

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi digitalisasi pada bidang teknologi di era globalisasi ini, membawa manusia pada suatu keadaan dimana mereka mampu dengan mudah memperoleh informasi. Hal itu didukung melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu membentuk suatu keadaan atau peradaban baru pada kondisi manusia saat ini yang sangat kental akan dunia digital. Teknologi diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah segala aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Atau dapat juga dikatakan sebagai alat penunjang bagi manusia, sehingga mereka mampu beradaptasi dan bertahan hidup dengan layak dan nyaman.

Abad 21 telah membawa perubahan yang sangat serius dalam berbagai bidang. Terutama kemudahan dalam mengakses sebuah informasi baik dari media cetak maupun media elektronik. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Kelly (2010, hlm. 242) bahwa sebuah media baru yang kolektif, kreatif, dan masuk akal muncul dengan jelas. Media ini memiliki perspektif yang beragam, jangkauan yang luas, serta analisis dan komunikasi yang enerjik. dengan keadaan yang demikian, peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, mereka dengan mudahnya mendapatkan informasi dari media itu sendiri, baik berupa informasi yang berkaitan dengan pembelajaran ataupun dengan masalah-masalah kehidupan mereka terutama dengan masalah isu-isu sosial. Sangat mengkhawatirkan jika informasi yang diperoleh oleh siswa diluar konteks yang seharusnya diperoleh sesuai usia mereka. Keadaan tersebut didasarkan kepada ketidak mampuan dalam memilah dan memilih informasi yang mereka peroleh dari berbagai macam media.

Kemampuan memilah dan memilih informasi yang diakses terasa semakin sulit, hal tersebut dikarenakan sudah tidak ada batasan-batasan yang disesuaikan dengan tingkatan psikologis manusia. Tingkatan psikologis manusia tentunya sangat berbeda, tentunya informasi yang didapatkan akan langsung diserap oleh otak manusia kemudian diinterpretasikan dan digunakan berbeda antara satu dengan yang lainnya. siswa SMP tentunya diharuskan memperoleh informasi-informasi yang sesuai dengan daya pikir mereka dan sesuai dengan psikologis mereka. Dikhawatirkan jika mereka memperoleh informasi diluar nalar mereka,

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

akan menimbulkan permasalahan-permasalahan bagi generasi mendatang.

Berbicara mengenai generasi, Tapscott (2008, hlm. 16) membagikan demografi penduduk kedalam beberapa kelompok berikut:

1. *The Baby Boom Generation*
January 1946 to December 1964-19 years, producing 77,1 million children or 23 percent of the U.S Population.
2. *Generation X*
January 1965 to December 1976-12 years, producing 44,9 million children or 15 percent of the U.S population. Also called the *Baby Bust*.
3. *The Net Generation*
January 1977 to December 1997-21 years, producing approximately 81,1 million children or 27 percent of the U.S population. Also called the *Millenials* or *Generation Y*.
4. *Generation next*
January 1998 to present-10 years, producing 40,1 million children or 13,4 percent of the U.S population. Also called *Generation Z*.

Secara lebih terperinci Tapscott (dalam Muhazir & Ismail, 2013) dijelaskan pembagian demografi penduduk kedalam 6 generasi, hal tersebut ditambah dengan *Pre Baby Boom Generation* dan *Generation Alpha*. Untuk lebih jelasnya seperti dibawah ini:

1. *Pre Baby Boom* (lahir pada 1945 dan sebelumnya)
2. *The Baby Boom* (lahir antara 1946 – 1964)
3. *The Baby Bust* (lahir antara 1965 – 1976) – Generasi X
4. *The Echo of the Baby Boom* (lahir antara 1977 – 1997) – Generasi Y
5. *Generation Net* (lahir antara 1998 hingga 2009) – Generasi Z
6. *Generation Alpha* (lahir pada 2010) – Generasi A

Dari apa yang dikemukakan oleh Tapscott mengenai pembagian demografi penduduk kedalam generasi-generasi tersebut. dapat dipahami bahwa seluruh generasi yang dibagi-bagi tersebut berdasarkan tahun kelahiran mempunyai perbedaan-perbedaan dalam berbagai aspek. Akan tetapi, peneliti bukan berfokus pada penafsiran tentang perbedaan-perbedaan dari masing-masing generasi, melainkan fokus utama

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

terhadap perubahan perilaku sosial generasi yang hidup dan lahir di zaman dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat.

Perubahan perilaku sosial pada masing-masing generasi salah satu sebabnya didasarkan kepada kemajuan dalam bidang teknologi. Dapat dilihat datanya, Ngafifi (2014) menyimpulkan dalam penelitiannya; (1) kemajuan teknologi mengasilkan masyarakat digital; (2) terjadi perubahan pola hidup manusia sehingga lebih pragmatis, hierarkis, sekuler, dan melahirkan generasi instan namun juga mengedepankan efektivitas dan efisiensi dalam bertingkah laku; (3) kemajuan teknologi berwajah ganda karena menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan manusia; (4) upaya penekanan pengaruh negatif yaitu dengan mensinergikan peran keluarga, pendidikan, masyarakat dan negara. Sama halnya yang dikemukakan Piliang (2012) bahwa *Cyberspace* sebagai kehidupan artifisial memberikan pengaruh terhadap tiga tingkatan yaitu individu, antar individu dan komunitas tentang bagaimana melalui kehidupan artifisial kita memahami identitas yang kemudian menciptakan relasi-relasi sehingga menciptakan komunitas yang demokratis dan terbuka.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia, termasuk pengaruh terhadap perilaku sosial manusia pada umumnya. Kekhawatiran peneliti dengan perkembangan teknologi semacam ini merubah perilaku sosial manusia sebagai generasi yang lahir dan tumbuh di lingkungan serba digital ini mengalami perubahan ke arah yang buruk. Sebagai contoh, pada penelitian yang dilakukan Fauziah (2013) berkaitan pengaruh *Game Online* terhadap perilaku sosial siswa SMP. *Game Online* merupakan salah satu ruang hasil kemajuan teknologi di zaman ini. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku sosial siswa diakibatkan *Game Online* baik secara positif maupun negatif. Perubahan tersebut ditujukan karena mudahnya para siswa mengakses informasi sebagai kegiatan literasi mereka untuk mendapatkan informasi yang sifatnya sebagai bahan ajar ataupun untuk hiburan semata. Tentu saja di perkotaan akses kedalam jejaring internet tersebut sudah tidak diragukan lagi, karena mudah dan cepatnya jaringan internet merambah kedalam dunia pendidikan sebagai bentuk mengikuti perubahan zaman atau proses adaptasi dan inovasi dalam sebuah pendidikan.

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Konvergensi media dan teknologi dalam budaya global mengubah cara kita belajar tentang dunia dan menantang dasar-dasar pendidikan, dan dengan munculnya teknologi digital, kesadaran akan media, literasi informasi dan keaksaraan digital pendidik dan peserta didik mampu menanggapi tantangan dan peluang baru dari internet, media digital secara luasnya (Koltay, 2011;Thoman & Jolls, 2004;Buckingham, 2007). Berdasarkan dari pendapat tersebut dapat dipahami, literasi media di dalam sebuah pendidikan atau pembelajaran baik pendidik dan siswa menjadi suatu keharusan untuk mulai beradaptasi dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. guru tidak mampu lepas dari media internet begitupun siswa yang senantiasa harus mulai berliterasi dengan menggunakan media internet dan media digital lainnya.

Siswa dimungkinkan menjadi bagian pengguna Internet yang cukup aktif dewasa ini. seperti pada data yang dikeluarkan oleh APJII (dalam Pratama, 2017, hlm. 35) bahwa di Indonesia pengguna internet dikalangan SMP mencapai 9,7%, dengan persentase tersebut dan menempati posisi ketiga teratas sebagai pengguna Internet terbanyak di Indonesia. Hal ini mengisyaratkan bahwa siswa dalam menggunakan internet harus dibarengi dengan kemampuan mereka dalam menggunakan media itu sendiri. Kemampuan tersebut yaitu para siswa mampu bertanggungjawab dalam mengakses, dan menggunakan informasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam beradaptasi dan bertahan hidup di lingkungannya. Ketercapaian informasi yang di peroleh dari media internet sering mengalami permasalahan-permasalahan. Misal saja ketika siswa hendak berliterasi, di layar *gaget* mereka akan muncul *pop up* atau iklan yang menarik dan menggiurkan siswa untuk melihat sebentar sampai mereka merasa nyaman dan gembira mengunjungi situs belanja online hingga mampu mengalihkan dan melupakan tujuan awal mereka yaitu berliterasi. Sama halnya dengan pendapat dari Supriatna (2018, hlm. 12) “konsep konsumsi dinarasikan dengan menggunakan semiotika atau simbol, bukan konsumen yang mengonsumsi barang melainkan tanda, simbol, mitos, dan citra yang melekat pada barang yang mengonsumsi konsumen.

