

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi saat ini pendidikan adalah hal yang sangat penting dipersiapkan untuk generasi muda demi kemajuan suatu Negara. Sekolah merupakan lembaga pendidikan secara formal yang sudah dipersiapkan oleh pemerintah setiap Negara, salah satunya Indonesia. Menurut Febriani & Sarino (2017:2) Sekolah menjadi lembaga pendidikan yang memiliki andil penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengarahkan pada penguasaan cara belajar. Di Indonesia sendiri terdapat jenjang pendidikan yang dimulai dari PAUD, TK sederajat, SD sederajat, SMP sederajat, SMA sederajat dan Perguruan Tinggi sederajat. Dengan tingkatan pendidikan tersebut tentu penilaian sekolah dapat diukur secara sistematis demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Dengan adanya proses belajar akan memberikan gambaran perubahan pada siswa baik itu berupa pengetahuan atau tingkah laku yang akan menjadi tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam belajar yang disebut dengan prestasi belajar yang dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK). Menurut Febriani & Sarino (2017:1) Prestasi belajar merupakan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai sejauh mana pemahaman siswa akan pengetahuan yang diperolehnya disekolah. Kutipan ini sejalan dengan pendapat Dasar (2007:3) yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Pengukuran prestasi belajar juga dapat dicoba dengan menetapkan batasan minimum keberhasilan sehingga

pribadi mencapai maupun melampaui dari batasan minimum yang telah ditetapkan, sehingga dapat dikatakan pribadi yang bersangkutan sudah memahami materi yang telah diajarkan.

Perguruan tinggi merupakan suatu lembaga pendidikan yang diharapkan dapat menghasilkan lulusan terbaik dengan sumber daya manusia yang baik pula. Prestasi belajar yang akan dicapai oleh mahasiswa apabila ingin mendapatkan penilaian yang tinggi yaitu dengan cara mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya, dengan kesulitan belajar yang dialami oleh mahasiswa tersebut dapat diatasi dengan cara manajemen waktu yang mereka miliki dan juga fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam perguruan tinggi untuk mengetahui penilaian kepada mahasiswa dikenal dengan nama nya IPK.

**Tabel 1.1 IPK Mahasiswa Strata Satu (S1) Jurusan PIPS Angkatan 2020**

No	Rata-rata IPK	Jumlah Mahasiswa	Presentasi
1.	Cukup Memuaskan	-	-
2.	Memuaskan	9	20%
3.	Sangat Memuaskan	29	64,4%
4.	Dengan Pujian	7	15,6%
Total		45	100%

*Sumber: Akademik Jurusan PIPS FKIP UNJA (2022)*

Dari observasi awal yang telah diambil oleh peneliti yang terlampir didapatkan nilai rata-rata IPK mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi Angkatan 2020 adalah sebesar 3,36. Maka dapat dianalisis bahwa ada 9 orang responden yang termasuk dalam kategori prestasi belajar memuaskan atau masing-masing memiliki persentase 20%. Kemudian, 29 orang responden termasuk dalam kategori prestasi belajar sangat memuaskan dengan persentase 64,4%. Kemudian, 7 orang responden tingkat prestasi belajar dan kategori rata-rata yang dengan pujian dengan persentasenya yaitu 15,6%. Rata-rata prestasi

belajar mahasiswa sudah dalam kategori tinggi, namun masih adanya prestasi mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi yang rendah, maka dari itu perlu adanya peningkatan agar rata-rata prestasi belajarnya bisa masuk ke kategori yang sangat tinggi.

Dalam memanfaatkan waktu luang sebaiknya dapat digunakan mahasiswa untuk belajar, karena tujuan hidup seseorang bukanlah menghabiskan waktu dan mencari hiburan di dunia maya dan melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat, seperti bermain media sosial seharian tanpa ingat batasan waktu, karena nantinya mahasiswa akan menjadi pembawa perubahan untuk dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Kecanduan media sosial meliputi senang mengisi waktu luang dengan bermain media sosial seperti Instagram, Facebook dan Tiktok. Kecanduan media sosial ini sangat erat kaitannya dengan remaja seperti mahasiswa. Remaja yang memiliki kecenderungan bermain media sosial yang berlebihan biasanya akan sering menghabiskan waktunya dengan media sosial mereka. Peristiwa tersebut akan cenderung membuat mereka merasa terasinkan, merasa tidak disayangi karena waktu yang mereka miliki itu dihabiskan untuk bermain media sosial.

Menurut Aprilia (2020:3) Remaja yang mengalami kecanduan akan menjadi sangat tergantung terhadap media sosial, sehingga mereka rela menghabiskan waktu yang lama hanya untuk mencapai kepuasan. Seperti berita yang dikabarkan dari media *online* (Taylor, 2013) bahwa Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 dan 18 tahun mengalami kecanduan internet, dan mereka harus direhabilitasi. Dimana ketergantungan terhadap media sosial tersebut dapat mengakibatkan

dampak negatif yang akan dialami remaja. Media sosial membuat remaja menjadi acuh dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar yang berdampak pada keterlambatan dalam pengumpulan tugas-tugas sekolah, waktu belajar berkurang dan prestasi di sekolah mengalami penurunan yang drastis dikarenakan remaja sibuk menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial Mim (2018:299).

Menurut Soliha (2015:3) Mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase *emerging adulthood* yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis. Keluhan lain yang dapat dirasakan menunjukkan kriteria gejala kecanduan media sosial *conflict* diantaranya remaja takut tertinggal informasi jika tidak online, sehingga menyebabkan mereka merasa gelisah dan cemas. Akibat dari kecanduan media sosial remaja tidak fokus ketika diajak bicara oleh temannya ketika sedang online media sosial serta terganggunya pola makan dan juga pola tidur remaja.

Kecanduan media sosial bisa menjadi salah satu racun bagi pendidikan jika terus menerus dibiarkan saja, terutama di pendidikan tinggi. Jika membiarkan racun tersebut ada di dalam lingkungan kampus, maka akan sama dengan menyediakan pembunuhan karakter intelektualitas pada mahasiswa. Budaya negatif seperti ini telah mengikis *sense of crisis* pada generasi muda terhadap permasalahan bagi bangsa.

Selain itu faktor lain yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar adalah perilaku mahasiswa. Sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai Wiwik (2019:6). Sikap

memiliki tiga komponen utama yaitu: komponen kognitif, komponen ini terdiri atas kepercayaan konsumen dan pengetahuan tentang objek. Kepercayaan atas objek biasanya dievaluasi secara alami. Semakin positif kepercayaan dan pengetahuan atas objek akan semakin mendukung keseluruhan komponen kognitif pada sikap atas objek itu. Komponen afektif, perasaan dan reaksi emosional kepada suatu objek, maka hal ini merupakan hasil dari emosi atau evaluasi afektif dari suatu produk (Sari, 2021:2). