

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. A. Latar Belakang

Pada masa sekarang di abad ke-21 ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, karena saat ini teknologi dan informasi sudah menjadi kebutuhan utama setiap orang. Hal ini didasari karena masuknya era globalisasi yang membuat berkembang pesatnya kemajuan teknologi di berbagai Negara. Berbeda dengan masa lalu sebelum abad ke-20 penggunaan teknologi masih sangat minim sekali di gunakan oleh masyarakat biasa dan pertukaran informasi pada saat itu juga masih sangat terbatas tidak semudah dan secepat saat ini. Globalisasi adalah proses pembaruan budaya di dunia yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, teknologi, produk, serta aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi bisa diartikan sebagai proses yang nantinya membuat dunia menjadi mandiri. Bahkan di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negative nya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan perubahan dan bisa juga dikatan sebuah bencana dan bahaya besar. Dampak globalisasi yang sangat terlihat adalah dari kemajuan teknologi dan informasi yang saat ini sangatlah pesat perkembangannya.

Pada era globalisasi saat ini juga banyak sekali teknologi teknologi yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam bertukar informasi seperti adanya telepon selular yang setiap tahun bahkan bulan perkembangan teknologi nya semakin hari semakin bertambah canggih. Seiring berkembangnya teknologi seperti telepon selular atau biasa saat ini disebut dengan *smart phone* manusia terus bergerak mengembangkan teknologi tersebut secanggih dan sepraktis mungkin untuk kebutuhan pertukaran informasi dengan membuat aplikasi aplikasi didalam *smart phone* demi memudahkan pertukaran informasi. Dengan demikian di era globalisasi sekarang ini banyak dampak positif dan negative nya, dampak positif nya adalah setiap orang saat ini bisa bertukar informasi dan memndapatkan informasi kapan saja serta dimana saja tetapi disamping itu banyak sekali sisi negative dari kemajuan teknologi ini diantaranya adalah banyaknya kejahatan kejahatan yang dilakukan di media social serta perkembangan teknologi yang disalah gunakan menjadi senjata pembunuh masal dan aplikasi aplikasi didalam *smart phone* yang bisa merusak generasi anak bangsa.

Kemajuan kemajuan ini didasari tidak hanya dilatar belakang dari berkembang teknologi tetapi peran akulturasi budaya juga mempunyai peranan yang sangat besar seperti budaya budaya asing yang masuk ke Indonesia dibarengi dengan teknologi yang dibawa oleh masuk ke Indonesia. Seperti saat ini ada aplikasi asal negeri paman sam alias Amerika yang

dinamakan *instagram* yang saat ini digemari hampir semua generasi muda khususnya remaja di Indonesia.

Media social juga merupakan wadah yang mampu menciptakan bermacam bentuk komunikasi dan pemberian berbagai macam informasi bagi semua kalangan masyarakat.

Media sosial *instagram* adalah media yang berupa *foto video visual*, media ini sebuah media sosial yang dapat dilihat juga dapat didengar. Banyak sekali pengguna dari media sosial ini yakni kalangan peserta didik. Peserta didik begitu senang sekali menggunakan media sosial *instagram* ini karena bagi mereka media sosial ini bisa menghibur mereka dikala mereka bosan.

Adanya media sosial memberikan hiburan bagi setiap orang untuk menghilangkan rasa lelahnya atau rasa bosannya. Bahkan mereka bisa tertawa bahagia jika sedang menggunakan media sosial. Salah satu yang membuat mereka bisa tertawa bahagia yakni media sosial *instagram*. Mengapa demikian? Karena dalam media sosial *instagram* setiap orang bisa mengekspresikan perasaannya namun hal ini berpengaruh pada minat belajar bagi peserta didik, karena bila dilihat saat ini khususnya remaja saat ini lebih sibuk membangun jati dirinya di media sosial daripada di kehidupan nyata hal ini juga berpengaruh pada minat belajar para peserta didik yang seharusnya mereka fokus belajar untuk meraih masa depan namun sekarang fokus mereka lebih condong untuk membangun jati diri mereka di social media seperti *instagram*.

Pada saat ini juga perilaku remaja sangat berbeda dengan remaja di masa lalu karena banyaknya remaja saat ini yang melupakan sopan santun terhadap orang yang lebih tua hal ini didasari karena faktor dari eksternal yaitu masuknya budaya asing ke Indonesia yang membuat perubahan sikap remaja menjadi kurang beretika. Ditambah lagi dengan adanya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan seluruh peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut dengan PJJ tentu ada perubahan minat dalam belajar peserta didik yang dalam pelaksanaan pembelajarannya justru lebih banyak menggunakan media aplikasi yang terdapat didalam *smartphone* mereka untuk melaksanakan pembelajaran tentunya *atmosphere* yang dirasakan peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran berbeda jauh dengan pembelajaran tatap muka dikelas dan tentunya ini akan sangat berpengaruh terhadap minat belajar yang dialami oleh para siswa selama melakukan pembelajaran jarak jauh.

Disini penulis mencoba untuk mencari tahu apakah pembelajaran jarak jauh yang sekarang telah dilaksanakan menjadikan minat belajar peserta didik bertambah atau bahkan membuat minat peserta didik berkurang dengan cara menggunakan aplikasi yang terdapat didalam *smartphone* sebagai media pembelajaran jarak jauh yang telah digunakan oleh beberapa sekolah. Dengan adanya *instagram* sebagai kegemaran yang sedang digemari oleh

para peserta didik ditengah pandemi seperti saat ini apakah media aplikasi *instagram* tersebut dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik atau bahkan mengurangi minat belajar peserta didik dengan demikian penulis membuat judul “Pengaruh Aplikasi Instagram Terhadap Minat Belajar Peserta Didik DI SMA BPI 1 Kota Bandung” sebagai bahan untuk pelaksanaan penelitian yang nantinya akan dilaksanakan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Jadi dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Adanya aplikasi media sosial *instagram* mempengaruhi minat belajar peserta didik.
2. Adanya aplikasi *instagram* mempengaruhi pola prilaku peserta didik.
3. Adanya aplikasi *instagram* membuat peserta didik lupa akan kegiatan- kegiatan di sekelilingnya.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Dengan adanya aplikasi *instagram* bagaimana *instagram* itu bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik?
2. Seberapa besar pengaruhnya minat belajar dari peserta didik jika dipengaruhi dari aplikasi *instagram*?
3. Bagaimana *instagram* mempengaruhi peserta didik dalam kegiatan yang ada di sekelilingnya?
4. Bagaimana pengaruhnya aplikasi *instagram* terhadap motivasi belajar dan pola prilaku siswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh dari *Instagram* mempengaruhi minat belajar siswa
2. Mengetahui pengaruh aplikasi *Instagram* terhadap peningkatan minat belajar siswa
3. Untuk mencari solusi dan menjawab tantangan serta memberikan solusi terhadap peserta didik untuk keberlangsungan belajar dengan dipengaruhi oleh *Instagram*
4. Untuk mengetahui seberapa pengaruhnya aplikasi *Instagram* terhadap motivasi belajar dan pola prilaku siswa

### **E. Manfaat Penelitian**

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengaruh aplikasi *Instagram* terhadap minat belajar peserta didik.

Manfaat yang di harapkan oleh peneliti dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Memperluas secara ekspansi peneliti terhadap perkembangan zaman dan bisa memberikan edukasi terhadap peserta didik mengenai pengaruh dari aplikasi *Instagram* terhadap peserta didik itu sendiri.
2. Wadah untuk proses bertukar pikiran dengan para pengajar terkait dengan minat belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh aplikasi *instagram*.
3. Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pengaruh *intagram* itu sendiri, dan mengetahui dari solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir dari pengaruh *instagram* itu sendiri.

### **F. Definisi Oprasional**

Karena keterbatasan peneliti, maka masalah yang akan diteliti dan dibahas dibatasi, sesuai definisi dibawah ini :

1. Globalisasi  
Proses perkembangan globalisasi pada awalnya ditandai kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Yang akhirnya merupakan penggerak globalisasi. Dari kemajuan bidang inikemudian mempengaruhi sektor- sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial,budaya dan lain-lain
2. *Instagram* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagi foto atau video yang setiap penggunaannya dapat mengambil suatu foto atau video yang dianggap nya menarik serta dalam pengambilan foto menggunakan *instagram* dapat menggunakan filter efek yang terdapat didalam aplikasi tersebut.
3. Hasil Belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Nana Sudjana Pada Buku *Media Pengajaran* (Bandung: SinarBaru Algensindo, 2011)
4. Peserta didik adalah Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun skripsi, diperlukanlah sebuah sistematika yang dimana agar dapat membantu untuk mempermudah pengerjaan skripsi ini menjadi lebih sistematis dan tersusun secara rapih. Adapun untuk penyusunan sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Penulisan

### **BAB II KAJIAN TEORI**

- A. Kajian Teori Minat Belajar
- B. Kajian Teori Pengertian Globalisasi
- C. Dampak Globalisasi Terhadap Pembelajaran
- D. Kajian Teori Pengertian Media Sosial
- E. Kajian Teori Dampak Positif dan Negatif Media Sosial
- F. Kajian Teori Pengertian Aplikasi Instagram
- G. Kajian Teori Sejarah Aplikasi Instagram
- H. Fitur Fitur Yang Terdapat Didalam *Instagram*
- I. Kajian Teori Instagram Sebagai Media Pembelajaran
- J. Kajian Teori Definisi Peserta Didik
- K. Kajian Pendidikan Kewarganegaraan
- L. Kajian Teori Definisi Prestasi Belajar
- M. Kajian Teori Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar
- N. Kajian Peneliti Terdahulu
- O. Kerangka Pemikiran
- P. Hipotesis Penelitian

### **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Metode dan Design Penelitian
  - 1. Metode Penelitian
  - 2. Design Penelitian

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian
2. Objek Penelitian

C. Teknik Pengumpulan Data

D. Prosedur Penelitian

E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian

B. Deskripsi Hasil Penelitian

C. Pembahasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA