

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu alat dalam pembudayaan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengetahui segala sesuatu yang tidak diketahuinya. Pendidikan juga merupakan hak dan keharusan seluruh umat manusia, walaupun ada pada masa-masa tertentu pendidikan tidak diberikan secara merata kepada seluruh manusia. Hak untuk mendapatkan pendidikan harus disetarakan dengan kesempatan dan kemampuan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 2 menjelaskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SIKDIKNAS Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran guru terlibat secara mendalam di dalam berbagai

kegiatan seperti menjelaskan, merumuskan, membuktikan, menyimpulkan, dan mengklasifikasikan. Guru tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka membantu peserta didik menerjemahkan semua aspek itu kedalam perilaku-perilaku yang berguna dan bermakna.

Menurut Hamdani (2011:21) pendidikan merupakan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara efektif sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Melalui pendidikan pula sebagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu dilaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta diperoleh seoptimal mungkin untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm dalam Rusman, 2012:159). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal

menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang bersifat ilmiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan suatu pekerjaan. Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat dan hampir menyeluruh di semua kalangan, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini lebih maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada disekitar kita agar menunjang proses pendidikan.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya laptop dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Teknologi berkembang sangat pesat, jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya.

Perkembangan media sosial memiliki dampak signifikan terhadap gaya hidup dan perilaku manusia modern. Di antara bentuk media sosial adalah WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, Telegram, dan lainnya untuk memenuhi kebutuhan sosial penggunanya. Perkembangan media sosial memungkinkan seseorang dapat berbagi ide, konten, pendapat, perasaan, keyakinan, pengalaman pribadi, sosial, dan pendidikan melalui media sosial (Azizi dkk., 2019). Selain itu, media sosial menjadikan aksesibilitas kita menjadi lebih mudah dalam bersosialisasi dimana kita memiliki sebuah pilihan untuk terhubung, berbagi, serta terlibat dalam pengalaman yang sama (Kacker & Saurav, 2020). Penggunaan media sosial menjadi salah satu kegiatan paling populer di kalangan anak muda (Bányai dkk., 2017).

Menurut Garnham (2022), Generasi Z, atau mereka yang lahir diantara tahun 1997 hingga 2012 (berusia 10-25 tahun) merupakan generasi yang paling terdampak secara psikologis dengan adanya perkembangan teknologi, salah satu di antaranya adalah kecanduan media sosial. Selanjutnya, Kemp (2022) menjelaskan bahwa Indonesia merupakan negara yang memperoleh peringkat ketiga sebagai pengguna media sosial terbanyak di dunia, setelah Brazil dan India. Berdasarkan data, Indonesia memiliki 191,4 juta pengguna aktif media sosial, yaitu sebesar 68,9% populasi. Adanya peningkatan jumlah pengguna media sosial di Indonesia dari tahun sebelumnya sebesar +12,6% (21 juta). Rata-rata waktu penggunaan media sosial di Indonesia sebesar 3 jam 17 menit. Data demografi menunjukkan pengguna yang berusia 18-24 tahun merupakan kelompok pengguna kedua yang aktif bermedia sosial, dimana kelompok pertama diduduki oleh pengguna yang berusia 25-34 tahun.

Permasalahan yang timbul akibat media sosial berdasarkan hasil survei melalui kuesioner di antaranya responden mengalami kecanduan media sosial seperti whatsapp, intagram, twitter, telegram dan fecebook , memiliki kecemasan akan masa depan, melakukan perbandingan diri karena rendahnya self-esteem, privasi pribadi terganggu, terhambatnya tugas karena prokrastinasi, membuang-buang waktu, mengganggu produktivitas akibat distraksi notifikasi media sosial, hingga pola tidur menjadi tidak teratur. banyak orang yang mengakses internet adalah untuk mengakses media sosial (89.15%) dan chatting online (73.86%). Adapun aplikasi yang paling sering digunakan adalah WhatsApp (91.5%) dan Instagram (43.2%). Alasan mengapa media sosial paling sering diakses oleh pengguna internet karena dengan media sosial kita dapat mengetahui aktivitas, acara, dan obrolan yang terjadi pada pengguna lain secara real-time (Barry & Wong, 2020; Przybylski dkk., 2013). Media sosial telah mengubah gaya hidup manusia khususnya dalam interaksi sosial yang membuat kita sebagai penggunanya memiliki perasaan keterhubungan satu sama lain. Selain itu, media sosial saat ini dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi, mencari dan menyebarkan informasi, serta sebagai sarana hiburan (Kalisna & Wahyumiani, 2021).

