

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi mengalami perubahan yang begitu cepat beberapa tahun terakhir salah satunya perkembangan media sosial. Saat ini, masyarakat banyak yang mempercayai berita yang diterima dari media sosial. Kemudahan yang didapatkan pada media sosial membuat masyarakat tidak lepas dalam menggunakan media sosial menjadi perangkat dalam berkomunikasi dan mencari informasi.

Media sosial berfungsi sebagai wadah komunikasi digital dalam beberapa halaman web pada hubungan sosial dalam masyarakat yang dapat membentuk suatu komunitas atau perkumpulan *online*. Antarpengguna memiliki kesamaan, kebebasan, atau perbedaan dalam berbagi informasi, pesan pribadi, dan konten lainnya seperti video, tulisan, atau gambar (Cancini-dugarte, 2021). Media sosial sudah menjadi kebutuhan bagi manusia untuk menjalin interaksi sosial yang lebih luas. Namun aktivitas tersebut membuat manusia menjadi ketagihan setiap waktu menghabiskan waktunya di layar *smartphone* dalam mengakses media sosial.

Menurut laporan (APJII, 2018) di Indonesia penetrasi pemakai internet menjangkau 171,17 juta masyarakat ataupun 64,8% dari 264,16 juta jumlah masyarakat Indonesia. Sedangkan pada tahun 2019-2020 menurut

(APJII, 2020) penetrasi pemakai internet di Indonesia mengalami kenaikan mencapai 196.71 juta orang atau sekitar 73.7% dari keseluruhan masyarakat Indonesia, yaitu 266.91 juta orang. Dari data tersebut terjadi dalam periode satu tahun mengalami kenaikan sekitar 11,1% pengguna internet di Indonesia. Sehingga kenaikan jumlah pengguna internet terjadi karena daya tarik menggunakan media sosial.

Melihat realitas kehidupan disaat pandemi Covid-19 khususnya di Indonesia membuat penggunaan media sosial semakin meningkat (Cancini-dugarte, 2021). Pembatasan menyeluruh pada setiap perkumpulan dan menjaga jarak terus diterapkan dalam kehidupan selama pandemi. Pemberlakuan isolasi diri di rumah membuat media sosial digunakan sebagai alat komunikasi masyarakat agar segala aktivitas tetap terlaksana. Seperti pada ranah pendidikan sistem pembelajaran yang awalnya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka secara langsung tidak dapat dilakukan, sehingga para pengajar dan siswa menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) guna terlaksananya kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana walaupun dalam jaringan. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan *smartphone* membuat siswa dapat mengakses berbagai macam hal lainnya di aplikasi yang ada di *smartphone* tersebut.

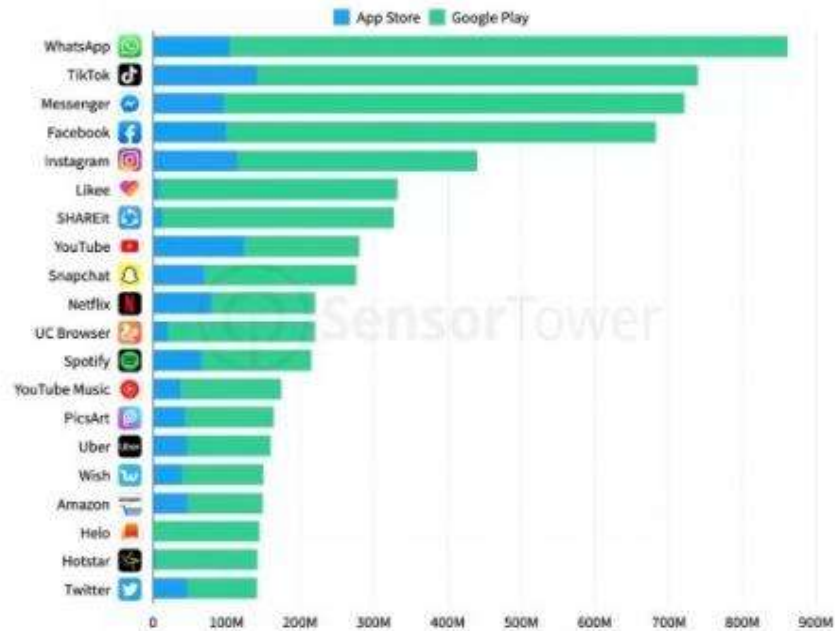
Minat belajar setiap individu yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial berbeda-beda tergantung kebutuhannya. Siswa yang memiliki minat belajar akan menjalankan kewajibannya untuk belajar, sehingga berusaha untuk menggapai tujuan yang telah direncanakan selama

