**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakekat *Internet***
2. **Pengertian *Internet***

*Internet* merupakan sumber informasi yang lengkap, luas dan banyak diminati oleh semua kalangan untuk saat ini. Dengan adanya internet, arus informasi seluruh dunia menjadi tidak terbatas. “ kata *internet* merupakan singkatan dari *interconnenction Net-work* yang dapat diartikan sebagai hubungan antar jaringan komputer ”.[[1]](#footnote-1)

“*Internasional network* (*internet*) adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia.

Menurut pandangan Islam, *internet* merupakan *madaniyah* ( benda ) yang bersifat umum maka hukum menggunakannya adalah mubah. Segala bentuk *madaniyah* yang menjadi produk kemajuan sains dan perrkembangan teknologi/industri termasuk *madaniyah* yang bersifat umum, milik seluruh umat manusia.[[2]](#footnote-2)

*Internet* menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga para penggunanya dapat mengakses bentuk informasi apapun di seluruh dunia dan mampu menghubungkan jalinan silaturahmi dengan siapapun di seluruh dunia tanpa di batasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Dalam ajaran Islam kita diperintahkan untuk menjalin hubungan silaturahmi dengan sesama umat manusia bahkan Allah membenci jika seseorang memutuskan hubungan silaturahmi dengan orang lain, hal ini dinyatakan dalam Q.S. Muhammad: 22 yang berbunyi:

Maka Apakah kiranya jika kamu berkuasa kamu akan membuat kerusakan di muka bumi dan memutuskan hubungan kekeluargaan?

Menjalin hubungan silaturahmi adalah hal yang diperintahkan oleh Allah SWT. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kemudahan kepada umat Islam untuk menjalin hubungan silaturahmi dengan kerabat, khususnya yang bertempat tinggal yang jauh dengan kerabatnya. Setiap manusia memiliki aktivitas dan kesibukan masing-masing, sehingga waktu untuk saling mengunjungi sangat kurang, maka dengan adanya fasilitas *internet* yang mampu menghubungkan seluruh masyarakat di dunia akan sangat membantu dan memudahkan untuk menjalin hubungan silaturahmi dengan kerabat sehingga manusia tidak dengan mudah memutuskan hubungan silaturahmi.

Menurut Abu Thayyib dan Ibn Abi Hamzah silaturahmi adalah menyampaikan kebaikan yang mungkin disampaikan dan menghilangkan keburukan yang mungkin dihilangkan, sesuai dengan kesanggupan.[[3]](#footnote-3)

Silaturahmi tidak hanya saling mengunjungi dan bertegur sapa tapi ketika seseorang menyampaikan suatu kebaikan dan menghilangkan keburukan meskipun tidak saling berjumpa, maka hal tersebut termasuk sebagai silaturahmi. Dengan adanya media sosial khususnya *internet* sangat berperan penting, agar silaturahmi tetap terjalin.

1. **Dampak kebiasaan *Internet***

*Internet* saat ini menjadi kebutuhan utama para kaum profesional. Kaum pelajar tidak mau ketinggalan memanfaatkan teknologi super canggih tersebut. Sekolah-sekolah maju menjadikan *internet* sebagai sebagai salah satu keunggulan utama dalam menarik minat calon peserta didik. Namun, harus diketahui bahwa *internet*, selain membawa dampak positif, juga membawa dampak negatif. Dengan internet, seseorang bisa mengakses seluruh informasi yang ada di dunia. Dengan menguasai bahasa asing, seseorang akan melihat perkembangan dunia tanpa batas, sayangnya, *internet* juga menjadi satu komoditas bisnis, sehingga menu yang ditampilkan banyak yang berbau porno. Menu itulah yang paling disenangi oleh manusia lintas usia, dan itu pula yang mendatangkan keuntungan melimpah tanpa batas.

Konsumerisme membutakan mata para praktisi bisnis *internet* untuk terus memproduksi hal-hal porno karena keuntungan yang diraih melenakan dan menggiurkan semua pihak.