Berfikir mengenai sumber informasi yang diakses dengan mudah oleh siswa, mengingatkan akan tidak semua sumber informasi memiliki kredibilitas yang baik, bahkan dalam penyebaran informasi tersebut harus ditelusuri kebenarannya terlebih dahulu sehingga siswa mampu

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

memiliki kecakapan dalam berliterasi dan yakin akan informasi yang mereka dapatkan. Sebagai contoh, dari kajian awal peneliti menemukan kegundahan para siswa dalam mengakses internet sebagai sumber belajar. Permasalahan tersebut berkaitan dengan sulitnya dan munculnya gangguan berupa iklan *online* secara langsung mengalihkan siswa yang sebelumnya bertujuan untuk mencari informasi berkaitan dengan sumber belajar, akan tetapi berbalik tergiur untuk mengakses iklan layanan belanja *online* tersebut. Potter (dalam Devito, 2008, hlm. 4) mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengakses dan memproduksi pesan komunikasi masa. Selain itu, konsep literasi media lebih kompleks daripada konsep literasi biasanya, hal itu dikarenakan berkaitan dengan berbagai konsep yang lain, yaitu konsep pendidikan media, berpikir kritis dan aktivitas memproses informasi. Pendapat tersebut dipahami kegiatan literasi harus di ajarkan kepada siswa agar mereka memperoleh informasi yang berkualitas dan kredibilitas.

Memberikan pemahaman berliterasi kepada siswa tentu perlu adanya kesadaran dari setiap lembaga pendidikan, baik pendidik itu sendiri dan peserta didiknya terhadap pentingnya menumbuhkan kemampuan diri yang kreatif dengan fikirannya, mampu berkerjasama, mampu berkomunikasi dengan baik, serta memecahkan masalah hingga perilaku sosial yang tercermin. Masalah yang krusial saat ini berkaitan dengan bidang kajian penelitian yaitu mengenai perilaku sosial yang sudah hilangnya jadi diri. Empati dan simpati sudah dipertanyakan, mudah terpengaruhnya dengan informasi abal-abal, kemampuan beradaptasi dan pengendalian diri luntur, sehingga hal tersebut menjadi permasalahan yang patut di renungkan penyelesaiannya. Jika kita menelusuri lebih jauh, peserta didik itu belajar, dan jika kita menelaah konsep belajar tersebut, menurut Sunaryo (1989, hlm. 1) belajar adalah "...suatu kegiatan di mana seorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan". Belajar adalah wadah peserta didik untuk berinteraksi dan mengolah sumber informasi dan pembelajaran yang dilakukan dengan pendidik akan mentransfer ilmu pengetahuan yang baru bagi peserta didik mengenai pengetahuan, sikap dan kebiasaan mereka dalam bertindak.

Lebih jauh lagi jika kita cermati dan amati dimensi dalam pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Sapriya (2009, hlm. 48) maka

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

akan menemukan salah satu dimensi yaitu dimensi keterampilan dan sikap. Lebih jelasnya dimensi sikap ini mencakup segala bentuk perilaku yang dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, salah satunya yaitu sikap berperilaku sosial yang menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran IPS. pembelajaran IPS memiliki kepentingan dalam menumbuhkan sikap peserta didik, berkaitan hal tersebut, pembelajaran IPS sangat baik di desain sedemikian rupa supaya peserta didik mampu menumbuhkan perilaku sosial mereka dan peka terhadap masalah sosial yang berada disekitarnya.

Perubahan perilaku sosial juga dapat dipengaruhi oleh daya tarik lingkungan, daya tarik akan timbul akibat dari beberapa faktor, antara lain kebutuhan (*needs*), dorongan (*drive*), keinginan, aspirasi dan selera sosial, selain itu dapat juga dipengaruhi oleh perubahan norma dan pola kehidupan manusia atau pola tingkah laku sosial, hal ini sesuai dengan pendapat Lawrence (dalam Hardiningsih, 2010, hlm. 18) yang mengungkapkan perubahan perilaku terkait dengan batas-batas norma dan pola tindakan sosial. dengan demikian penciptaan lingkungan sosial sangat dibutuhkan dalam rangka membentuk perilaku sosial siswa.

