

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sosial menjadi salah sumber informasi yang paling banyak digunakan oleh para pelajar. Media sosial dapat memberikan lebih banyak kemudahan dalam mengakses informasi, termasuk dalam proses pembelajaran (Atmadja, n.d.). Tak jarang siswa lebih mengandalkan aplikasi pada *smartphone* mereka dibanding harus membuka buku pelajarannya. Selain menyediakan informasi yang lebih luas dan akurat, aplikasi-aplikasi ini dinilai siswa lebih mudah dibanding dengan buku pelajaran.

Dalama artikel yang ada di koran Kompas daring, sebanyak 130 juta dari 265,4 pengguna yang aktif dari jumlah keseluruhan populasi penduduk Indonesia. Mayoritas masyarakat menggunakan waktu lebih dari 3 jam menggunakan Facebook 41% menggunakan *WhatsApp*, dan juga sebanyak 38 persen yang memberi pengakuan bahwa sering mengakses Instagram. Kehadiran berbagai macam alat komunikasi memberikan dampak kepada kemajuan teknologi yang semakin canggih, contohnya adalah *smartphone* dan internet. Manusia merasa terbantu dengan adanya teknologi dengan menawarkan akses informasi yang tak terbatas kepada manusia serta dapat memberi kemudahan jalinan komunikasi. *Facebook* juga tidak hanya untuk berkomunikasi, banyak siswa menggunakan

internet hanya untuk kepentingan aktivitas kesenangan dari pada untuk kepentingan lainnya seperti pencarian informasi, berita dan transaksi *transactions* (yusup et al.2021).

Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi informasi di era modern ini membawa dampak kepada kehidupan sehari-hari. salah satu media berasal teknologi informasi yang mempunyai suatu perkembangan cepat dari teknologi-teknologi lainnya disebut sebagai internet. Perkembangan itu tentunya membawa kepada dampak yang positif dan juga negatif. Dan bisa mempengaruhi akhlak dan tingkah laku seperti pada khususnya yaitu akhlak siswa pada usia remaja. Hal tersebut berhubungan seiring dengan adanya jejaring sosial yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat luas khususnya yaitu oleh pelajar. Suatu ajang yang dimanfaatkan untuk bersosialisasi baik di dunia nyata ataupun di dunia maya yang akhir-akhir ini telah menjadi tren, antara yang satu dengan yang lainnya bertukar pendapat atau berkomentar, mencariteman, saling memberikan pesan melalui email, memberikan penilaian, saling bertukar file, dan juga yang lainnya.(faizatul,2019)

Teknologi yang berkembang saat ini salah satunya yaitu gadget. Gadget digunakan oleh kalangan muda diantaranya siswa di usia sekolah hingga orang dewasa. Perkembangan era teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu telah menciptakan lahirnya era digital sehingga menyebabkan manusia memiliki ketergantungan terhadap teknologi dengan penggunaan internet baik di desa maupun di kota (Kamila, 2019)

Unesco mengutip penelitian Facebook sendiri, yang menemukan bahwa 32% remaja mengatakan bahwa ketika mereka merasa buruk tentang tubuh mereka, Instagram justru memperburuk perasaan mereka. Hal ini juga menggarisbawahi desain TikTok yang adiktif, yang ditandai dengan video-video pendek dan menarik. Menurut Data Pengguna Internet dan Media Sosial Tahun 2023 di Dunia yang didapat dari Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023. Total Populasi (jumlah penduduk): 8,01 Milyar (naik 67 juta jiwa atau 0,8.% dari tahun 2022). Perangkat mobile yang terhubung: 8,46 milyar (naik 180 juta atau 2,2% dari tahun 2022).

Kehadiran media sosial telah membawa pengaruh tersendiri terhadap kegiatan yang dilakukan masyarakat bogor saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi media sosial mampu menjawab kebutuhan masyarakat khususnya bagi peserta didik. Media sosial diharapkan tidak hanya mampu mengubah cara pandang dan perilaku komunikasi tetapi harus mampu meningkatkan kualitas hidup peserta didik baik dalam perilaku maupun kualitas belajar. memiliki pengguna internet sebanyak 202,6 juta jiwa. Mengutip data dari Data Reportal, jumlah tersebut meningkat sebanyak 27 juta atau 16 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Youtube masih menjadi media sosial terpopuler di Tanah Air.(haidar,2021)

tidak dapat secara maksimal mengontrol apa yang diakses para pelajar ini dari *Smartphone*. Apalagi orang tua yang gagap teknologi. Terlebih guru yang hanya dapat bertatap muka ketika sedang dalam proses pembelajaran (Arni & Awaru, 2018)