Seperti yang sering diberitakan, banyak terjadi kasus *free sex* (seks bebas) yang berlangsung di bilik-bilik *internet*. Pelakunya banyak yang mengenakan seeragam sekolah. Inilah fakta yang terjadi di sekitar kita, yang sungguh mengkhawatirkan bangsa ini.[[4]](#footnote-4)

Pada tahun 1999 jumlah komputer yang telah dihubungkan dengan *internet* di seluruh dunia mencapai lebih dari 40 juta trilyunan isinya memuat macam-macam topik tentu saja situs-situs ini menjadi sumber informasi baik positif maupun negatif. Di bawah ini akan dijelaskan dampak-dampak positif maupun negatif dari penggunaan internet:

1. Dampak positif meliputi:
2. *Internet* sebagai media komunikasi
3. Media pertukaran data
4. Media untuk mencari informasi atau data
5. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di *internet* sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi.
6. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
7. Dampak negatif meliputi:
8. Pornografi
9. *Violence and gore,* kekejaman dan kesadisan
10. Penipuan
11. perjudian[[5]](#footnote-5)

*Internet* mempunyai beberapa dampak positif, khususnya dalam proses mendapatkan informasi dan penyampaian informasi di mana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia. Dengan adanya internet para pengguna *internet* di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah. Disamping itu, *internet* dapat dijadikan sebagai media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat. *Internet* dapat digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.

*Internet* pula memiliki dampak negatif terhadap kehidupan sosial masyarakat, misalnya *video* pornografi dapat diperoleh dengan mudah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki *internet*, pornografi pun merajalela. Di *internet* terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu lagi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Jadi, *internet* tergantung pada pemakainya bagaimana cara mereka dalam menggunakan teknologi itu, namun semestinya harus ada batasan-batasan dan norma-norma yang harus mereka pegang teguh walaupun bersentuhan dengan *internet.*

1. **Hakekat *Facebook***
2. **Pengertian *facebook***

*Facebook* adalah sebuah [layanan jejaring sosial](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Layanan_jejaring_sosial&action=edit&redlink=1) dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh *Facebook.* Pada Januari 2011[[update]](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Facebook&action=edit), Facebook memiliki ratusan juta pengguna aktif. Pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna yang memiliki tujuan tertentu, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah, perguruan tinggi, atau karakteristik lainnya. Nama layanan ini berasal dari [nama buku](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Facebook_%28direktori%29&action=edit&redlink=1) yang diberikan kepada mahasiswa pada tahun akademik pertama oleh administrasi universitas di Amerika Serikat dengan tujuan membantu mahasiswa mengenal satu sama lain. Facebook memungkinkan setiap orang berusia minimal 13 tahun menjadi pengguna terdaftar di situs ini. [[6]](#footnote-6)

Dewasa ini penggunaan situs jejaring sosial sebagai media berinteraksi sosial secara *online* sudah begitu meluas bahkan mendunia. Banyak manfaat yang bisa didapat dengan bergabung dalam situs jejaring sosial seperti *facebook* ini. Diantaranya dapat berkoneksi dengan teman, baik itu teman baru atau lama, keluarga, dan lain-lain tanpa terhalang oleh jarak tempat.

Selain itu, kita juga bisa memanfaatkan banyak fitur hiburan yang tersedia secara gratis. Diantaranya *quiz, games, chat*, dan masih banyak yang lainnya. *Game* yang menjadi *favorit facebooker* diantaranya *Texas Hold’em Poker (Zynga Poker), Farmville,* dan lain-lain.

Bagi para remaja, *facebook* juga difungsikan sebagai ajang narsis biar eksis. Diantaranya dengan *mengupload* koleksi foto pribadinya yang biasanya tak jarang merupakan hasil editan. Bagi yang tak suka narsis dan eksis biasanya lebih suka menggunakan *avatar* ( gambar kartun ) atau gambar binatang lucu untuk foto profilnya.

Pengertian *facebook* menurut wikipedia berbahasa Indonesia adalah sebuah situs web jejaring sosial populer yang diluncurkan pada 4 Februari 2004. *facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984 dan mantan murid Ardsley High School.

*Facebook* menurut para ahli adalah layanan jaringan sosial dan *situs web*, agar semua orang bisa membuat profil pribadi yang bertujuan teman, keluarga yang tidak pernah kita jumpai atau bertemu. *Facebook* juga menambahkan pengguna lain sebagai teman atau bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna yang memiliki tujuan tertentu, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah, perguruan tinggi, atau karakteristik lainnya.

1. **Budaya *Facebook***

Tidak dapat dipungkiri bahwa *facebook* telah menjadi bagian dari kebudayaan para remaja saat ini. Ketika Mark Zuckerberg meluncurkan situs jejaring social *facebook* pertama kali pada 4 februari 2004 Mark Zuckerberg tidak mengira karyanya akan begitu diganrungi oleh pemakainya. *Facebook* layaknya virus yang menyebar cepat keseluruh dunia. *Facebook* menimbulkan efek candu sehingga pengguna betah berlama-lama di depan komputer untuk mengakses situs *facebook*. Sebuah riset yang dilakukan oleh GSM ( Global System for Mobile )*Association* mengumumkan, rata-rata pengguna *facebook* menghabiskan sekitar 30 menit dalam satu hari hanya untuk melihat status teman jaringan mereka.

Dalam studi tersebut ditemukan bahwa *facebook* merupakan situs dengan waktu kunjung yang cukup lama. Para pengguna menghabiskan waktu menjelajahi *facebook* setidaknya selama 24 menit dalam satu hari melalui ponsel dan selama 27,5 menit dalam satu hari saat mengguanakan komputer. Bahkan, studi tersebut juga mengungkap rata-rata pengguna yang menggunakan ponsel mengakses situs jaringan sosial tersebut sebanyak 3,3 kali dalam satu hari dan sebanyak 2,3 kali dalam sehari jika menggunakan komputer.

Fenomena *facebook* tersebut membuktikan bahwa *facebook* telah menimbulkan efek luar biasa bagi penggunanya. Bayangkan, dalam 5 tahun sejak diluncurkan, *facebook* meraih lebih dari 200 juta anggota. Jumlah pengguna yang bejibun membuat *facebook* menjadi situs paling sibuk nomor satu di dunia. Tak kurang dari 15 juta anggota memperbaharui status mereka sedikitnya sekali dalam sehari. Jumlah pengguna *facebook* yang besar dan semakin berkembang, telah menciptakan budaya *facebook* yang memberikan pengaruh yang besar terhadap penggunanya.[[7]](#footnote-7)

1. **Kebiasaan *Facebook***

Umumnya *facebook* dibuat sebagai situs pertemanan yang memungkinkan orang untuk dapat bertemu dengan temannya di dunia maya. Keunggulannya memang terdapat dalam *fitur* *update status* yang *real time* dan untuk mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk (*notes,* foto, video, komentar, *wall,groups,* dan lain-lain). *Facebook* menjadi salah satu ajang untuk eksistensi diri. Jadi kalau digunakan dengan baik dan proporsinya tepat, *facebook* dapat menjadi alat untuk melatih mengekspresikan diri, namun terkadang cara penyampaian dan waktunya tidak jelas.

Ada banyak manfaat positif yang dirasakan para pengguna *facebook,* ada yang beruntung dapat memperluas jaringan bisnisnya, ada yang memanfaatkan untuk menambah jaringan pertemanan, ada yang menggunakannya untuk mempererat persahabatan termasuk tukar menukar informasi. Namun, *facebook* pun dapat menjadi salah satu sarana komuikasi modern yang berpotensi mengancam pergaulan anak dan remaja. Banyak orang yang sudah merasa kecanduan dengan situs ini, beberapa gejala misalnya dengan mengubah status minimal 5 kali sehari, menghabiskan waktu lebih dari 30 menit sehari untuk ber*facebook,* dan lain-lain.

Anak dan remaja otomatis memerlukan perlindungan mental, fisik, sosial, dan ekonomi dari akses negatif *internet,* termasuk pengawasan penggunaan *facebook.* Perlindungan ini harus dilakukan oleh kalangan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun pemerintah. Banyak yang sudah merasa kecanduan dengan situs ini.

Penggunaan *facebook* di kalangan pelajar dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu: tujuan pengguna membuat akun *facebook,* frekuensi penggunaan *facebook,* durasi menggunakan *facebook,* lokasi dan waktu mengaksesnya, fitur yang digunakan, konten komunikasi dalam *facebook,* dan biaya yang dikeluarkan.

Melihat perkembangan yang begitu pesat dari *facebook,* terdapat beberapa dampak *negatif* (tidak sehat) yang melanda *facebook* dan jejaring sosial sekitarnya, dampak *negatif* (tidak sehat) dari *facebook* tersebut sebagai berikut:

1. Banyak waktu yang terbuang sia-sia dan tidak bermanfaat
2. Penurunan produktivitas dalam bekerja (yang dijadikan prioritas adalah *facebook* dulu)
3. Berkurang silaturahmi di dunia nyata
4. Memicu pergaulan bebas yang tanpa batas
5. Kekurangan waktu tidur. [[8]](#footnote-8)

Bagi sebagian siswa *facebook* telah menjadikannya malas untuk belajar. Apalagi siswa yang sudah kecanduan *facebook,* banyak waktu yang sebenarnya bisa digunakan untuk belajar, malah dijadikan untuk bermain *facebook.* Dalam hal ini peran orang tua juga tidak bisa semena-mena memarahi anaknya karena mengakses *facebook,* bahkan menghentikan penggunaan teknologi, tetapi mengingatkan, mengawasi dan membimbing merupakan hal yang sangat bijak dilakukan orang tua.

1. **Prestasi Belajar**

Prestasi siswa, tidak sama antara satu dengan yang lain. Prestasi banyak dapat mendukung, bisa karena rajin belajar, bisa karena kemampuan otak yang berbeda dari setiap orang, bisa juga karena faktor-faktor kebetulan. Kita mungkin bisa temui seorang murid kadang pintar dan kadang juga tertinggal dari teman-temannya.

Di berbagai tingkatan pendidikan, selalu dapat diamati berbagai bentuk prestasi anak didik. Prestasi ini biasanya diaktualisasikan dalam bentuk nilai tau rangking. Cara ini akan memberikan rangsangan atau minat yang lain untuk berprestasi. Begitu pula akan memberikan dorongan bagi murid berprestasi untuk terus berprestasi. Ghazali mengatakan, “minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap kearah suatu hal yang berharga bagi orang”.

Prestasi murid yang dimaksud disini adalah murid yang nilainya rata-rata lebih tinggi dengan murid yang lain di dalam mata pelajaran agama memiliki jiwa masing-masing. Perbedaan ini banyak hal yang mungkin menjadi penyebabnya, misalnya karena dorongan keluarga, lingkungan pergaulan, atau karena sarana pendukung. Dengan kata lain setiap manusia mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh faktor genetic, kecerdasan, lingkungan social ekonomi, perbedaan umur, latar belakang.

Di lingkungan sekolah nilai dapat dilihat dari buku rapor atau hasil ulangan setiap semester atau catur wulan. Buku rapor ini selalu diadakan untuk memberikan nilai bagi murid sebagai bahan evaluasi masing-masing. Di sanalah tergambar siswa mana yang memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan dengan murid yang lain.

Prestasi siswa dapat saja dipengaruhi oleh keaktifan murid belajar. Namun, banyak yang mungkin menyebabkan murid tidak dapat berprestasi. Di antaranya banyaknya pengaruh lingkungan, ataupun dari siswa sendiri yang malas belajar karena lebih mementingkan aktivitas lain yang menyita waktu belajarnya. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sehingga menyebabkan hilangnya kosentrasi belajar. Akhirnya murid malas belajar atau kadang-kadang tetap belajar tetapi tidak mampu menyerap apa-apa yang telah diberikan oleh guru. Kondisi seperti ini, membuat anak menurun nilainya dibandingkan dengan murid yang lain dalam satu sekolah.

Terlepas dari itu, murid bisa berprestasi jika mendapat bimbingan yang baik dan terarah baik dari guru maupun dari pihak pengelola sekolah. Peran orang-orang di sekeliling juga sangat menentukan prestasi itu. Tentu saja peran pihak di sekeliling juga sangat menentukan dalam membantu murid berprestasi dimana mereka juga telah punya andil dalam mentransfer ilmu kepada murid. Kemampuan mereka dalam mentransfer ilmu kepada murid menambah wawasan murid.

