengenai pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap minat belajar siswa. Sehingga pada akhirnya dapat menunjang perkembangan dan kemajuan sekolah dalam membangun mutu para siswa.

2. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat terjalin hubungan baik dengan pihak sekolah dan dapat memberikan tambahan informasi kepada pihak sekolah, serta penulis juga berharap hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan informasi dan pembelajaran bagi mahasiswa-mahasiswi yang membutuhkan.

3. Bagi Universitas

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan yang bermanfaat dan dapat pula dijadikan referensi.