aktivitas belajarnya. Terlebih aplikasi yang terdapat pada *smartphone* yang dimiliki dapat digunakan untuk keperluan dalam menuntut ilmu. Sedangkan apabila siswa menggunakan *smartphone* untuk hal yang tidak penting dengan mengabaikan aktivitasnya sehari-hari, hingga *smartphone* dapat menjadi suatu penghalang munculnya minat belajar siswa dalam mencapai prestasi belajar (Abdurahman, dkk., 2021).

Saat ini media sosial sudah mengubah kebiasaan siswa dalam hal menjalin berkomunikasi, berbagi informasi, atau sebagai sarana belajar. Berdasarkan penelitian (Abdurahman, dkk., 2021) pemakaian *smartphone* pada siswa digunakan sarana hiburan seperti melihat video-video, gambar atau bermain *games*. Mengakses media sosial seringkali membuat peserta didik lupa waktu sampai-sampai mengabaikan kewajibannya untuk belajar serta menjaga kesehatannya. Menurut (APJII, 2020) berdasarkan survei yang dilakukan alasan terbanyak seseorang menggunakan internet untuk mengakses media sosial yaitu sebagai hiburan. Sama dengan penelitian (Hardono, dkk., 2019) didapatkan 80 responden, penggunaan media sosial yang paling besar adalah untuk mencari hiburan sebesar 91,3%.

Berbagai aplikasi di media sosial banyak tersedia di *App Store* dan *Google Play*. Media sosial yang tersedia seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook*, *Youtube*, *Twitter*.

Top Apps



2019 Apps by Worldwide Downloads

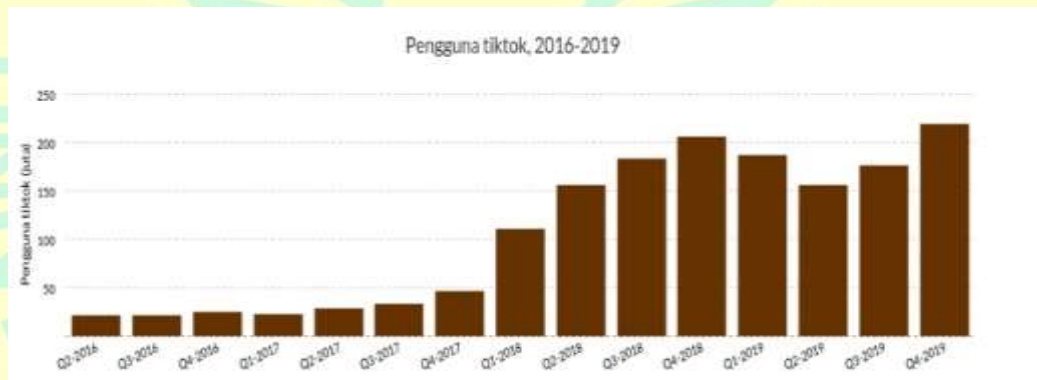
45

Sumber : Sensor Tower

Grafik 1. 1 Jumlah Unduhan Aplikasi

Berdasarkan grafik data jumlah unduhan aplikasi menurut data dari Sensor Tower dari data *App Store* pada *iOS* dan *Google Play Store* pada android bahwa aplikasi *Tiktok* berada pada urutan kedua yang diunduh oleh 700 juta lebih pengguna di dunia pada tahun 2019. *Tiktok* dapat mengalahkan posisi *Facebook* dan *Instagram* dalam jumlah unduhan. Menurut Susilowati salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh siswa yaitu media sosial *Tiktok* (Susilowati, 2018). *Tiktok* sebagai platform media sosial berasal negara Cina yang memberikan pemakainya untuk bebas berekspresi dan berkreasi melalui konten video atau pun menjadi penikmat konten video. *Content creators* atau biasa disebut sebagai *Tiktoker*

dalam membuat video pendek tersebut disesuaikan dengan bakat dan minat yang menjadikannya memiliki ciri khas yang unik. Selain itu pengguna juga dapat melihat berbagai kreatifitas video yang dibuat oleh orang lain, karena *Tiktok* sebagai platform *distribution* konten maka banyak konten konten yang tersebar di *for your page* atau fyp dari berbagai jenis kategori konten seperti *komedi, education, beauty, talent, food, dll*. Durasi yang pendek 1 sampai 3 menit membuat penonton tertarik untuk terus menonton. Konten-konten tersebut menjadi daya tarik untuk ditonton karena bisa menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi penikmat tontonan *Tiktok* (Yusra, 2019).