Melalui media sosial juga kita dapat melakukan personal branding yaitu membangun identitas diri sesuai dengan apa yang kita inginkan (Oberst dkk., 2017). Meskipun ada banyak manfaat yang dapat dirasakan selama mengakses media sosial, di sisi lain ada juga dampak dari penggunaan media sosial yang bermasalah yang dapat merugikan penggunanya. Salah satu permasalahan yang dapat terjadi akibat pengguna media sosial yang bermasalah adalah kecanduan media sosial. Marlatt dkk (1988) menjelaskan bahwa kecanduan merupakan pola

perilaku berulang yang memiliki risiko terhadap penyakit dan/atau masalah pribadi dan sosial. Fenomena model kecanduan umum, penggunaan kompulsif terhadap media sosial terbagi ke dalam enam gejala kecanduan dasar, yaitu, arti penting (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), penarikan diri (*with-drawal*), kambuh (*relapse*), dan konflik (*conflict*) (Griffiths, 2005). Lemmens dkk (2016) mendefinisikan kecanduan media sosial sebagai penggunaan yang kompulsif dan berlebihan terhadap media sosial sehingga dapat mengakibatkan masalah sosial atau emosional. Andreassen dan Pallesen (2014) mendefinisikan kecanduan media sosial didefinisikan sebagai keadaan dimana individu memiliki kekhawatiran yang tinggi tentang media sosial, adanya motivasi atau dorongan yang kuat dalam mengakses media sosial, dan menghabiskan banyak waktu hingga mengganggu aspek kehidupan lain seperti relasi interpersonal, pendidikan/pekerjaan, dan/atau kesehatan serta kesejahteraan psikologis penggunaan media sosial dibentuk oleh faktor kepribadian, sosiokultural, dan perilaku (Andreassen, 2015). Berdasarkan temuan Andreassen dkk (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media sosial menggambarkan kebutuhan terhadap ego (tingginya ciri kepribadian narsistik) dan juga adanya usaha untuk menghambat evaluasi diri yang negatif (rendahnya self-esteem). Kekhawatiran yang dirasakan individu saat dirinya melihat postingan orang lain dapat mempengaruhi kemampuan individu saat membangun relasi interpersonal dan penerimaan diri (Beyens dkk., 2016).

Penggunaan media sosial yang dilakukan secara terus-menerus dalam durasi waktu yang lama pada mahasiswa akan mengakibatkan mereka untuk berpikir serta bertindak dengan reaksi yang berlebihan terhadap perilaku orang lain (Qutishat & Sharour, 2019). Kecemasan akan takut ketinggalan info dunia

maya yang dialami oleh siswa sebagian besar terjadi karena keterlibatan aktif dalam penggunaan media sosial yang membuatnya dapat mengetahui bahwa sosok temannya mengalami pengalaman berharga yang menyenangkan, karir yang cemerlang, serta prestasi yang membanggakan. Perbandingan sosial yang dilakukan tergantung kepada persepsi individu terhadap dirinya. Melihat postingan orang lain di media sosial seringkali membuat kita merasa hidup dalam kekurangan. Orang lain melakukan pengalaman dan pencapaian yang luar biasa dan kita merasa tertinggal jauh dari mereka. Maka dari itu diperlukan suatu sikap penerimaan diri yang baik dalam diri individu agar terhindar dari rasa kelemahan yang dimiliki.