Sejalan dengan data diatas dapat dilihat ke masalah sebelumnya bahwa siswa lebih banyak beriteraksi dengan *smartphone* dibanding dengan pendidik, teman sebaya bahkan orangtuanya sendiri. Hal ini dapat secara tidak langsung mempengaruhi kehidupan siswa, interaksi dengan orang lain jadi terbatas dikarenakan apa yang ada pada *smartphone* mereka lebih menarik dibanding harus keluar dan berbaur dengan masyarakat. Secara tidak langsung kita dapat mengatakan bahwa ia sosial juga ikut „andil“ dalam membentuk perilaku siswa. Siswa akan cenderung lebih menutup diri dari masyarakat, karena beranggapan bahwa apa yang mereka butuhkan telah disediakan oleh *smartphone* mereka (Arieanto, 2018).

Media sosial menyediakan segala bentuk informasi yang ada, termasuk hiburan dan hobi. Banyak aplikasi yang dapat digunakan dengan adanya jaringan internet. Seperti *browser*, *Game Online*, *Email*, jaringan sosial dan masih banyak lainnya. *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *Telegram*, *Skype*, *Instagram*, dan tentu saja *Youtube*. Adanya aplikasi-aplikasi ini dalam *smartphone*, tidak mengherankan bahwa pelajar lebih senang berinteraksi dengan „teman dunia maya“nya ketimbang harus keluar dari rumahnya. (Syukur et al., 2022). Hal ini perlu diperhatikan oleh guru agar

dampak dari media sosial tidak mengganggu proses pembelajaran disekolah. Melihat data, di SMK SEMEN Padang hampir seluruh siswa mempunyai media sosial. Penggunaan media sosial di kalangan siswa kelas XI berjumlah 93 yang menggunakan media sosial. Sehingga dapat dikatakan penggunaan smartphone memiliki akses untuk bermain media sosial. Secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Kelas	Penggunaan Media Sosial
1	X EI	14
2	X TM 1	26
3	X TM 2	28
4	X TM 3	25
	Jumlah	93

(Sumber guru BK)

perilaku siswa adalah kegiatan-kegiatan individu yang secara langsung terlibat dalam mendapatkan dan menggunakan barang dan jasa, termasuk di dalamnya proses pengambilan keputusan pada persiapan dan penentuan kegiatan-kegiatan tersebut (Amirullah 2019).

Berdasarkan observasi dengan guru BK di SMKS Padang terkait media sosial permasalahan yang dihadapi di SMKS Padang, selain yang telah dipaparkan diatas adalah adanya anggapan bahwa ketika tidak menjadi penggunaan aktif di media sosial khususnya *Instagram* dan *Whatsapp* mereka akan merasa tidak bergaul dan akan mempunyai sedikit teman. Padahal semakin aktif menggunakan media sosial yang mereka

punya semakin banyak waktu yang terbuang dan pengaruh dari pesan atau konten yang semakin lihat ini menjadikan peneliti semakin tertarik untuk melakukan penelitian tentang”pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku siswa kelas XI SMK SEMEN Padang” untuk mengetahui bagaimana media sosial *Instagram* dan *Whatsapp* memberikan pengaruh terhadap perilaku siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang masih bermain media sosial ketika proses pembelajaran berlangsung
2. Adanya siswa membuka media sosial selama 3 jam/perhari
3. Ada siswa yang tidak mendengarkan guru ketika menerangkan materi pembelajaran di kelas
4. Ketergantungan pada *Smartphone* dapat Membatasi Interaksi siswa dengan Teman Sebaya.
5. Pengaruh Konten Media Sosial dapat Mempengaruhi Perilaku dan Pola Pikir Siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku siswa kelas XI SMKS Padang tahun ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap perilaku siswa kelas XI SMKS Padang tahun ajaran 2025/2026.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media terhadap perilaku siswa kelas X SMKS Padang Tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh media sosial terhadap perilaku pada siswa-siswi SMKS Padang.
- b. Dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat menimbulkan kesadaran diri dari siswa-siswi SMKS Padang Tentang perilaku yang baik.
- b. Bagi konselor dapat mengetahui persepsi dari guru bidang studi sehingga dapat dijadikan perbaikan untuk memaksimalkan perannya serta melakukan upaya-upaya untuk meminimalisir kesalahpahaman persepsi.