

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pergerakan pesat teknologi di Indonesia saat ini sulit untuk dipisahkan dari kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri terhitung dari tahun 2017 pengguna internet lebih dari 100jt pengguna, hal ini dibuktikan oleh lembaga riset pasar *Electronic Marketer* yang mengemukakan hasil penelitiannya bahwa pengguna internet di tanah air mencapai 83,7 juta pengguna pada tahun 2014. Kemudian 93,4 juta pengguna pada tahun 2015, dan sampai saat ini pengguna internet di tanah air mencapai 102.8 juta pengguna. Kemudian *Electronic Marketer* memperkirakan pada akhir tahun 2017 pengguna internet di Indonesia akan terus bertambah sampai mencapai 112 juta pengguna. Analisis *Electronic Marketer* Monica Peart menyampaikan bahwa negara berkembang seperti Indonesia memiliki peluang yang sangat tinggi dalam pertumbuhan jumlah pengguna internet saat ini, dan besar kemungkinan untuk dapat naik dua digit setiap tahunnya.

Saat ini kemajuan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan sangat pesat, sehingga membuat beberapa kelompok manusia sangat bergantung pada teknologi dan informasi dalam setiap aspek kehidupannya. Di zaman sekarang ini beberapa individu dan kelompok sangat berlebihan dalam penggunaan perangkat pribadinya. Diman dan kemana pun individu berada, pasti ia memainkan *gadget* miliknya dan terbilang sulit untuk lepas dari *handphoneya*. Dan saat ini Indonesia sudah era akut *smartphone*, dengan kata lain, seluruh kegiatan dan pekerjaan dilakukan menggunakan perangkat miliknya. Disamping itu peningkatan teknologi informasi di Indonesia sangat berdampak bagi remaja, terdlihat beberapa kelompok sudah ulai keanduan dalam memainkan game terutama *gae* yang dapat dengan mudahnya diunduh kedalam perangkat mereka, baik *game online*

maupun *game offline*. Hal ini menimbulkan dampak bagi manusia itu sendiri, baik dampak positif ataupun dampak negatif. Semua itu bergantung dengan bagaimana setiap individu memanfaatkan teknologi dengan bijak. Kemajuan teknologi juga sangat dipengaruhi oleh banyaknya produsen *Gadget* khususnya *Handphone* yang memasarkan *gadget* tersebut di Indonesia. Dan hal itu pula sangat didukung oleh sifat masyarakat Indonesia yang sangat konsumtif ternasuk kedalamnya konsumtif terhadap *gadget*. Berbicara mengenai konsumtif terhadap *gadget* pasti berbicara mengenai internet. Sampai saat ini gelombang pengguna *gadget* akut di Indonesia berperan sebagai ujung tombak peningkatan internet Indonesia. Lahir dan besar bersama derasnya era informasi dan digital, penerimaan serta literasi usia muda lebih mudah ketimbang kelompok usia lain. Salah satu cerminan temuan diatas adalah bagaimana pola perilaku pengguna internet Indonesia.

Sumber yang didapatkan dari Direktorat Pengendalian Pos dan Penyelenggara Telekomunikasi, (2014, hlm. 17). Mengatakan bahwa pada tahun 2013, jumlah pengguna *gadget* mencapai 313 juta pelanggan”. Hal mengejutkannya adalah bahwa jumlah tersebut melampaui dari jumlah penduduk di Indonesia. Pada tahun 2014 lalu, Pusat Penelitian dan Pengembangan PPI Kominfo melakukan survei tentang penggunaan *Mobile Phon* dan hasilnya adalah sebagian besar pengguna *mobile phone* adalah kalangan akademis dan lebih dari 29% hanya menggunakannya untuk keperluan media sosial saja. Berikut data lengkapnya.

“Aktivitas utama yang sering dilakukan responden disaat mengakses internet adalah membuka situs jejaring sosial (29,9%), selanjutnya menjual atau membeli barang dan jasa (20,7%), melakukan aktivitas belajar (13,7%), mengirim pesan melalui instant messaging (7,2%), menerima/mengirim email (5,7%), mencari informasi mengenai kesehatan atau pelayanan kesehatan (5,5%)”, sumber Pusat Penelitian dan Pengembangan PPI Kominfo, 2014.

Selain dari kecanduannya remaja dengan *gadget* ditemukan bahwa media sosial merupakan laman teratas yang paling sering

dikunjungi pengguna internet Indonesia, berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia diketahui bahwa 129,2 juta jiwa orang Indonesia memiliki media sosial. Data pengguna internet di Indonesia tahun 2016, tercatat 97,4 persen masyarakat Indonesia mengakses akun media sosial miliknya setiap saat menggunakan internet. Selain itu, remaja mendominasi diketahui bahwa mereka kerap kali menonton siaran televisi secara *online*, meutar musik dan bermain *game* secara *online*. Hal itu menunjukkan bahwa cukup jelas ketiga aktivitas itu sangat dekat dengan pola penggunaan *handphone* usia remaja.

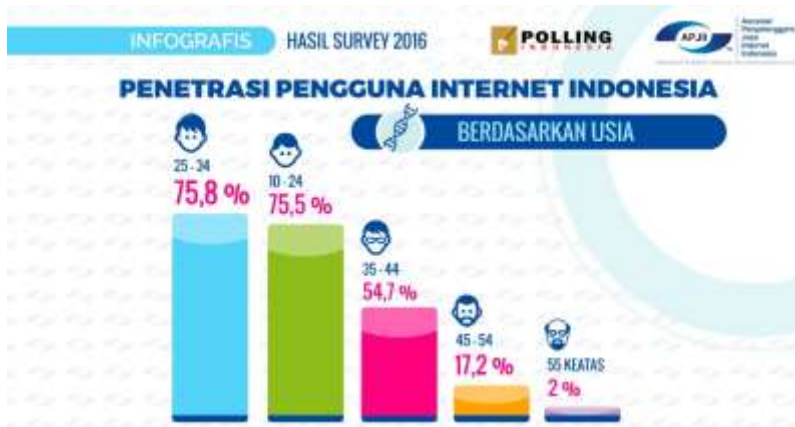
Hasil survei yang dilakukan pada Oktober 2016 mencatat pengguna internet di Indonesia mencapai 46 persen atau sekitar 132,7jt pengguna. Penelitian ini dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) ini menggunakan 1250 sampel untuk dan 2000 sampel untuk perilaku pengguna internet. Survei dilakukan dengan metode *multi-staged random sampling* dalam rentan waktu 1-11 Juni 2016. Sampel diambil dari tiap provinsi sesuai dengan penduduk didalam provinsi tersebut. Hasil presentase yang didapatkan dari hasil yang terdapat lapangan, mengemukakan bahwa kebanyakan anak pada usia tersebut lebih sering membuka dan menghabiskan waktu dengan bermain media sosial.

**Gambar 1.1**  
**Statistik Pengguna Internet Indonesia**



Gambar 1.1

**Gambar 1.2**  
**Penetrasi Pengguna Internet Indonesia**



Berdasarkan data yang didapatkan dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) hasil dari survei adalah persentase pengguna internet pada penduduk Indonesia pada kelompok yang berusia 10-14 tahun dapat mencapai 75,5 persen dengan jumlah total pengguna adalah 768 ribu. Angka-angka tersebut sudah mewakili angka kenaikan pengguna internet di seluruh Indonesia. Salah satu media sosial yang paling digemari oleh remaja khususnya remaja di Indonesia adalah *Line Messenger* hampir seluruh remaja di Indonesia memiliki satu akun pribadi. Hal ini dibuktikan dengan perkataan dari *Business Developer Manager Line* Indonesia, Inez Yorisyta Kemala mengungkapkan pengguna aplikasi Line di Indonesia terbanyak berasal dari kalangan usia 18-25 tahun. Mereka adalah pengguna yang termasuk kedalam golongan pengguna stiker aktif atau hampir selalu menggunakan stiker dalam setiap obrolan, karena dinilai lebih ekspresif. Saat ini Line digunakan oleh 90 juta orang

Indonesia yang 80 persen di antaranya pengguna aktif. Secara global, aplikasi ini telah digunakan di 23 negara.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan keinginan dan rangsangan untuk belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Sudjana dan Rivai (1992) mengatakan terdapat beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat enimbulkan keinginan belajar siswa karena proses belajar akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dengan mudah dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah sangat dipengaruhi oleh keberhasilan dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran.

Pada 2015 dilakukannya penelitian oleh peneliti dari *Cambridge University* yang menemukan fakta dan mencatat kegiatan dari 800 remaja usia 14 tahun dan menganalisis prestasi akademis mereka. Dan penelitian itu menemukan bahwa di antara anak remaja yang gemar bermain *gadget* terdapat sekelompok yang mengalami penurunan hasil belajar karena terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk menonton, bermain game baik di komputer atau di *gadget* mereka. Rata-rata remaja usia 14 tahun mengaku menghabiskan empat jam waktu luang mereka setiap hari untuk menonton TV, berada didepan komputer dan untuk melihat layar gadget. Hal itu dapat berpengaruh buruk kepada prestasi

sekolah, prestasi akademis akan semakin menurun jika waktu didepan layar gadget semakin lama.