Akmal dan Susanto, (2018:198) . Media sosial adalah sebuah media online. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan komunikasi. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan member kontribusi dan feedback / umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja. Karena kecepatan media sosial juga mulai tampak menggantikan

peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang bisa memiliki media sendiri. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan sosial media dan jejaring internet. Kita sebagai pengguna sosial media dengan bebas mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis dan berbagai model content lainnya.

Problematika Literasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu penggunaan media sosial yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada Literasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan Literasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan Literasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya media sosial membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu media sosial menurunkan kemampuan membaca mereka. Problematika dan kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar itu wajar dan harus dipecahkan, bukan dihindari. Dengan adanya problematika ini, dibutuhkan sebuah proses analisis untuk mencari solusi dari penyebab kesulitan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal Informatika sehingga diharapkan kedepannya

siswa tidak akan lagi menemui kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal Informatika.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 melalui kuesioner berupa kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah atau penggunaan media seperti apa yang di alami oleh siswa kelas X SMK Semen Padang di antaranya responden memiliki media sosial seperti whatsapp, intagram, twitter, telegram. dengan adanya pengamatan melalui kuesioner kita bisa tahu bahwa siswa tersebut lebih banyak kecanduan media sosial ketimbang game online, sebab di era modern saat sekarang ini media sosial lah yang paling terupdate apalagi sudah banyak fitur seperti sedang video call bisa berbagi layar, di SMK semen padang siswanya lebih banyak atau lebih sering disekolah membuka aplikasi whatsapp dan intagram karna aplikasi tersebut lah yang paling populer dari yang lainnya, selama jam pelajaran berdasarkan jawaban siswa melalui kuesioner, siswa lebih sering membuka hp ketimbang memerhatikan guru, dan di saat bermain hp siswa SMK semen padang pun membuka situs media sosial seperti whatsapp, intagram, telegram, twittwer, fecebook. Berdasarkan tinjauan saat melaksanakan praktek lapangan kependidikan pada bulan juli, di SMK Semen Padang kekurangan fasilitas proyektor (infocus) maka dari situlah kegunaan media sosial juga dibutuhkan. Media sosial dapat digunakan siswa jika tidak ada infocus, materi yang ingin guru sampaikan atau yang ingin guru perlihatkan bisa dilihat dan dikirim melalui media.

Selain itu, penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif terhadap siswa kelas X SMKS Sekota Padang. Dimana sebagian siswa yang memiliki akun di media sosial, mereka lebih senang berselancar di dunia maya dibandingkan mengikuti proses belajar mengajar. Mereka seperti memiliki dunianya sendiri. Kemudian, siswa yang telah kecanduan menggunakan media sosial, sehingga tidak dapat membagi waktu dengan baik. Mereka tidak dapat memilah- milah mana yang waktu belajar dan mana yang waktu untuk berselancar di dunia maya. Kemudian, cara penyampaian guru yang kurang tepat membuat siswa kurang berminat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Para siswa tidak serius dalam mendengarkan materi yang dijelaskan guru di 3 kelas. Berikut ini tabel data hasil dari pengamatan melalui kuesioner siswa SMKS Sekota Padang :

Tabel 1. Data siswa berdasarkan kuesioner

No	Kelas	Penggunaan Media Sosial	Penggunaan Game Online	Jumlah siswa
1	X.TM1	50%	50%	28
2	X.TM2	75%	35%	27
3	X.EI	60%	40%	19
Jumlah				74

Sumber: SMK Semen Padang

Berdasarkan observasi melalui kuesioner pada tanggal 10 desember 2023 dengan kelas X SMK Semen Padang, bahwa siswa/siswi di SMK Semen Padang pada umumnya telah kecanduan media sosial, di kelas X.TM1 50% menggunakan media sosial dan 50% menggunakan game online di kelas X.TM2 75% mereka menggunakan media sosial 35% game online dan di kelas X.EI 60% yang menggunakan media sosial dan 40% menggunakan game online dan situs youtube, dari sini dapat kita liat bahwa pengaruh media sosial di kalangan remaja memang buruk ada

kalapun media sosial baik bagi siswa jika di gunakan semestinya, memang pada dasarnya jika manusia sudah mengenal dunia maya maka mereka akan terlena hingga lupa dimana mereka berada.

