

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang terjadi belakangan ini berkembang sangat cepat mengikuti perkembangan zaman. Yang terjadi adalah teknologi lambat laun mulai mempengaruhi pola dan cara pikir manusia, baik laki-laki, perempuan, anak-anak maupun orang dewasa. Hal ini mengakibatkan hampir seluruh aspek dalam kehidupan manusia bergantung pada teknologi, baik di negara maju maupun negara berkembang, teknologi hampir memenuhi semua aspek dalam kehidupan manusia sekarang ini.

Media sosial merupakan salah satu teknologi canggih yang saat ini hadir ditengah-tengah masyarakat. Media sosial hadir dalam memberikan sebuah layanan yang dapat memudahkan interaksi dengan orang lain. Media sosial kini banyak di gunakan oleh layaknya masyarakat modern. Banyak aplikasi yang dibuat dan banyak diminati oleh penggunanya seperti instagram, facebook, twitter, dan lain sebagainya.

Dengan berkembangnya teknologi banyak situs-situs di jejaring sosial yang banyak menyita perhatian masyarakat seperti contohnya Instagram dan youtube yang saat ini penggunanya tidak hanya kalangan dewasa dan remaja namun banyak anak kecil yang menggunakannya juga. Media Sosial ini tidak lagi hanya media komunikasi semata akan tetapi sebagai ajang untuk berbisnis dalam segala hal seperti halnya berbisnis online.

Adanya teknologi memberikan informasi mudah diakses oleh semua orang. Dengan adanya sosial media, pengguna dapat mengetahui informasi dari barang hanya dengan menggunakan sosial media seperti instagram atau facebook. Kemudahan yang didapat oleh pengguna media sosial harus berakar pada kebenaran, sehingga dapat menguntungkan kedua belah pihak. Hal ini di terangkan dalam sebuah ayat suci Al-Qur'an pada Surah Al-Ahzab Ayat 20 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

*Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar” (Al-Ahzab Ayat 70)*

Berdasarkan ayat tersebut, semua informasi yang diperoleh dari media sosial diharapkan memberikan manfaat untuk orang lain dan informasi itu benar adanya. Kejujuran informasi yang diperoleh dapat memberikan *feedback* yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan. Pengguna internet di indonesia saat ini sudah mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut sebanyak 95 persennya mereka menggunakan internet untuk media sosial. jejaring sosial yang banyak diakses yakni Facebook dan Twitter (Kominfo, 2016).

Terbukti saat ini pengguna media sosial dari berbagai kalangan yakni dari kalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Banyak siswa yang menggunakan media sosial untuk berekspresi dalam berbagai hal, ada yang pintar dalam musik, dance, digital maupun lainnya. Media sosial juga sebagai tempat curhatan bagi remaja saat ini, mencurahkan isi hati,

mencurahkan segala keluh kesah yang mereka rasakan agar berharap perasaan mereka dapat tersampaikan oleh pembacanya (Hamzah & Lamatenggo, 2010).

Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa manusia yang berkualitas adalah manusia yang tidak lepas dari bidang pendidikan. Karena baginya pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Apalagi menyangkut prestasi belajar yang merupakan suatu hasil dari keberhasilan sebuah usaha dalam proses pembelajaran (Rachmanovich, 2012) .

Kebanyakan remaja saat ini dapat beradaptasi cepat dengan lingkungan baru yang membuat mereka nyaman dan menurut mereka menyenangkan. Di usia remaja saat ini mereka harus membatasi diri dari pergaulan yang dapat memberikan mereka dampak positif maupun dampak negatif, yang bermanfaat maupun tidak bermanfaat untuk mereka. Adapun dampak positif bagi mereka yakni wawasan nya menjadi luas, tidak ketinggalan informasi, mampu mencari referensi lebih banyak untuk menambah wawasan mereka. sedangkan dampak negatifnya seperti siswa malas apabila diperintah oleh orangtuanya, waktu belajar siswa menjadi berkurang akibat terlalu sering membuka media sosial, penglihatan biasanya terganggu karena melihat gadget dan membuka media sosial secara terus-menerus, lebih suka menyendiri, jarang berinteraksi dengan yang lain dan prestasi belajar nya menurun. Menurut Dayana di indonesia

yang mengakses media sosial lebih dari 3 jam setiap harinya (Dayana, 2016).

