

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kelangsungan hidup manusia. Pendidikan dapat membuat orang jadi cerdas, kreatif dan bertanggung jawab. Berawal dari kesuksesan dibidang pendidikan manusia akan maju dan tidak mungkin tertinggal dengan manusia lain.

Pendidikan disekolah tidak dapat dilepaskan dari proses belajar dan interaksi antara guru dan siswa. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan baru, sebagai hasil dari pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar sangat di perlukan bagi setiap individu untuk mengembangkan potensi diri dan memperoleh pengetahuan mengenai apa yang di pelajari. Belajar juga dapat memperoleh keterampilan dan membentuk sikap siswa menjadi lebih dewasa baik dalam berfikir maupun bertindak laku

Belajar dengan baik, individu dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan demikian siswa perlu belajar dengan sungguh-sungguh dan didasari oleh motivasi untuk mempersiapkan dan mengikuti kegiatan belajar serta mengerjakan tugas dan menindak lanjuti materi pelajaran yang telah di pelajari.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Motivasi sangat berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Seseorang yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk belajar, menggali pengetahuan untuk belajar.

Motivasi belajar tidak hanya sebagai energi yang mengarahkan siswa untuk belajar, tapi juga suatu energi yang mengarahkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar yang di harapkan. Motivasi belajar siswa berkaitan dengan berbagai faktor, seperti materi belajar, bakat siswa, suasana belajar, faktor teman sebaya, faktor lingkungan sosial, dan faktor orang tua.

Internet (Setyaningsih, 2010) adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar.

Internet merupakan sebuah jaringan, maka sebuah komputer yang terhubung ke internet berarti terhubung dengan semua komputer di seluruh dunia yang juga terhubung keinternet. Semua komputer yang terhubung ke internet dapat mengakses semua informasi yang terdapat di dalamnya secara gratis.

Berkaitan dengan lingkungan sosial akhir-akhir ini semakin marak di jejaring sosial dan yang terjadi di masyarakat di antaranya *facebook*, *E-mail*, *chatting*, dan lain sebagainya, hal ini di sebabkan oleh semakin mudahnya fasilitas internet yang beredar di masyarakat baik melalui warung internet (warnet), dan *handphone*.

Dunia kemajuan internet sangat memberi peran dan pengaruh secara aktif bagi kalangan masyarakat baik pegawai, mahasiswa, ataupun pelajar. Di era moderanisasi ini sudah hampir semua kalangan pelajar memanfaatkan jaringan sosial seperti *facebook* untuk di jadikan alat komunikasi antar teman keseluruh ujung dunia.

Pada masa sekarang kebanyakan para siswa Ketika mempunyai waktu senggang para pelajar atau siswa yang seharusnya mempunyai

kewajiban untuk belajar akan tetapi mereka malah membuang waktu senggangnya dengan mengakses jejaring *facebook*. karena di jejaring *facebook* mempunyai tampilan yang berbeda seperti, banyak teman, dapat bertemu dengan teman yang beda usia, daerah, ras dan agama, bisa mempererat silaturahmi, tempat curhat, tempat berbagi informasi bahkan sekarang facebook bisa dijadikan tempat bermain *game online*.

Akibat dari dampak negatif dan fatalnya jejaring *facebook* bagi pelajar sangat mengganggu waktu belajar, karena terlalu asyik dalam dunia *facebook*. Pertama, mereka beranggapan bahwa bermain *facebook* akan memperbanyak dan menambah pertemanan. Kedua, ketika siswa sudah terlanjur asyik berada dalam dunia *facebook* maka segala yang di rasakan dalam perasaan siswa tersebut, seperti sedih, galau ataupun senang siswa itu akan langsung mengaplikasikannya atau mengupdate ke dalam jejaring facebook sesuai dengan perasaan siswa tersebut seperti itu.

Pada kenyataannya di SMPN 1 Bluto banyak siswa yang membawa *handphone* terkadang bermain *facebook* diwaktu senggang, akan tetapi mereka tidak secara terang-terangan memperlihatkan *handphonenya*. Dan parahnya lagi kalau tidak ada gurunya pada waktu jam pelajaran mereka pergi kewarnet.

Para siswa yang sering bermain *facebook* itu terjadi karena kurangnya pengawasan dari orang tua ketika mereka ada dirumah dan juga kurangnya pengawasan dari guru ketika mereka ada disekolah.

Melihat dari uraian diatas perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat, sehingga menimbulkan perubahan dan tuntutan disegala bidang, dan setiap perubahan pasti ada dampak negatif dan positifnya. Berkaitan dengan dampak negatif dibidang pendidikan di sini peneliti mulai mewaspadaai tentang adanya zaman

globalisasi yang semakin tidak terkendali hal ini bisa menyebabkan siswa kurang begitu termotivasi untuk belajar. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Contohnya pada saat ini para siswa atau peserta didik lebih suka bermain *game online* ketimbang belajar.

Melihat kenyataan diatas masih banyak para peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, maka dari itu sebagai pendidik yang telah mendapatkan kepercayaan dari orang tua untuk turut bertanggung jawab membantu mengatasi persoalan yang di alami peserta didik. Hal ini merupakan tantang bagi para pendidik untuk mewujudkan suatu tujuan pendidikan yang diinginkan bersama.

Tercapainya sebuah tujuan pendidikan akan lebih optimal apabila tidak hanya mengandalkan proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga perlu adanya bimbingan khusus bagi peserta didik, terutama bimbingan pada masalah belajar siswa.

Berbicara masalah belajar pada diri siswa akan peneliti singgung beberapa hal tentang masalah kurangnya motivasi belajar pada siswa, kurangnya motivasi belajar pada siswa itu ada dua faktor, yang pertama dari dalam diri siswa dan yang kedua dari lingkungan, faktor yang dari dalam diri siswa tersebut karena adanya sifat malas. Sedangkan yang dari lingkungan kurang mendapatkan fasilitas untuk belajar atau karena akibat dari dampak negatif kemajuan teknologi seperti bermain game, sibuk dengan berkomunikasi dengan lawan jenisnya. Berangkat dari permasalahan diatas penulis tertarik memilih judul **Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Penggunaan Facebook pada Siswa kelas VIII di SMPN 1 Bluto.**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

a. Identifikasi masalah

Di dalam sebuah dunia pendidikan yang ditempuh oleh para siswa tentunya banyak sekali hambatan yang dihadapi terutama dalam bidang belajar, hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat mencapai keberhasilan dalam belajar yang disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam belajar. Kurangnya motivasi dalam belajar pada siswa pada saat sekarang ini dikarenakan siswa terlalu sibuk dengan alat komunikasi yang berkembang sangat pesat dan semakin banyaknya situs jejaring sosial seperti jejaring *facebook*. Siswa yang sering bermain *facebook* akan malas belajar karena sedang asyik bersama teman-temannya. Semua siswa menginginkan sukses di dalam belajar akan tetapi pastilah ada hambatan-hambatan yang selalu mengiringinya sehingga menjadikan mereka sulit untuk belajar. Maka dari itu untuk mencapai keberhasilan dalam belajar siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh, dengan pemanfaatan teknologi dan juga fasilitas yang lengkap.

b. Batasan masalah

Agar lebih jelas tentang pengertian yang terkandung dalam judul penelitian di atas, maka akan peneliti kemukakan arti dari pada judul penelitian tersebut, dengan maksud memberi gambaran secara jelas dan tidak terjadi salah tafsir terhadap judul penelitian tersebut. Adapun penjelasan judul yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Motivasi Belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa

- b. *Facebook* adalah *website* di jaring sosial di mana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain
- c. Penelitian yang dikhususkan pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Bluto tahun pelajaran 2014-2015

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat tentang pertanyaan-pertanyaan yang hendak dicarikan jawabannya. Dan perumusan masalah yang baik harus dapat mencakup dan menunjukkan semua variabel maupun hubungan variabel yang satu dengan variabel yang lain yang hendak diteliti. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah Hubungan Motivasi Belajar terhadap Penggunaan *Facebook* pada siswa di SMPN 1 Bluto tahun pelajaran 2014-2015
2. Bagaimana hubungan motivasi belajar terhadap penggunaan *facebook* pada siswa di SMPN 1 Bluto tahun pelajaran 2014-2015

D. Tujuan Penelitian

Mengacu terhadap latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pelaksanaan peneliti terhadap masalah yang ingin peneliti capai adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Hubungan Motivasi Belajar terhadap Penggunaan *Facebook* siswa kelas VIII di SMPN 1 Bluto tahun pelajaran 2014 ï 2015

2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan Motivasi Belajar terhadap Penggunaan *Facebook* siswa kelas VIII di SMPN 1 Bluto tahun pelajaran 2014 ï 2015

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

- 1) Untuk menambah perbendaharaan penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam Karya tulis ilmiah dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah.
- 2) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
- 3) Sebagai pengembangan disiplin ilmu kearah berbagai spesifikasi.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Dapat digunakan sebagai tolak ukur hasil prestasi dalam belajar sehingga siswa dapat melihat hasil yang telah diraihnyanya dan untuk dapat lebih meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

2) Bagi Guru

Sebagai informasi agar lebih dapat meningkatkan pengawasan dan proses belajar mengajar.

3) Bagi peneliti yang lain

Dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama di perguruan tinggi.

4) Bagi guru Bimbingan dan konseling

Sebagai acuan dalam menyusun program bimbingan dan konseling.