Indonesia dikatakan darurat membaca, yang akan mengkhawatirkan masa depan bangsa. Di SMK Semen Padang yang sudah saya survei memang tidak ada yang namanya literasi dipagi hari atau sebelum pelajaran dimulai. Dengan kompetensi literasi, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi secara optimal melalui pengadaptasian program kegiatan wajib: (1) menerapkan 15 menit membaca buku selain buku pelajaran sebelum pembelajaran dimulai, (2) melakukan kegiatan olah fisik seperti SKJ yang dilakukan secara berkala dan rutin minimal seminggu sekali oleh seluruh warga sekolah (guru, tenaga kependidikan, siswa). Literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya. Literasi yang dimaksud yaitu alat-alat komunikasi yang ada di sekolah. Seperti handphone, laptop, notebook, proyektor dan lain sebagainya. Pendidikan dalam era informasi saat ini dapat dirumuskan sebagai usaha pengembangan manusia yang ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta perilaku perorangan dan kelompok dimana orang itu berada melalui kegiatan belajar yang terus menerus. Saat ini semua aspek kehidupan telah terdampak pada kegiatan berbasis digital ataupun online. Oleh karena itulah untuk menghadapi tantangan zaman dan teknologi informasi maka dibentuklah gerakan literasi sekolah yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam belajar, bukan objek. Tugas guru, lebih bersifat sebagai penyedia pengalaman belajar (fasilator). Guru tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi hanya sebagai salah satu

dari semua sumber belajar yang bisa digunakan siswa. Setelah melakukan survey secara langsung ke SMK Semen Padang disana memang tidak ada menerapkan kegiatan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai disini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebab akan berkurang minat baca siswa dan juga akan menghambat perkembangan belajar siswa, siswa harus diwajibkan membaca agar banyak memiliki pengetahuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat pada siswa kelas X SMK semen padang :

1. Penggunaan media sosial Whatsapp, Instagram, Telegram, Twitter, dan Fecebook dapat berpengaruh pada intensitas belajar mereka.
2. Akibat kecanduan media sosial siswa tidak dapat membagi waktu dengan baik, mereka tidak dapat memilah-milah mana yang waktu belajar dan mana yang waktu untuk berselancar di dunia maya dan juga aktifitas membaca jadi berkurang.
3. Kurangnya literasi siswa karena keseringan bermain hp untuk membuka media sosial ketimbang mencari situs positif tentang pelajaran.
4. Menurunnya hasil belajar siswa kelas x dalam mata pelajaran informatika pada materi microsoft office

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti dalam penelitian baik dari segi waktu, dana tenaga serta kemampuan peneliti, dalam hal ini

penulis membatasi penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas X di SMKS Semen Padang, maka perhatian utama dalam penelitian ini adalah kontribusi kecanduan media sosial dan *literasi digital* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan media sosial terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
2. Apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan *Literasi digital* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
3. Apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan media sosial dan *Literasi Digital* secara bersama-sama terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan media sosial terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan *Literasi digital* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat kontribusi yang signifikan penggunaan media sosial dan *Literasi digital* secara bersama-sama terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap ada manfaat yang dapat diambil oleh pihak terkait seperti penulis sendiri, orang tua dan bagi para pendidik dalam hal ini khususnya guru. Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi penulis sebagai calon guru penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan serta meningkatkan hasil belajar pada siswa.
2. Bagi orang tua penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam mengarahkan minat belajar anak sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.
3. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi para guru dalam melakukan penelitian berikutnya dan dapat juga digunakan sebagai literature penelitian.