Disamping guru, pihak yang paling membantu dalam keberhasilan murid adalah orang tua sebagai pihak yang paling dekat dengan murid, punya peranan yang besar. Kemampuan orang tua dalam membimbing murid sangat menentukan keberhasilan murid dalam menjalani proses belajar mengajar. Jika guru tidak berhasil memberikan bimbingan, maka dengan keaktifan orang tua atau wali dalam memberikan arahan dapat membantu meningkatkan kemampuann murid dalam memperolah hasil yang baik dan memuaskan.

Murid yang belajar disekolah merupakan akibat dari pembelajaran guru. Guru berkepentingan untuk mendorong murid aktif belajar.

Untuk memudahkan pemahaman tentang prestasi belajar, terlebih dahulu perlu dibahas mengenai pengertian “prestasi” dan “belajar”.

1. **Definisi Prestasi**

Prestasi adalah “apa yang dihasilkan atau diciptakan”. Menurut Adikusuma S. prestasi ialah “apa yang dapat diciptakan, hasil yang menggembirakan.” Sedangkan WJS Poerwadarminta, mengartikan prestasi dengan “hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)”.[[9]](#footnote-9)

Dari kedua pengertian tersebut, terlihat ada satu kesamaan bahwa prestasi adalah merupakan hasil dari suatu kegiatan.

Dari definisi diatas bahwa dapat di simpulkan bahwa prestasi adalah hasil yang menggembirakan dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara perorangan maupun kelompok dalam bidang tertentu.

1. **Teori-Teori Belajar**

 Adapun teori-teori belajar berdasarkan psikologi pendidikan, sebagi berikut :

1. **Teori Behaviorisme**

Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek  mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat  dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

1. **Teori Belajar Kognitif menurut Piaget**

Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru.  Guru  hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

1. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temanya.
6. **Definisi Prestasi Belajar**

 Belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif siswa dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.[[10]](#footnote-10)

Prestasi belajar adalah hasil evaluasi pendidikan yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pendidikan formal dalam jangka waktu tertentu dan hasil tersebut berwujud angka-angka. Sedangkan menurut Poerwadarminta dikutip oleh Tanaya, mendefinisikan bahwa “prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang sebagai hasil belajar”.[[11]](#footnote-11)

Masrun dan Martaniah (dalam Muryono), mendefinisikan bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan. Dengan perkataan lain, prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan.

Muhibbin Syah mengungkapkan pula bahwa :

Belajar bukan semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran, namun belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, yang ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan, pengalaman, sikap, dan tingkah laku, kebiasaan dan perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.[[12]](#footnote-12)

Dalam perspektif keagamaan, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka, hal ini dinyatakan dalam surat al-Mujaadilah ayat 11 yang berbunyi:

Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “ berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah maka niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “ berdirilah kamu “, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[[13]](#footnote-13)

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sebagai berikut:

1. **Faktor Internal**

Kemampuan intelektual, faktor afektif meliputi minat, motivasi, perasaan kematangan untuk belajar dan kebiasaan belajar.

Yang dimaksud dengan faktor internal mengacu pada keadaan fisik, apabila kesehatan anak terganggu dengan sering sakit kepala, pilek, demam dan lain-lain. Maka hal ini dapat membuat anak tidak bergairah untuk mau belajar. Secara psikologi, gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor intelegensi dan bakat besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar anak.

Minat yang besar terhadap sesuatu terutama dalam belajar akan mengakibatkan proses belajar lebih mudah dilakukan. Motivasi merupakan dorongan agar anak mau melakukan sesuatu. Motivasi bisa berasal dari dalam diri anak ataupun dari luar lingkungan.

1. **Faktor Eksternal**

 Meliputi waktu belajar, keadaan lingkungan, tempat belajar, guru, kualitas PBM keluarga dan sebagainya.[[14]](#footnote-14)

Diantara faktor eksternal di atas yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa adalah lingkungannya. Lingkungan meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Situasi keluarga sangat berpengaruh pada keberhasilan anak. Pendidikan orangtua, status ekonomi, rumah, hubungan dengan orangtua dan saudara, bimbingan orangtua, dukungan orangtua. Sangat mempengaruhi prestasi belajar anak. Lingkungan sekolah meliputi tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat kelas, relasi teman sekolah, rasio jumlah murid per kelas juga mempengaruhi anak dalam proses belajar.