Menggunakan bahan pembelajaran yang diberikan via media sosial akan membuat peserta didik lebih nyaman, lebih *flexible* dan lebih lama tertarik untuk memahami materi dalam belajar. Seluruh bahan pembelajaran beserta soal latihan telah dimuat didalam bahan pembelajaran tersebut, hal tersebut sangat mendukung peserta didik untuk melakukan proses belajar secara mandiri dan dengan mudah dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan pengetahuan peserta didik.

Ditemukannya fakta bahwa anak remaja di Indonesia sangat aktif di media sosial, membuat mereka lebih tertarik untuk memainkan *gadget* walaupun sekedar untuk bermain media sosial ataupun mencari informasi di mesin pencari. Kebiasaan itu membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan merasa malas apabila dihadapkan oleh materi pelajaran, hal ini menimbulkan masalah yang sering dihadapi oleh peserta didik dan pendidik, dimana pendidik harus mencari cara baru untuk membuat peserta didik tertarik, nyaman dan tidak ada paksaan untuk belajar. Dengan begitu peneliti mencoba menemukan alternatif lain untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana penyampaian materi belajar, dan untuk meningkatkan pemahaman siswa

Berdasarkan dengan fakta yang didapatkan dilapangan, penulis membuat sebuah inovasi yaitu memanfaatkan media sosial sebagai sebuah sarana pembelajaran. Media sosial *Line Messenger* yang sangat digemari oleh remaja khususnya pelajar Sekolah Menengah Pertama saat ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, yang nantinya peneliti akan menyampaikan materi pelajaran dan soal-soal latihan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial via media sosial tersebut, materi yang disampaikan tidak berupa tulisan biasa, akan tetapi peneliti akan mengirimkan sebuah *stop motion video* yang sudah peneliti rancang dengan sedemikian rupa dan dapat dijadikan sebagai bahan belajar. Sehingga kedepannya peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai

bahan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan mengikuti perubahan zaman.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka Rumusan masalah umum yang diteliti adalah:

“Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa setelah penggunaan *Social Media Learning (SMiLe)* pada materi tenaga endogen dan vulkanisme mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama?”

Rumusan Masalah khusus:

1. “Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa Aspek Translasi setelah penggunaan *Social Media Learning (SMiLe)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi tenaga endogen dan vulkanisme di Sekolah Menengah Pertama?”
2. “Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa Aspek Interpretasi setelah penggunaan *Social Media Learning (SMiLe)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi tenaga endogen dan vulkanisme di Sekolah Menengah Pertama?”
3. “Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa Aspek Eksplorasi setelah penggunaan *Social Media Learning (SMiLe)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi tenaga endogen dan vulkanisme di Sekolah Menengah Pertama?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Umum:

Untuk membuktikan adanya perbedaan pemahaman siswa setelah penggunaan *Social Media Learning* pada materi endogen dan vulkanisme mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.

Tujuan Khusus:

1. Untuk membuktikan adanya perbedaan pemahaman siswa aspek translasi setelah penggunaan *Social Media Learning*

- pada materi endogen dan vulkanisme mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.
2. Untuk membuktikan adanya perbedaan pemahaman siswa aspek interpretasi setelah penggunaan *Social Media Learning* pada materi endogen dan vulkanisme mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.
  3. Untuk membuktikan adanya perbedaan pemahaman siswa aspek Eksplorasi setelah penggunaan *Social Media Learning* pada materi endogen dan vulkanisme mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian tentang penggunaan *Social Media Learning (SMiLe)* terhadap perbedaan pemahaman siswa diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini secara khusus diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar seperti yang dipaparkan dibawah ini:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru pada bidang keilmuan tentang penggunaan sosial media sebagai salah satu media pembelajaran guna membantu mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber kajian yang bernilai positif terhadap pengembangan proses pembelajaran yang lebih inovatif.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dan inovasi baru dan wawasan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan media sosial sebagai salah satu sumber bahan ajar dan sebagai alat penunjang proses pembelajaran disekolah. Sehingga kedepannya proses pembelajaran di Indonesia tidak



tergolong kaku akan tetapi akan menimbulkan rasa ingin tahu dan menyenangkan bagi peserta didik.

#### **b. Praktisi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan inovasi dan memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran baru menggunakan media sosial. Juga diharapkan dapat menjadi alternatif media baru yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.