Sumber : Sensor Tower

Grafik 1. 2 Pengguna Tiktok 2016-2019

Berdasarkan grafik data dari Sensor Tower tercatat jumlah pengguna *Tiktok* dari tahun 2016 sampai 2019 mengalami peningkatan mencapai 219 juta. Jumlah pengunduh aplikasi *Tiktok* terus meningkat setiap tahunnya, walaupun pada awal kuartal pertama tahun 2019 mengalami penurunan namun kembali meningkat pada kuartal dua, tiga, dan empat tahun 2019.

Tiktok belakangan ini sangat menjadi daya menarik seluruh lapisan masyarakat dari berbagai macam golongan.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada bulan Januari dengan penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *google form* pada siswa kelas VII di SMPN 242 Jakarta, media sosial yang sangat banyak digunakan oleh siswa, yaitu *Tiktok* dibandingkan aplikasi yang lain seperti *Instagram, Facebook, Twitter, Youtube*. Sehingga didapatkan sebanyak 103 siswa menggunakan media sosial *Tiktok*. Rata-rata anak didik dalam satu hari mengakses atau membuka media sosial *Tiktok* sebanyak lebih dari 3 kali dengan intensitas waktu rata-rata 1-3 jam setiap hari. Selain itu terdapat alasan siswa tertarik mengakses media sosial *Tiktok*, yaitu sebagai sarana hiburan, untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dengan menonton video atau konten yang ada di *Tiktok*, untuk membuat video atau konten *Tiktok*, dll. Dari alasan tersebut jika intensitas waktu penggunaan media sosial *Tiktok* dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan ketergantungan pada media sosial sehingga mengganggu aktivitasnya salah satunya yaitu proses belajarnya.

Siswa SMP kelas VII rata rata merupakan kelahiran tahun 2008-2009 yang termasuk ke dalam generasi Z yang lahir antara tahun 1998 sampai 2010. Generasi Z termasuk dalam golongan *digital native*, yaitu memiliki perasaan senang berlama lama mengakses media sosial dengan menghabiskan waktu seraya membangun interaksi maupun komunikasi pada media sosial (Supratman, 2018). Berdasarkan survei *Alvara Research*

Center bahwa di Indonesia pengguna internet didominasi sama generasi Z (Ali, 2020). Mereka berupaya mencari perhatian terhadap kebutuhan yang diinginkan kepada individu yang berbeda, memberikan umpan balik dalam berinteraksi, dan menerima informasi dengan akses yang mudah serta dapat dipahami (Indrajaya & Lukitawati, 2019).

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini begitu pesat membuat siswa menggunakan media sosial *Tiktok* dimana saja jika sudah terakses internet. Penggunaan media sosial *Tiktok* tergantung dengan cara mereka masing-masing sesuai kebutuhan, ada yang menjadi konten kreator ataupun penikmat video. Aplikasi *Tiktok* dapat membuat sebagian dari siswa bisa lupa waktu untuk belajar dan menjadi malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Malimbe, dkk., 2021) bahwa menggunakan media sosial *Tiktok* memiliki dampak negatif yang dapat membuat siswa lupa waktu sehingga terjadi rasa ketergantungan. Selain itu munculnya video yang berkonten negatif yang seharusnya tidak untuk dipertontonkan.

Menurut (Praditasari, dkk., 2019) bagi peserta didik yang sudah ketergantungan media sosial, mereka akan berupaya terus-menerus *online* walaupun dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Valiana, dkk., 2020) media sosial *Tiktok* memiliki pengaruh negatif terhadap perkembangan karakter, yaitu dapat mengubah karakter atau sikap setiap pengguna media sosial *Tiktok* seperti penggunaan *smartphone* untuk membuat video *Tiktok* dan menonton konten yang ada di

beranda *Tiktok* dapat mengabaikan waktu belajar. Selain itu dapat membuat siswa tidak jujur seperti saat meminta uang untuk jajan yang dipergunakan untuk membeli kuota agar bisa mengakses internet.

Ketergantungan media sosial *Tiktok* dapat menghambat kegiatan belajar peserta didik. Menurut (Praditasari, dkk., 2019) kebiasaan menghabiskan waktu dalam bermedia sosial memunculkan rasa tidak ingin lepas karena sudah menghayati kehidupan virtual serta mendapatkan hal baru membuat siswa mengalami ketergantungan atau kecanduan dalam pemakaian media sosial, sehingga didapatkan hasil adanya ketergantungan media sosial mempunyai sisi negatif pada minat belajar siswa. Menurut (Miskahuddin, 2017), kemudahan mengakses media sosial cenderung membuat peserta didik kecanduan menggunakan media sosial.

Namun terlepas dari pengaruh negatif, terdapat pengaruh positif penggunaan media sosial seperti meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dan lebih cepat mendapatkan informasi sebagai media belajar (Rosdina & Nurnazmi, 2021). Terdapat penelitian yang mempunyai pendapat berbeda mengenai pengaruh minat belajar. Menurut (Hardono, dkk., 2019) sebanyak 36,2% atau 29 mahasiswa mengatakan bahwa penggunaan media sosial tidak terlalu berpengaruh terhadap minat belajar di golongan mahasiswa, namun media sosial dapat mempengaruhi proses pembelajaran mereka.

Namun berbeda dari penelitian (Hardono, dkk., 2019) karena berdasarkan hasil riset terdahulu yang dilakukan oleh (Nasution, 2019) siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu di Kabupaten Mandailing Natal

dalam penggunaan media sosial yaitu *Facebook* memiliki pengaruh terhadap minat belajar. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian (Bastyan, 2020) bahwa siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Plosoklaten didapatkan hasil terdapat pengaruh penggunaan media sosial pada minat belajar siswa tahun ajaran 2017/2018. Sehingga berdasarkan dua penelitian sebelumnya bahwa dalam penggunaan media sosial di kalangan siswa dapat mempengaruhi minat belajar.

Berdasarkan perbandingan di atas bahwa penggunaan media sosial terhadap minat tidak berpengaruh kepada kalangan mahasiswa atau level tinggi, namun berpengaruh pada kalangan siswa sekolah terdapat permasalahan pada kurangnya minat belajar. Sehingga perlu dilakukan penelitian kembali pada kalangan siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) untuk mengetahui ketergantungan media sosial di kalangan siswa di kalangan siswa terhadap minat belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk meneliti permasalahan melalui judul seperti berikut: **“Pengaruh Tingkat Ketergantungan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Kasus: Pengguna *TikTok* Kelas VII SMPN 242 Jakarta.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan, yaitu:

1. Apakah tingkat ketergantungan media sosial mempengaruhi minat belajar siswa.
2. Apakah tingkat ketergantungan media sosial mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran masalah agar peneliti dapat terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada pengaruh tingkat ketergantungan media sosial terhadap minat belajar pada pengguna *Tiktok* kelas VII di SMPN 242 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu, “Apakah terdapat pengaruh tingkat ketergantungan media sosial terhadap minat belajar siswa pada pengguna *Tiktok* kelas VII SMPN 242 Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar bisa berguna untuk berbagai pihak yang terkait pada penelitian, termasuk di dalamnya ada manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam kajian tingkat ketergantungan media sosial terhadap minat belajar siswa dalam studi kasus pengguna *Tiktok*. Penelitian ini sebagai bahan referensi atau dijadikan acuan pada penelitian sejenis.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, memberikan pengetahuan, serta mengembangkan pemahaman peneliti dalam berpikir dengan menerapkan ilmu yang diterima.

b. Bagi guru:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi guru mengenai minat belajar siswa untuk lebih memperhatikan siswa dalam penggunaan media sosial.

c. Bagi siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi siswa untuk menggunakan media sosial baik dan bermanfaat.

d. Bagi sekolah:

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi mengenai pentingnya minat belajar siswa serta dampak positif dan negatif pada penggunaan media sosial. Sebagai informasi mengenai tingkat ketergantungan media sosial terhadap minat belajar siswa pada pengguna aplikasi *Tiktok* kelas VII di SMPN 242 Jakarta.