Di MAN 2 Banjarnegara banyak siswa yang menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan orang lain, akan tetapi siswa menggunakan media sosial secara berlebihan, sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah tersebut. Seharusnya di usia remaja saat ini mereka dapat membatasi penggunaan media sosial agar tidak berlebihan dan tidak mengganggu aktivitas belajar mereka. Selain itu, siswa juga tidak ada larangan untuk tidak membawa handphone ke sekolah, akan tetapi tidak serta merta mereka menggunakannya saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam proses belajar peran orang tua sangatlah penting untuk membimbing anaknya agar dipantau lagi, karena anak-anak sangat membutuhkan perhatian dari orang tua nya. Oleh karena itu, orang tua dapat membatasi penggunaan media sosial pada anak nya, sehingga anak dapat mengakses media sosial sesuai dengan porsinya, agar tidak mengganggu aktivitas belajar mereka yang mempengaruhi prestasi akademiknya. Hal ini yang menarik penulis untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh media sosial terhadap perilaku sosial siswa kelas XI di MAN 2 Banjarnegara”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat penggunaan media sosial siswa kelas XI di MAN 2 Banjarnegara ?
2. Bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku sosial siswa kelas XI di MAN 2 Banjarnegara ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis tingkat penggunaan media sosial siswa kelas XI di MAN 2 Banjarnegara.
2. Untuk menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku sosial siswa kelas XI di MAN 2 Banjarnegara.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis :
  - a. Memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pendidikan mengenai pengaruh media sosial dalam perkembangan kemampuan prestasi anak.
  - b. Memberikan kontribusi untuk ilmu perilaku anak (behaviour science), kaitannya dengan lingkungan sosial yang positif di sekolah dan dalam keluarga. .
  - c. Memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya, mengenai pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar anak

2. Secara Praktis :

- a. Untuk orangtua : Agar memberikan kontribusi dalam kepentingan praktis bagi orang tua murid untuk lebih bijaksana dalam pemberian gadget dan pengelolaan media sosial terhadap anak-anaknya
- b. Memberikan masukan bagi orang tua, untuk memberikan lingkungan sosial terbaik, yang aman dan penting bagi tumbuh kembang anak.
- c. Memberikan masukan bagi orang tua, untuk lebih bijaksana mendidik anak di era globalisasi sekarang ini
- d. Memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada guru dan orang tua murid, bahwa kemampuan anak, bukan hanya genetik, tetapi juga dipengaruhi secara keseluruhan oleh pola asuh, terapi dan lingkungan

## **E. Sistematika Pembahasan**

Hasil dari penelitian ini nantinya akan dikembangkan dalam bentuk skripsi. Dalam pembahasan skripsi terdapat unsur-unsur penting, yakni : (1) bagian awal, (2) bagian inti, dan (3) bagian akhir. Bagian awal yakni meliputi sampul, halaman judul, lembar pengesahan, lembar nota dinas, kata pengantar dan abstrak.

Adapun bagian inti merupakan inti skripsi itu sendiri, yang nantinya di dalam bagian inti dibagi menjadi beberapa bagian. Bab I merupakan pendahuluan yang di dalamnya membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan. Bab II merupakan bagian yang menguraikan tujuan penelitian dari kerangka teori. Bab III merupakan penjabaran metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian. Bab IV menjabarkan hasil- hasil pembahasan yang diperoleh dalam penelitian. Bab V penutup, pada bagian ini peneliti melaporkan hasil-hasil atau temuan dari penelitian, disertai sejumlah saran atau rekomendasi untuk pihak-pihak terkait. Bagian ini diakhiri dengan penutup.

Adapun bagian akhir berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran penelitian.