Lingkungan masyarakat, pengaruh ini terjadi keberadaan siswa dalam masyarakat misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, adanya media massa dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri yang mewarnai kehidupan anak. Adanya media massa seperti jejaring sosial di *internet* memberikan pengaruh bagi siswa untuk membuka jejaring sosial atau bermain *game* melalui *internet* dan membuka situs-situs yang tidak layak untuk seorang siswa melihatnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Aryn Karpinski dari Ohio State University.

Menunjukkan bahwa para mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial seperti *facebook* ternyata mempunyai nilai yang lebih rendah dari pada para mahasiswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial *facebook*. Dari 219 mahasiswa yang diriset oleh Karpinski, 148 mahasiswa pengguna situs *facebook* ternyata memiliki nilai yang lebih rendah dari pada mahasiswa non pengguna. Menurut Karpinski, memang tidak ada korelasi secara langsung antara jejaring sosial seperti *facebook* yang menyebabkan nilai para mahasiswa atau pelajar menjadi jeblok. Namun diduga jejaring sosial telah menyebabkan waktu belajar para siswa atau mahasiswa tersita oleh keasyikan berselancar di situs jejaring social tersebut.

Para pengguna jejaring sosial mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para siswa pengguna jejaring sosial kehilangan waktu 1-5 jam sampai 11-15 jam waktu belajarnya per minggu untuk bermain jejaring sosial di internet. (dalam *www.pengaruh* *facebook.com).*

Motivasi dan prestasi belajar siswa dapat menurun karena situs jejaring sosial, prestasi belajar dalam hal ini menurun akibat terlalu sering membuka jejaring sosial di *internet*.

1. **Pengaruh Kebiasaan Penggunaan *facebook* Terhadap Prestasi Belajar**

Akhir-akhir ini, kita sering mendengar perdebatan tentang kemungkinan efek berbahaya *internet* yang mirip dengan perdebatan panjang tentang kemungkinan efek berbahaya televisi. Satu kemungkinan efek negative penggunaan *internet* adalah kecanduan *internet*. Menurut Young, kecanduan internet didefinisikan sebagai pemakaian *internet* secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, tidak memedulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian, dan sebagainya.

Scherer (dalam Werner dan James) menemukan bahwa yang tergantung pada *internet* lebih banyak menggunakan layanan-layanan *internet* seperti *newsgroups* (kelompok berita), permainan, *chatting*, dan buletin dibandingkan yang tidak tergantung pada *internet*.

Dalam penggunaan *facebook* tidak akan menimbulkan dampak yang buruk jika digunakan sebagaimana mestinya, normal dan tidak berlebihan. Namun jika terlalu sering menggunakan fasilitas ini, dikhawatirkan akan terjadi ketergantungan yang tidak sehat serta menyalahgunakan fasilitas yang tidak benar.

Pengaruh penggunaan dan penyalahgunaan *facebook* dikalangan pelajar adalah:

1. Kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas.
2. Kurangnya minat untuk belajar.
3. Kurangnya waktu untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan lingkungan.[[15]](#footnote-15)

Berdasarkan beberapa pengaruh dari *facebook*  dapat dipahami bahwa apabila anak terlalu sering menggunakan *facebook* untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah atau hanya untuk berkomunikasi dengan teman yang ada di *facebook* maka secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa dapat menurun karena situs jejaring sosial di *internet*, kurangnya waktu belajar juga merupakan implikasi dampak negatif dari situs jejaring sosial.

Mengapa dikatakan demikian, karena biasanya anak akan lupa waktu dan keasyikan untuk bermain *facebook* sehingga waktu untuk belajar menjadi berkurang bahkan tidak ada sama sekali.

1. **Hasil penelitian yang Relevan**

Penelitian yang pernah dilakukan yang relevan atau terkait dengan judul penelitian ini adalah:

1. Pengaruh Kebiasaan Penggunaan Situs Pertemanan *Facebook* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Kendari yang dilakukan oleh Fitriani jurusan tarbiyah program studi Kependidkan Islam STAIN Sultan Qaimuddin Kendari menunjukkan bahwa terbukti ada pengaruh negatif namun tidak signifikan.
2. Pengaruh Situs Pertemanan *Facebook* Terhadap Prestasi Mahasiswa Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Islam Negeri Alauddin yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa jurusan teknik perencanaan UIN Alauddin yang menunjukkan bahwa mahasiswa Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Univesitas Islam Negeri Alauddin Makassar seluruhnya mengenal dan bergabung dalam situs pertemanan *facebook* dan situs pertemanan *facebook* tidak berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa.[[16]](#footnote-16)
3. Judul penelitian lain yang relevan adalah Dampak Penggunaan *Facebook* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus dalam Mata Pelajaran Matematika di SMPN 1 Kedawung Kab. Cirebon yang dilakukan oleh Akhmad Rizal yang menunjukkan bahwa dengan menjadikan jejaring *facebook* dalam mencari referensi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[[17]](#footnote-17)
4. Facebook, Silaturahmi Dan Budaya Membaca Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang dilakukan oleh Fatma Dian Pratiwi membuktikan bahwa dalam kaitannya dengan *facebook*, budaya membaca di lingkungan Fshum masih sebatas membaca teknis. Membaca secara kritis, agar mampu memberikan wacana bahkan pencerahan, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini belum tampak.[[18]](#footnote-18)

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas, maka hal yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah situs jejaring social, *facebook* bukanlah suatu masalah yang dapat mempengaruhi belajar baik dari segi prestasi maupun dalam penggunaannya. Perkembangan teknologi *internet* sudah tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Handriyani Kristanti, *Internet Untuk Anak,* (Yogyakarta: Citra Pustaka, 2008), h. 11. [↑](#footnote-ref-1)
2. Taqiyuddin an-Nabhani, *Peraturan Hidup dalam Islam,* ( Jakarta: Hizbut Tahrir Indonesia. 2011), h. 109. [↑](#footnote-ref-2)
3. <http://aljafari.mywapblog.com/pengertian-silaturahmixhtml>. Diakses 01/10/2013 [↑](#footnote-ref-3)
4. Jamal Ma’mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah,* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 104-105. [↑](#footnote-ref-4)
5. Randy Reddick dan Elliot King, *Internet Untuk Semua Orang,* ( Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996), h. 107 [↑](#footnote-ref-5)
6. [http://www.kompas.com/ Sejarah](http://www.kompas.com/%20Sejarah) dan Pengertian Facebook. Diakses 22/11/2012 [↑](#footnote-ref-6)
7. Hendroyono Tony, *Facebook Haram?* (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka, 2009), h. 1. [↑](#footnote-ref-7)
8. Slamet, *Pengaruh Facebook Bagi Anak,* <http://www.wordpress.com>, Diakses 27/12/2012 [↑](#footnote-ref-8)
9. Poerwadarminta W.J.S., Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), h. 14. [↑](#footnote-ref-9)
10. Winkel W. S., Psikologi Pengajaran, (Jakarta: Gramedia, 1996), h. 67. [↑](#footnote-ref-10)
11. Tanaya, H. T., Hartanti & Kartika, A. Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Antara Kompetisi Peringkat Kelas dan Metode Kompetisi Alternatif, (Jurnal Anima, Volume XIV, 1999), h. 259-270. [↑](#footnote-ref-11)
12. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan,* ( Bandung: Rosda Karya, 1996 ), h. 89 [↑](#footnote-ref-12)
13. Al-Qur’an Terjemahan, Depertemen Agama, 2011, h. 793. [↑](#footnote-ref-13)
14. Muh. Alisug Sabri, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996), cet 2, h. 90. [↑](#footnote-ref-14)
15. [www.friendster.com/dampak.*facebook-*terhadap-aktivitas-belajar-anak](http://www.friendster.com/dampak.facebook-terhadap-aktivitas-belajar-anak), 2/12/2012 [↑](#footnote-ref-15)
16. <http://geogle.com/dudul-skripsi-tentang-facebook>, 30/11/2012. [↑](#footnote-ref-16)
17. <http://workshopsalamaa.wordpress/Skripsi-dampak-penggunaan-facebook-sebagai-media-pembelajaran>, 30/11/2012 [↑](#footnote-ref-17)
18. <http://ajidedim.wordpress.com/skripsi-tentang-pengaruh-teknologi-terhadap-prestasi-belajar-siswa>, 30/11/2012 [↑](#footnote-ref-18)