

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan besar dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya berguna bagi diri sendiri, dengan adanya pendidikan berguna bagi Negara dan masyarakat guna memajukan perekonomian bagi suatu Negara agar terciptanya masyarakat yang mandiri dan memiliki daya saing seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan Nasional yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Lembaga penyelenggaraan pendidikan mengharapkan siswa dapat mengerti dan memahami setiap pelajaran yang diterimanya, yang merupakan wujud dari prestasi belajar yang dicapai siswa setelah menerima pelajaran. Salah satu lembaga pendidikan yang diharapkan mampu menerapkan strategi belajar yang baik bagi siswanya dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah sekolah. Dengan penerapan strategi, media dan teknologi yang baik dalam belajar bagi siswa diharapkan akan meningkatkan prestasi belajar. Kepandaian sering kali diartikan dengan angka raport yang tinggi, terlebih lagi bisa masuk “*Rangking*” 10 besar. Tetapi baik buruknya angka raport tidak selalu disebabkan kepandaian (*Inteligensi*), karena hal tersebut tergantung juga pada

faktor lain, seperti cara guru mengajar, lingkungan sekolah, hasrat belajar anak, kreatifitas bahkan perkembangan teknologi.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet, dengan total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 2256,3 juta orang. Data ini menunjukkan bahwa sekitar 51,8% penduduk Indonesia menggunakan internet. Jika dibandingkan dengan data tahun sebelumnya, penggunaan internet ini semakin bertambah jumlahnya dari tahun ketahun. Pada tingkat internasional Indonesia berada pada urutan ke-enam sebagai pengguna internet dengan posisi lima teratas diperoleh Negara Cina, Amerika Serikat, India, Brazil, dan Jepang.

Berdasarkan hasil statistik *'We are Social Singapore'* ada 88,1 juta orang pengguna aktif internet di Indonesia. Itu berarti 34% dari total populasi di Indonesia. Dimana 64 juta orang mengakses internet dengan menggunakan *hand phone* setara dengan 25% populasi penduduk di Indonesia.

Pada dasarnya penggunaan media internet oleh pelajar tentunya akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran dengan menggunakan *Elektronik Learning* di dunia pendidikan dan sistem pendidikan yang mendukung penggunaan internet pada siswanya misalnya untuk mencari bahan tambahan materi yang tidak hanya bisa dilihat dari buku yang cenderung monoton dan tidak mengikuti perkembangan yang terjadi sesuai eranya.

Sumber belajar yang telah diterapkan oleh guru dengan baik, tepat dan lebih bervariasi yang menuju kearah perkembangan teknologi, cenderung akan memperoleh hasil yang baik dan materi pembelajaran yang didapatkan akan lebih mudah diserap oleh siswa sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan lebih berwawasan luas dan akhirnya prestasi belajar dapat meningkat. Maka dari itu perlunya tanggung jawab guru, bagaimana materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik secara baik dan benar sesuai dengan perkembangan yang ada.

Dalam mengakses jaringan internet pada saat proses pembelajaran dimana dalam hal ini selain memberikan dampak positif ada juga dampak negatif yang disebabkan karena internet tersebut. Dampak negatif dari penggunaan Internet itu sendiri telah dirasakan oleh sebagian orang, tidak sedikit orang pada saat ini sangat bergantung pada internet sampai menjadi Adiksi/Kecanduan internet. Hal ini diindikasikan dari kejadiannya yang dilakukan setiap hari terutama para remaja, remaja umumnya melakukan kegiatan mengakses internet sepulang sekolah maupun saat proses pembelajaran berlangsung.

Remaja dapat dikatakan sebagai populasi yang paling beresiko Adiksi/Kecanduan internet yang disebabkan kontrol diri yang kurang dan pengaruh teman sebaya yang tinggi. Internet menjadi candu bagi remaja dikarenakan internet menawarkan berbagai fasilitas yang menarik dari informasi yang lebih cepat mengenai dunia, hiburan serta permainan yang menyebabkan Adiksi/Kecanduan internet dapat dirasakan oleh sebagian remaja yang cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif. Terlebih lagi ini merupakan suatu

periode seorang remaja dalam menentukan kehidupan individualnya dimasa mendatang.

Ningtyas (dalam Herlin Siswi, 2004:2) menjelaskan bahwa *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *Chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnosis dan statistic gangguan mental, atau yang biasa disebut *Diagnosis dan Statistik Gangguan Mental* (DSM), namun secara bentuk dikatakan dekat dengan bentuk Adiksi/Kecanduan akibat judi, selain itu badan himpunan psikologi di Amerika Serikat secara formal menyebutkan bahwa Adiksi/Kecanduan ini termasuk dalam salah satu bentuk gangguan.

Menurut kementerian komunikasi dan informasi pada tahun 2016, penggunaan internet di pulau Sumatera mencapai 20.752.185 jiwa yang dimana pengguna internet terbanyak yaitu anak remaja atau dapat dikatakan anak SMA sederajat yaitu mencapai 64,70% dan 97,40% mengakses media sosial dan hiburan lainnya. Dari data kementerian komunikasi dan informasi tersebut dapat dikatakan bahwa pemanfaatan internet lebih banyak untuk hiburan semata yang cenderung kearah yang negatif yang seharusnya internet digunakan sebagai sumber belajar yang baik yang sesuai dengan perkembangan jaman pada prakteknya hanya digunakan sebagai hiburan yang dapat menyebabkan Adiksi/Kecanduan internet.

Ningtyas (2012:27) seorang pakar psikologi David Greenfield menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami Adiksi/Kecanduan. Orang –orang

tersebut mengalami gejala yang sama dengan Adiksi/Kecanduan obat bius, yaitu lupa waktunya dalam bermain internet kebanyakan orang yang Adiksi/Kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Remaja yang sudah Adiksi/Kecanduan internet ketika melakukan kegiatan online akan merasa bergairah, senang, bebas serta merasa dibutuhkan dan didukung, sebaliknya ketika offline orang tersebut akan merasa kesepian, cemas, bahkan frustrasi.

Ketidak mampuan seseorang dalam mengontrol diri untuk terkoneksi dengan internet dan melakukan kegiatan bersamanya adalah cikal bakal dari lahirnya bentuk Adiksi/Kecanduan ini, bahkan di Amerika Serikat sendiri telah berdiri panti rehabilitasi untuk menyembuhkan bentuk Adiksi/Kecanduan khusus internet. Kebiasaan yang tidak terkendali memang terkadang dapat menimbulkan petaka tersendiri bagi diri kita, dengan tidak bisa mengatur lamanya durasi berinternet, menghabiskan waktu dan menghancurkan semua tanggung jawab dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan sewaktu peneliti melaksanakan Program Peraktik Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Negeri 13 Medan pada mata pelajaran ekonomi masih ada beberapa siswa yang belum mampu mencapai hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran ekonomi yaitu 75.

Hal Terlihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1.1**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Kelas XI MIS**  
**SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI MIS 1	40	75	27	67,5 %	13	32,5%
XI MIS 2	36	75	5	13,89%	31	86,1%
XI MIS 3	38	75	11	28,95 %	27	71,05%
XI MIS 4	35	75	16	45,74%	19	54,28%
Jumlah	149		59	39,6%	90	60,4%

*Sumber : Daftar Nilai Ekonomi SMAN 13 Medan T.P.2017-2018\*)*

Pada Tabel 1.1. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI MIS pada pelajaran ekonomi lebih banyak yang tidak tuntas atau dapat dikatakan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu mencapai 60,4% (90 orang) sedangkan yang tuntas hanya 39,6% (59 orang), hal ini menunjukkan prestasi belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran ekonomi. Peneliti menduga hasil belajar siswa masih rendah disebabkan penggunaan atau pemanfaatan internet cenderung kearah yang tidak positif atau lebih banyak penggunaan internet sebagai hiburan sehingga membuat siswa malas untuk belajar baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul : **“Pengaruh *Internet Addiction* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2017-2018”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar siswa SMA Negeri 13 Medan rendah karena dalam pemanfaatan media internet kurang tepat guna.
2. Kebebasan siswa dalam membawa *Hand Phone* dan mengakses Internet pada saat jam pelajaran berlangsung cenderung mengganggu pembelajaran.
3. Internet belum member dampak positif bagi siswa.
4. Manajemen waktu antara belajar dan aktifitas khusus penggunaan internet belum baik.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah daalam penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari apa yang diteliti maka peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan sebagai berikut :

1. *Internet addiction* yang diteliti adalah penggunaan *Hand Phone* (HP)
2. *Internet addiction* yang diteliti adalah penggunaan internet yang berlebihan pada mata pelajaran ekonomi.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah *Internet addiction* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas XI MIS pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2017-2018 ?.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, pengaruh *Internet addiction* terhadap prestasi siswa kelas XI MIS pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2017-2018.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

#### 1. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan bagi penulis dalam bidang penelitian khususnya tentang pengaruh atau dampak negatif Adiksi/Kecanduan internet yang menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa kelas XI MIS SMA 13 Medan Tahun Pelajaran 2017-2018.

#### 2. Bagi Siswa

Dengan mengetahui apa itu Adiksi/Kecanduan internet, diharapkan siswa dapat berperan dan memanfaatkan media internet yang seharusnya dijadikan sebagai sumber belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 3. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran dan informasi tentang dampak Adiksi/Kecanduan internet yang menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa.



4. Bagi Lembaga atau Pihak Sekolah

Penelitian ini digunakan sebagai masukan dalam menyusun kebijakan dan strategi pengembangan pendidikan dalaam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. Bagi Universitas Negeri Medan

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan bahan rujukan bagi Universitas negeri Medan yang ingin melakukan peneliti lebih lanjut terhadap penelitian



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY