

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa pendidikan bagi bangsa Indonesia teramat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik mulai dari aspek keimanan, akhlak, ilmu, kreatifitas, hingga membantu peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Setidaknya ada tiga jalur dalam menggapai apa yang diharapkan oleh pendidikan nasional pada pasal 3 di atas. Jalur pertama yaitu lingkungan keluarga yang melaksanakan pendidikan secara informal. Kedua, sekolah sebagai jalur kedua menyelenggarakan pendidikan secara formal. Ketiga, pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan masyarakat. ketiga lingkungan pendidikan tersebut disebut Tri Pusat Pendidikan.

Menurut pendapat Tirtarahardja dan La Sulo (2016) dari ketiga jalur atau ketiga lingkungan pendidikan tersebut, sekolah adalah sarana yang disengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Artinya, sekolah adalah salah satu lingkungan yang berpotensi membantu meningkatkan kualitas warga negara Indonesia. Dengan kata lain, pendidikan yang dilaksanakan di sekolah diharapkan dapat menghasilkan manusia-manusia cerdas, terampil, dan berwatak baik. Namun disaat pendidikan berupaya menghasilkan manusia yang berkualitas, justru pendidikan di lingkungan sekolah berorientasi pada nilai (*knowledge*), dan keterampilan (*skill*), sehingga mengabaikan sikap atau karakter (*attitude*). Rosita

(2018) dalam jurnalnya menyayangkan hal tersebut dan menyatakan bahwa yang dinilai pertama kali di dalam Pendidikan formal adalah seberapa tinggi nilai yang sering diperolehnya.

Hal senada datang dari pendapat Soemantri (2001) bahwa menurutnya salah satu kelemahan atau hambatan dalam menghasilkan manusia yang cerdas, terampil, dan berkarakter dikarenakan kompetensi *civic disposition* tidak terpenuhi, yaitu berbagai mata pelajaran ilmu sosial telah didominasi dengan metode hafalan dan pemahaman terhadap fakta-fakta sehingga pembelajaran lebih berorientasi oleh nilai. Dengan demikian, terjadilah ketidakseimbangan dalam mengintegrasikan manusia yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter. Ini disebabkan apa yang terjadi di sekolah tampaknya kurang memberi perhatian terhadap aspek *civic disposition* sehingga *attitude* individu terabaikan.

Karakter kewarganegaraan seharusnya menjadi aspek yang sangat penting dan diperhatikan di lingkungan pendidikan manapun termasuk di lingkungan sekolah. Terlebih lagi pada era globalisasi seperti sekarang yang menghadapkan manusia untuk dapat beradaptasi dan menyesuaikan setiap perubahan-perubahan yang muncul, baik perubahan itu bersifat positif maupun negatif. Dengan kata lain, setiap dinamika kehidupan yang dialami manusia cenderung pasang-surut sehingga berpotensi menyeret manusia tersebut ke dalam perbuatan dan/atau sikap yang kurang baik. Maka dari itu, karakter atau watak kewarganegaraan dapat menjadi benteng bagi setiap individu agar terhindar dari segala bentuk perbuatan dan/atau sikap yang merugikan diri sendiri ataupun orang disekitarnya. Sebagaimana disampaikan Sasmito (2017), pentingnya karakter kewarganegaraan dapat mencegah kebobrokan moral yang terjadi saat ini. Menurutnya, Peserta didik akan

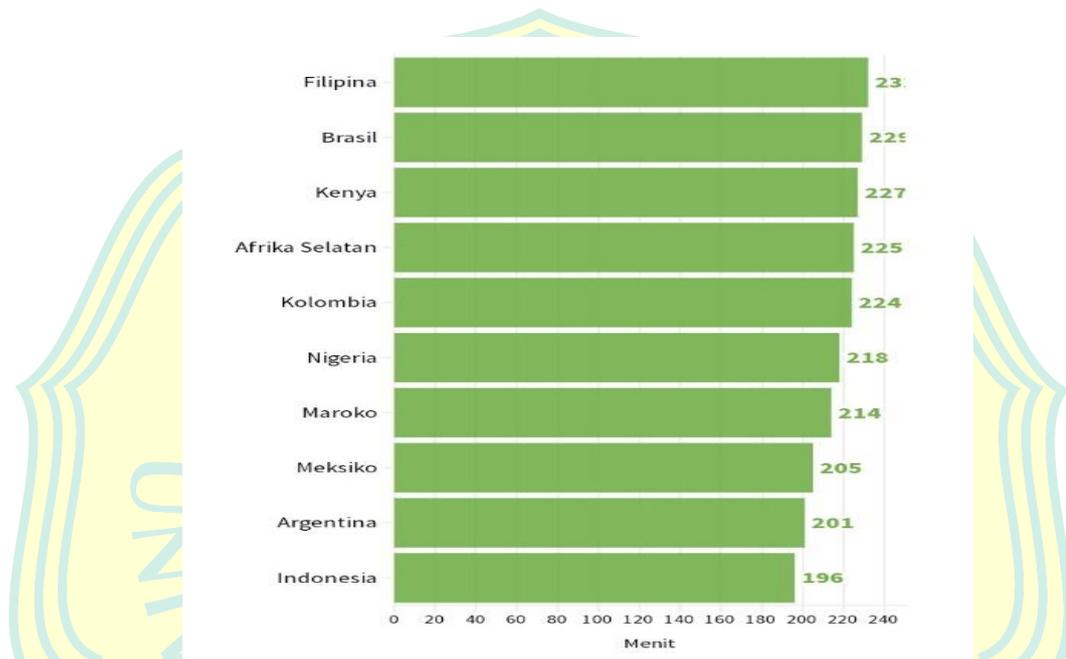
cenderung dapat membedakan mana yang baik dan benar apabila mereka dibekali dengan orientasi karakter kewarganegaraan.

Sehubungan dengan aspek watak kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu bidang ilmu yang di dalamnya membahas secara khusus mengenai hal tersebut. Pembahasan ini di dalam PPKn biasa disebut dengan *civic disposition*. Seperti halnya apa yang disampaikan Arif (2016) di dalam jurnalnya, bahwa *Center for Civic Education* (CCE) membagi komponen pendidikan kewarganegara menjadi tiga bagian, yaitu *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition*. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi sekarang ini, watak kewarganegaraan (*civic disposition*) diharapkan dapat menjadi tameng bagi peserta didik dalam mencegah dampak buruk yang ditimbulkannya. Dalam hal ini, mereka sebagai generasi Z pada dasarnya hidup pada saat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tengah berkembang sehingga dampak positif dan negatif yang ditimbulkan bisa saja memengaruhi karakter kewarganegaraannya.

Dengan demikian, teknologi digital seperti internet dan penggunaan media sosial berpotensi memengaruhi karakter kewarganegaraan peserta didik, terlepas dari dampak yang ditimbulkan tersebut apakah bersifat positif ataukah negatif. Dalam sebuah penelitian yang relevan, Novitasari (2018) juga memaparkan bahwa penggunaan media sosial memengaruhi watak kewarganegaraan seseorang. Ia juga menegaskan bahwa sebagian orang Indonesia belum aktif membaca dan mengonfirmasikan kebenaran berita sehingga hal ini dapat menyeret si pengguna ke arah positif atau negatif tergantung bagaimana mereka merespon berita itu.

Menurut laporan Stephanie (2021), *social media users* di Indonesia per Februari 2021 menyentuh angka 170 juta dan rata-rata mereka bermain perharinya

menghabiskan 3 jam 14 menit. Kemudian menurut data yang dipublikasikan oleh Rizaty (2022) bahwa pada Agustus 2022 penduduk Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 196 menit atau 3 jam 16 menit perhari untuk bermain media sosial.



Gambar 1. Daftar 10 Negara dengan Waktu Terbanyak Bermain Media Sosial

Berdasarkan gambar 1 di atas, Indonesia menempati peringkat 10 sebagai negara yang warga negaranya menghabiskan waktu sekitar 196 menit atau 3 jam 16 menit per hari untuk bermain media sosial. Merujuk pada data di atas, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia sangat menggemari media sosial karena ada banyak manfaat di dalamnya. Namun, kehadiran media sosial itu sendiri selain memberikan manfaat, juga dapat menimbulkan masalah. Sebab menurut Anwar (2017) bermain media sosial dengan waktu yang lama tidak selalu mengarah kepada hal-hal yang bersifat positif, melainkan dapat menggiring karakter kewarganegaraan para pengguna kepada hal-hal yang negatif. Bahkan menurut Zaenabiyah (2020) karakter yang dimiliki seseorang (pengguna media sosial) dapat

berubah karena intensitas penggunaannya. Penggunaan media sosial dalam waktu yang lama dapat menimbulkan efek yang besar. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Mufid (2010) bahwa media sosial dianalogikan seperti obat dengan dosis tertentu yang masukkan ke tubuh seseorang. Setelah obat itu dimasukkan ke tubuh, maka diasumsikan obat tersebut akan bereaksi sebagaimana yang diharapkan.