Penciptaan lingkungan tersebut dengan tujuan pembentukan perilaku sosial siswa, pada dasarnya IPS menawarkan bagaimana pembentukan lingkungan tersebut serta mampu menganalisis permasalahan dengan sudut pandang yang begitu luas. Hal tersebut dikarenakan batang tubuh IPS yang tersusun dari ilmu-ilmu sosial yang sangat peka terhadap kajian atau fenomena yang terjadi dimasyarakat. Fenomena media, atau meledaknya arus perkembangan teknologi informasi dikalangan remaja dapat dijadikan sebuah kajian perkembangan teknologi dan masyarakat. Kemudian lebih jauh lagi peserta didik mampu mengkaji masalah yang disampaikan dari informasi media tersebut. dengan demikian kecerdasan mengkonsumsi informasi dari media amat berkaitan dengan pemahaman peserta didik tentang begitu banyak hal. Mengingat konten informasi yang diakses dari media Internet patut melalui proses keyakinan dalam mencapai tujuan apa yang ingin dicari dan dicapai oleh siswa dari proses akses informasi melalui *self efficacy* mereka agar mampu memilih dan memilah informasi yang sesuai dengan tujuan mereka. Sebagaimana pentingnya kemampuan siswa dalam mengakses informasi melalui *self efficacy* mereka, peneliti merasa penting mengetahui kontribusi literasi

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

media yang berada dikalangan siswa SMP terhadap perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Adapun judul penelitian ini adalah sebagai berikut: **Pengaruh literasi Media Internet dan *Self Efficacy* terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP Negeri Kota Bandung.**

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merasa perlu untuk merumuskan permasalahannya, agar penelitian ini mencapai sasaran dengan tujuan yang diharapkan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah tingkat literasi media internet dan *Self Efficacy* serta perilaku sosial Siswa SMP Negeri Kota Bandung?
- 2) Bagaimanakah pengaruh literasi media internet dan *Self Efficacy* secara simultan terhadap perilaku sosial Siswa SMP Negeri Kota Bandung?
- 3) Bagaimanakah pengaruh literasi media internet terhadap perilaku sosial Siswa SMP Negeri Kota Bandung?
- 4) Bagaimanakah pengaruh *Self Efficacy* terhadap perilaku sosial Siswa SMP Negeri Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Literasi Media Internet dan *Self Efficacy* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMP Negeri Se-Kota Bandung. Untuk lebih memperjelas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui tingkat literasi media internet dan *Self Efficacy* serta perilaku sosial siswa SMP Negeri Kota Bandung.
- 2) Mengetahui pengaruh literasi media internet dan *Self Efficacy* secara simultan terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri Kota Bandung.
- 3) Mengetahui pengaruh literasi media internet terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri Kota Bandung.
- 4) Mengetahui pengaruh *Self Efficacy* terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2:

- 1) **Manfaat Teoritis**

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, kaitannya dengan pengaruh literasi media internet dan *Self Efficacy* terhadap perilaku siswa SMP Negeri Kota Bandung

2) **Manfaat Praktis**

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai data untuk melihat pengaruh literasi media internet dan *Self Efficacy* terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri Kota Bandung, diantaranya berbagai pihak yang tercakup sebagai berikut:

- a) Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menentukan kebijakan tentang penyiaran internet kaitannya dengan dampak terhadap pendidikan khususnya terhadap perilaku sosial peserta didik.
- b) Bagi pengajar, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pembelajaran, kaitannya dengan kedudukan media elektronik berupa internet dan kemampuan siswa dalam melakukan segala tindakan capaian keinginannya.
- c) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam penelitian dengan topik yang sama.

1.5 **Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini memaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang di kaji di dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa sub bab yakni: Lokasi penelitian, subjek populasi penelitian, subjek sample penelitian, dasain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Di dalam bab ini memaparkan mengenai deskripsi hasil pengolahan data penelitian dan analisis hasil penelitian yang diperoleh selama dilakukannya penelitian.

Iwang Sanapunjung, 2018

PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab V Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan yang di ajukan dalam penelitian ini.