

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kini perkembangan ilmu pengetahuan mengalami perubahan yang sangat pesat. Internet menjadi salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Menurut Rahmawati (2016, hlm. 19) mengatakan bahwa internet merupakan singkatan dari *Interconnected Networking* yang artinya dalam Bahasa Indonesia adalah rangkaian komputer yang terhubung dalam beberapa rangkaian jaringan. Khaeriyah dan Mahmud (2017, hlm. 142) “internet merupakan salah satu teknologi yang memberikan kemudahan dalam mencari sumber informasi yang cepat sesuai dengan kebutuhan”. Dalam penerapannya, internet dapat dikatakan telah bersifat multifungsi yang dapat dimanfaatkan atau digunakan oleh berbagai pihak, baik secara individu maupun oleh lembaga-lembaga tertentu yang bergerak dalam berbagai bidang kehidupan, misalnya dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial budaya, politik pemerintahan dsb. Sosial Media yang dapat diakses di internet beragam macam jenis dan bentuknya, akan tetapi yang banyak digunakan oleh remaja masa kini yaitu *Instagram, Whats-App, Tik- Tok, Facebook, Twitter* serta *Games Online Mobile Legends, Free Fire, PUBG*.

Seiring dengan berkembang zaman, internet kini mempunyai fungsi yang bernilai untuk memenuhi fasilitas pendukung dalam pertumbuhan mutu pendidikan yang berjalan di Indonesia. Internet sebagai salah satu media pembelajaran sangat dibutuhkan saat ini, baik secara langsung sebagai media pembelajaran jarak jauh atau sebagai sarana bagi siswa untuk mencari berbagai sumber informasi materi pelajaran penggunaan internet pada pembelajaran menjadi suplemen yang bermanfaat dan memiliki pengaruh-pengaruh yang positif terhadap penyelesaian tugas-tugas siswa. Nurhikmayati, dkk (2020, hlm. 59) “Beberapa motif penggunaan internet pada anak-anak (siswa) yaitu

ketertarikan pada komputer, pencarian informasi, hiburan dan untuk interaksi sosial (*chatting*)”. Sistem pendidikan yang didukung dengan teknologi internet telah menghasilkan metode pembelajaran jarak jauh yang digunakan oleh pihak pengajar dan pelajar di sekolah. Internet menjadi lautan informasi tanpa batas, dapat berbagi informasi melalui internet, baik informasi yang “positif” maupun “negatif”. Maka baiknya bijak mengkonsumsi informasi yang tersedia di internet, pengguna internet perlu mengamati, menilai, dan menyaring informasi yang dibutuhkan. Dapat dikatakan bahwa hampir semua informasi mengenai pendidikan dapat kita akses melalui internet, antara lain seperti materi ajar, kurikulum, silabus, soal-soal pelajaran ataupun cara mengerjakannya.

Kegunaan internet dapat membantu mereka dalam mencari hal yang dibutuhkan, entah itu yang ingin mereka tahu, atau yang harus mereka tahu. Bagi para pelajar, biasanya internet dan segala macam di dalamnya sangat berguna untuk mencari tugas yang mereka terima di sekolah atau kampus mereka masing-masing. Bagi siswa, bukan hal yang aneh bila mereka mempunyai ketergantungan yang tinggi terhadap internet, bahkan sebagian mereka beranggapan bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa internet. Bathia, dkk dalam Hakim dan Raj (2017, hlm. 280) mengatakan “Sebuah studi dari Ahmedabad, India pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 11,8% siswa memiliki kecanduan internet; hal ini diprediksi dari waktu yang telah dihabiskan untuk melakukan kegiatan *online*, penggunaan situs jejaring sosial dan *chat room*, dan juga karena akibat dari adanya kecemasan dan stres”. Dilanjut Hapsari, dkk dalam Hakim dan Raj (2017, hlm. 281) mengatakan bahwa dalam pencarian di Google kata kunci “Internet Remaja” terdapat 522.000 hasil, dan sebagian besar negatif terhadap bahaya internet seperti pornografi, terorisme, penipuan dan lainnya. Pencarian kata kunci “Media Sosial Remaja” terlihat 127.000 hasil. Hasil di dominasi penggunaan media sosial kalangan remaja dengan aktivitas negatif seperti *games online*, *sex online*, judi bahkan tidak sedikit remaja yang menjadi korban sehingga menimbulkan kecelakaan dan kematian. Semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia maka kecanduan internet atau yang dikenal

dengan istilah *internet addiction* akan meningkat.

Dengan penggunaan internet yang mudah serta murah biaya yang ditawarkan untuk mengakses internet dapat membuat penggunanya ketagihan dan semakin meningkat. Internet dapat membuat pengguna menjadi lupa waktu, keasyikan dengan dunianya sendiri sehingga melupakan tugas-tugas atau aktivitas penting yang seharusnya dikerjakan. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Johanian dan Seifury dalam Sarina dan Awaru (2019, hlm. 88) yang mengatakan “bahwa penggunaan internet secara berlebihan tanpa disadari dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan internet atau *internet addiction*”. Dalam penggunaan akses internet tidak hanya untuk keperluan belajarsiswa, tetapi juga untuk sarana hiburan. Yang terjadi kegiatan dalam mengakses internet lebih banyak atau dominan digunakan untuk sarana hiburan semata, hanya sebagian kecil sekali menggunakan fasilitas internet untuk menambah wawasan atau berkaitan dengan pelajaran. Diasumsikan bahwa siswa mengalami kecanduan internet atau *internet addiction* dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa terganggu. Rismana, dkk (2016, hlm. 39) mengatakan bahwa:

Kegiatan siswa dalam mengakses jejaring sosial akan menjadi kegiatan yang memicu turunnya motivasi belajar apabila digunakan pada saat jam pelajaran sedang berlangsung. Kegiatan mengakses jejaring sosial dikatakan tidak menyebabkan dampak menurunnya motivasi belajar apabila siswa menggunakan jejaring sosial pada waktu siswa dalam keadaan tidak terikat dalam suatu kondisi belajar dikelas maupun dirumah.

Dalam pendidikan, motivasi menjadi peran yang mempengaruhi siswa, karena dengan adanya motivasi siswa dapat menyadari bahwa seberapa pentingnya belajar untuk masa depan.

Observasi awal yang dilakukan dengan salah satu guru program keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang pada tanggal 20 Mei 2021 mengatakan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa dilihat saat mengikuti proses pembelajaran, siswa telat dalam mengumpulkan tugas dan masih bersikap acuh dalam mengikuti pembelajaran. Setelah guru melakukan evaluasi siswa dan menanyakan kepada orang tua siswa ternyata siswa tidak

terlepas dari *Smartphone* lalu penggunaan internet siswa terhadap kehidupan sehari-hari ternyata tidak sesuai antara penggunaan internet dengan keinginan belajarnya, waktu belajar *online* singkat tidak seimbang dengan waktu penggunaan media sosial internet, melakukan akses internet sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun sehingga siswa enggan untuk melakukan akses internet yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran sekolah, internet tidak dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan yang belum pernah didapatkan sehingga peserta didik terbiasa melakukan hal-hal yang instan.

Dari hasil observasi yang telah diuraikan diatas pada kenyataannya kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial seperti *instagram, facebook, whatsapp, twitter, tik-tok dan games online*. Maka dari hal ini dapat dikatakan penggunaan kecanduan internet dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Siswa tidak terlepas dari *smartphone* pada hal-hal hiburan dan *game* dibandingkan melakukan hal yang berhubungan dengan pembelajaran atau sumber belajar.

Sarina, S., & Awaru, A. O. T. (2019, hlm. 92) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *antara internet addiction* dan minat baca buku pada mahasiswa pendidikan sosiologi FIS UNM yang ditunjukkan dengan perolehan koefisien korelasi sebesar $r = -0,746$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Sedangkan hasil penelitian dari Pertiwi, S. A. B., & Hidayati, E. (2018, hlm. 189) menyatakan bahwa motivasi belajar remaja termasuk dalam kategori baik karena banyak dukungan orang tua siswa masing-masing yang mengontrol anaknya dalam belajar sehingga tidak ada kecanduan media sosial, dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara motivasi belajar dengan kecanduan media sosial pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Semarang dengan nilai signifikan p value 0,000.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang di uraikan di atas maka dibuat suatu rencana penelitian yang berjudul **Pengaruh *Internet Addiction* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Bina Wisata Lembang (Survey pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI Program Keahlian**

Administrasi Perkantoran Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021-2022).

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang masalah terkait dengan permasalahan yang telah ditetapkan maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya kesenjangan dalam penggunaan internet untuk kegiatan belajar.
2. Tidak seimbang antara waktu belajar dengan waktu penggunaan media sosial internet.
3. *Internet addiction* atau kecanduan internet mengakibatkan motivasi belajar anak menjadi menurun dan enggan untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan sekolah.
4. Akses internet tidak dimanfaatkan untuk mencari informasi pengetahuan baru, siswa menjadi terbiasa dengan budaya instan.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan lebih terarah maka penulis dalam penelitian ini membatasi masalah, adapun batasan-batasan masalah yang difokuskan menjadi beberapa poin, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian hanya fokus kepada masalah penggunaan internet yang saat ini dijadikan sebagai sumber belajar dan menjadi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.
2. Mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU).
3. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI program keahlian Administrasi Perkantoran semester ganjil tahun ajaran 2021-2022 di SMK Bina Wisata Lembang.

Rumusan Masalah

Agar mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian maka diperlukan perumusan masalah yang jelas. Untuk itu penulis menerapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Internet pada siswa Kelas XI AP Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa Kelas XI AP Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang?
3. Seberapa besar pengaruh *Internet Addiction* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI AP Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang?

D. Tujuan Penelitian

Penulis memaparkan beberapa poin tujuan penelitian yang akan dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan Internet pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang
3. Untuk mengungkapkan seberapa besar pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi dunia Pendidikan mengenai pengaruh *internet addiction* atau kecanduan internet yang terjadi terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan memberikan pengetahuan mengenai bagaimana pengaruh *internet addiction* atau kecanduan internet yang terjadi pada siswa terhadap motivasi belajar siswa, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi para guru.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan ini, diharapkan memberikan kontribusi tentang metode yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, referensi dalam mengambil kebijakan di sekolah yang berkaitan dengan peningkatan belajar baik itu rangsangan, motivasi belajar dalam mengembangkan atau melatih pemahaman kualitas internet terhadap motivasi belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan internet yang baik, khususnya di bidang pendidikan dalam perkembangan mutu pendidikan.

3. Manfaat Segi Isu dan Sosial

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan ini, diharapkan mampu menjadi informasi bagi semua pihak mengenai pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa dan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan rangsangan motivasi belajar pada siswa.

F. Definisi Operasional

Agar mencegah terjadinya penyimpangan dalam penyampaian judul skripsi maka maksud dari definisi operasional ini untuk memberikan suatu kejelasan, maka penulis akan menguraikan variabel-variabel yang terkait, yaitu sebagai berikut:

a. *Internet Addiction*

Zulfa, dkk (2020, hlm. 63) mengatakan “*Internet addiction* dapat didefinisikan sebagai penggunaan internet yang berlebihan, penurunan pentingnya waktu ketika tidak menggunakan internet, sifat mudah marah dan agresi yang berlebihan ketika tidak menggunakan internet, dan kemunduran sosial individu, bisnis, serta kehidupan dalam keluarga”.

b. Motivasi Belajar

Cleopatra dalam Sobon (2019, hlm. 94) mengemukakan “Motivasi

merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu”. Darsono dalam Robiah (2020, hlm. 146) menjelaskan bahwa “Belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku”. Menurut Winarni, Anjariah, & Romas dalam Andriani dan Rasto (2019, hlm. 81) “Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadarimaupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu.”

Jadi kesimpulan dari pengertian di atas bahwa penggunaan internet yang berlebihan dapat membuat seseorang bukan hanya siswa saja menjadi kecanduan. Kecanduan internet merupakan salah satu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan atau tidak terkontrol terhadap penggunaan *gadget* dan akses internet yang berlebihan jika penggunaannya tidak sesuai dengan takaran apalagi untuk siswa akan mengurangi rangsangan minat belajarpun berkurang sehingga akan menjadi pengaruh yang besar terhadap motivasi belajarnya. Dalam hal ini *internet addiction* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan yakni merujuk pada Panduan Karya Tulis Ilmiah yang diberlakukan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (2020, hlm. 29-32). Adapun bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut:

1) Bab I Pendahuluan

Bagian ini membahas terkait bagian awal seperti:

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian

- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi

2) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab dua ini berisi hal yang dibahas, sebagai berikut:

- h. Kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti.
- i. Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti
- j. Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian.
- k. Asumsi dan Hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

3) Bab III Metode Penelitian

Pada bab tiga ini memaparkan langkah yang sistematis dan rinci dengan langkah-langkah serta cara yang dipakai dalam menjawab permasalahan agar memperoleh simpulan. Bab ini berisi langkah-langkah diantaranya:

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan Objek Penelitian

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab empat ini menyampaikan dua hal yang utama, yaitu:

- a. Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
- b. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5) Bab V Simpulan dan Saran

Bab lima ini menyajikan simpulan dan saran atas hasil temuan dari penelitian yang dilakukan penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk referensi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau bagi peneliti berikutnya.