Hal ini menunjukkan semakin banyak dosis yang masuk ke dalam pembuluh, maka akan semakin berbahaya bagi kesehatan tubuh. Begitupun sebaliknya, jika obat yang disuntikkan sesuai dengan takaran dosis, maka hal tersebut tidak akan memberikan efek yang parah. Dengan kata lain, semakin lama seseorang (pengguna media sosial) bermain dengan media sosial, maka akan semakin besar terjadinya perubahan karakter kewarganegaraan pada dirinya. Perubahan tersebut bisa ke arah yang positif ataupun ke arah negatif.

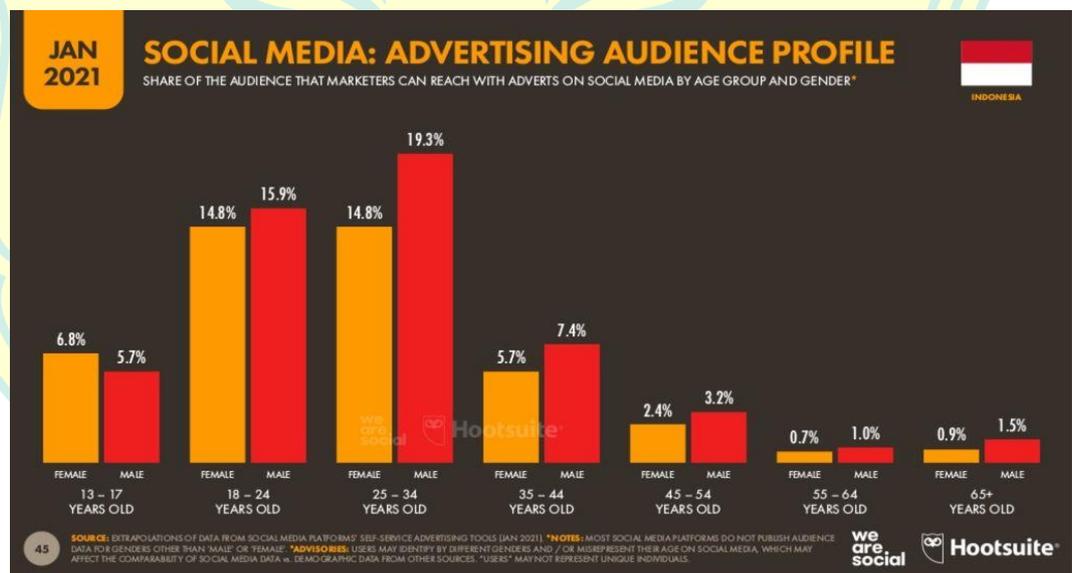
Khairuni (2016) menyebutkan bahwa ada beberapa dampak dari penggunaan media sosial terhadap karakter kewarganegaraan peserta didik. Dampak-dampak yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 1, di bawah ini.

Tabel 1. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial

Positif (+)	Negatif (-)
1. Anak dapat menambah relasi pertemanan dan belajar bersosialisasi dengan orang-orang baru. 2. Anak dapat menemukan informasi-informasi yang dia butuhkan sehingga itu membantunya menyelesaikan pekerjaan rumah (tugas).	1. Anak jadi lalai sehingga dia malas belajar dan kurang disiplin. 2. Anak-anak suka menyontek karya orang lain. 3. Berbicara dan berpakaian yang tidak sopan. 4. Adegan yang sering mereka tonton membuat mereka sering bertengkar.

Beragam dampak yang ditimbulkan dan seberapa sering seseorang bermain media sosial dikhawatirkan dapat memengaruhi karakter atau watak warga negara

(*civic disposition*) Indonesia ke arah negatif. Terlebih lagi, generasi milenial dan generasi Z di Indonesia merupakan generasi dengan jumlah paling banyak dalam menggunakan media sosial. Generasi tersebut kebanyakan masih duduk di bangku sekolah. Seperti dilansir Haryanto (2021) bahwa menurut data yang dipublikasikan *We Are Social* – perusahaan asal Inggris yang bekerja sama dengan *Hootsuite* – memperlihatkan fakta bahwa kelompok umur dengan rentang usia 25-34 tahun mendominasi penggunaan media sosial di Indonesia. kemudian disusul dengan rentang usia 18-24 tahun. Lebih lengkapnya lihat gambar 2, di bawah ini.



Gambar 2. Pengguna Media Sosial berdasarkan Rentang Usia

Munculnya dampak-dampak media sosial – sebagaimana dijelaskan di atas – yang memengaruhi karakter kewarganegaraan seseorang termasuk peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, beragam konten dan informasi yang termuat di media sosial tidak selalu mengandung fakta atau kebenaran sehingga dapat dianggap sebagai berita *hoax* yang menghasilkan kegaduhan di dunia maya. Selain itu, informasi di media sosial juga berpotensi menggiring cara pandang

pembaca ke arah yang dimaksud oleh pembuat atau penyebar informasi. Inilah kekhawatirannya bahwa dampak positif dan negatif media sosial berpeluang memengaruhi watak warga negara Indonesia. Terlebih lagi di dalam media sosial terdapat berbagai informasi yang tersebar dengan cepat dari berbagai belahan dunia.

Kedua, penggunaan internet terutama media sosial pada dasarnya dibuat untuk menarik perhatian pengguna. Setelah pengguna merasa tertarik, akhirnya ia akan terus-terus menerus mengakses media sosial sekadar melihat informasi atau notifikasi di dalamnya. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Lararenjana (2020) terkait penyebab munculnya dampak media sosial terhadap karakter seseorang yakni dengan mengumpamakan seseorang yang berulang kali memeriksa handphone atau media sosial miliknya untuk mengecek notifikasi-notifikasi, maka orang tersebut sama seperti individu yang kecanduan nikotin, obat-obatan, dan alkohol. Selain itu, seseorang yang mengunggah postingan lalu mendapatkan respon yang positif dari pengguna lain, maka orang itu akan merasakan sensasi kesenangan yang dipicu dari pelepasan zat kimia Dopamin. Jika ini tidak segera diatasi tentu akan berbahaya bagi kesehatan mental si pengguna. Pada akhirnya orang itu akan sangat bergantung pada penilaian orang lain yang terdapat di dalam media sosial.

Berbeda halnya dengan Putri (2020), dia menyatakan bahwa apabila dampak-dampak yang ditimbulkan oleh media sosial tidak segera di atasi, maka akan memberikan pengaruh yang cukup parah terhadap hidup seseorang, seperti orang itu merasa gelisah dan memiliki tekanan akibat pandangan negatif orang lain terhadap dirinya di media sosial. Lalu orang itu akan mengalami kurang tidur sebab media sosial membuat siapapun mengalami kecanduan untuk terus mengakses

media sosial. Selanjutnya jika dampak penggunaan media sosial dibiarkan begitu saja akan menimbulkan *cyberbullying* dan kurangnya komunikasi dengan orang-orang terdekat. Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan *Civic Disposition* (Studi Kuantitatif pada Kelas XI SMAN 1 Depok).”

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah terdapat hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan *civic disposition* siswa kelas XI SMAN 1 Depok?
2. Apakah durasi bermain media sosial berkontribusi terhadap pembentukan watak kewarganegaraan siswa, baik dalam kehidupan berdemokrasi maupun kehidupan sehari-harinya?
3. Apa yang dipahami siswa kelas XI SMAN 1 Depok atas penggunaan media sosial?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini perlu dibatasi karena tidak memungkinkan semua masalah yang teridentifikasi dibahas secara menyeluruh. Adapun pembatasan masalahnya yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada bagaimana hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan *civic disposition* siswa kelas XI SMAN 1 Depok.
2. Keterjangkauan mengumpulkan data dari ketiga jenjang (populasi) adalah tidak memungkinkan. Dengan demikian, di dalam penelitian ini hanya dibatasi dengan menggunakan data populasi dari jenjang kelas XI yang nantinya dari jenjang tersebut akan diambil data sampel subjek penelitian.

D. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diajukan yakni, “Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *civic disposition* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Depok?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa, baik mahasiswa PPKn UNJ maupun mahasiswa dari jurusan lain sebagai bahan kajian atau diskusi.

2. Kegunaan Praktis

a) Kegunaan penelitian bagi peneliti yakni dapat memberikan manfaat pribadi dalam memahami bagaimana membuat penelitian, belajar tentang analisis data kuantitatif hingga sedikitnya paham bagaimana menganalisis data melalui *software SPSS (Statistical Product and Service Solutions)*.

b) Kegunaan penelitian untuk perguruan tinggi yakni dapat dijadikan sumber rujukan ketika mahasiswa lain sedang membutuhkan referensi untuk mencari teori-teori atau sekadar ingin mempelajari sekilas mengenai pembuatan skripsi yang peneliti buat.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*