**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Era globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, penyebaran informasi serta akses telekomunikasi dan transportasi semakin lebih cepat dan mudah. Tidak dapat dipungkiri hal tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung mempunyai dampak bagi masyarakat, baik itu berdampak positif ataupun negatif.  Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar maupun bukan kalangan terpelajar.

*Internet* merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. *Internet* adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian [komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer) yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi *internet* bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosialmerupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem software *internet* yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadikan *internet* sebagai salah satu kebutuhan masyarakat. Antusiasme masyarakat dalam memanfaatkan *internet* semakin berkembang, baik itu dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, bertukar informasi, pengembangan ilmu pengetahuan, menjalin hubungan sosial dengan orang lain, dan lain-lain.

Fasilitas *internet* merupakan fasiltas tercanggih zaman ini, karena dengan adanya fasilitas ini setiap orang dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan efisien.  Selain itu fasilitas ini juga memiliki banyak kelebihan, selain cepat dalam pengaksesan informasi, fasilitas ini dapat berfungsi dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain sama halnya dengan telepon seluler ataupun pesawat telepon.

Akhir-akhir ini, beberapa situs web telah menyediakan fasilitas komunikasi pada item-item webnya. Misalnya saja, [*www.yahoo.com*](http://www.yahoo.com/)*,* [*www.facebook.com*](http://www.facebook.com/)*,* [*www.friendster.com*](http://www.friendster.com/) ataupun situs-situs yang lainnya. Namun di antara situs-situs yang ada hanya *facebook* saja yang paling diminati oleh masyarakat dunia dari berbagai suku, agama, ras, komunitas, maupun usia.

*Facebook* merupakan jejaring pertemanan yang dilengkapi fasilitas *chatting*, sehingga para penggunanya dapat berkomunikasi dengan siapapun dalam jangka waktu bersamaan tanpa dibatasi dengan jarak, ruang, dan waktu.  Kemunculan *facebook* dapat dikatakan suatu fenomena yang terjadi di masyarakat, yang kemungkinan berakibat positif maupun negatif.

Sejak [Juli](http://id.wikipedia.org/wiki/Juli) [2007](http://id.wikipedia.org/wiki/2007), *facebook* memiliki jumlah pengguna terdaftar paling besar di antara situs-situs yang berfokus pada sekolah dengan lebih dari 34 juta anggota aktif yang dimilikinya dari seluruh dunia. Di Indonesia pengguna *facebook* mengalami peningkatan yang sangat pesat dan hingga sekarang Indonesia menjadi salah satu negara dengan masyarakat pengguna *facebook* yang besar. [[1]](#footnote-1)

Berdasarkan hasil riset *Yahoo* di Indonesia yang bekerja sama dengan Taylor Nelson Sofres pada tahun 2009, pengguna terbesar *internet* adalah usia 15-19 tahun, sebesar 64 persen. Riset itu dilakukan melalui survei terhadap 2.000 responden. Sebanyak 53 persen dari kalangan remaja itu mengakses internet melalui warung *internet* (warnet), sementara sebanyak 19 persen mengakses via telepon seluler. Sebagai gambaran, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada 2009 menyebutkan, pengguna *internet* di Indonesia diperkirakan mencapai 25 juta. Pertumbuhannya setiap tahun rata-rata 25 persen. Riset Nielsen juga mengungkapkan, pengguna *facebook* pada tahun 2009 di Indonesia meningkat 700 persen dibanding pada tahun 2008. Sementara pada periode tahun yang sama, pengguna *twitter* tahun 2009 meningkat 3.700 persen. Sebagian besar pengguna berusia 15-39 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa memang benar adanya pengguna situs jejaring sosial adalah dari kalangan remaja usia sekolah.[[2]](#footnote-2)

Menurut data tersebut, diketahui Indonesia merupakan Negara dengan jumlah *facebook* terbesar kedua setelah Turki di Benua Asia, yakni sebesar 5.949.740 pengguna.

Awal tahun 2011 Tempo interkatif.com mempublikasikan bahwa Indonesia telah berada di posisi kedua di atas Amerika Serikat yang menduduki posisi pertama. Hal ini berdasarkan survei yang dilakukan Socialbakers, badan statistik dari *facebook* menunjukkan Indonesia telah berada di posisi kedua dengan jumlah pengguna 32 juta jiwa.[[3]](#footnote-3)

Semakin meningkatnya penggunaan teknologi informasi *internet* di kalangan pelajar, yang mampu berinteraksi secara langsung dengan kalangan pelajar yang lain tanpa dibatasi memungkinkan hal tersebut berdampak positif maupun negatif. Secara kasat mata penggunaan *facebook* berdampak buruk dalam dunia pendidikan, yang salah satunya adalah menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Semakin seringnya menggunakan *facebook* semakin sedikit waktu untuk belajar sehingga dikhawatirkan semakin buruk nilai mata pelajaran.

Dengan memperhatikan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji dampak penggunaan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa karena *facebook* memiliki dampak positif maupun negatif dikalangan pelajar dan *facebook* merupakan situs pertemanan yang pertama kali dikenal di dunia maya sehingga *facebook* menjadi *familiyar* dan menjadi kebutuhan dikalangan pelajar. Seringnya mengakses *facebook* membuat para penggunanya kecanduan sehingga merasa ada yang kurang jika tidak ber*facebook* dalam sehari.

Di samping itu, penulis tertarik untuk mengkaji dampak penggunaan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari karena merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terletak di tengah-tengah kota dan menyediakan teknologi informasi *internet* untuk siswa. Siswa MAN 1 Kendari telah lama berpartisipasi dalam situs pertemanan *Facebook* dan seluruh siswa MAN 1 Kendari pengguna *facebook,* bahkan para siswa sangat antusias untuk menggunakan *facebook* sehingga terkadang terdapat beberapa siswa yang mengakses situs pertemanan *facebook* ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Namun, dampaknya belum dapat diketahui seberapa besar baik dan buruknya terhadap prestasi siswa di MAN 1 Kendari.

1. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *facebook*  di MAN 1 Kendari
2. Prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari
3. Pengaruh kebiasaan penggunaan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari
4. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan *facebook* pada siswa MAN 1 Kendari?
2. Bagaimana gambaran prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari?
3. Bagaimana pengaruh kebiasaan penggunaan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari?
4. **Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini diduga ada pengaruh yang negatif dan signifikan kebiasaan penggunaan *facebook*  terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *facebook* pada siswa di MAN 1 Kendari.
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa di MAN 1 Kendari.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kebiasaan penggunaan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa MAN 1 Kendari.
4. **Kegunaan penelitian**

Peneliti mengharapkan bahwasanya hasil penelitian ini dapat berdaya guna sebagai :

1. Salah satu bahan informasi bagi para elemen pendidikan bahwa *facebook* memiliki dampak yang sangat besar terhadap prestasi belajar siswa, sehingga para pendidik dan orang tua siswa bisa mengawasi dan membatasi penggunaan *facebook* terhadap peserta didik.
2. Memberi masukan kepada sekolah MAN 1 Kendari untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pertemanan *facebook* terhadap prestasi belajar siswa.
3. Sumbangan pemikiran dan masukan guna meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan, terutama dalam hal peningkatan prestasi belajar siswa.
4. Bahan informasi dan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang masalah yang serupa.
5. Sumbangan keilmuan untuk memperkaya khazanah perpustakaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kendari.
6. Sebagai dasar atau landasan bagi peneliti selanjutnya yang sejenis.
7. **Definisi Operasional**

Untuk meminimalisir penafsiran yang berbeda terhadap judul dan masalah penelitian ini agar tercapai pamahaman yang *komprehensif* maka kami dapat mengungkapkan definisi dari dua variabel yaitu sebagai berikut :

* 1. *Facebook*

*Facebook* merupakan *website* jaringan sosial yang digunakan untuk mencari jejaring pertemanan yang dilengkapi fasilitas *chatting*, sehingga para penggunanya dapat berkomunikasi dengan siapapun dalam jangka waktu bersamaan.

Adapun kebiasaan penggunaan *facebook* yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi tujuan pengguna (siswa) membuat akun *facebook,* frekuensi penggunaan *facebook* yaitu seringnya seorang siswa membuka *facebook* (3-5 kali dalam seminggu dan 1-2 jam perhari)*,* kapan dan di mana seseorang mengaksesnya.

* 1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu usaha yang dilakukan oleh siswa sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya, yang dalam hal ini perwujudannya berupa hasil evaluasi belajar yang sudah ditunjukkan dengan nilai rata-rata rapor.

1. http://merdeka-panthom.blogspot.com/10 *dampak negatif facebook bagi pelajar dan remaja*. Diakses 22/11/ 2012. [↑](#footnote-ref-1)
2. *Ibid*  
    [↑](#footnote-ref-2)
3. [http://tenpointeraktif.com/09/01/2011/*orang*](http://tenpointeraktif.com/09/01/2011/orang) *indonesia maniak facebook-html,* Diakses 25/11/2012 [↑](#footnote-ref-3)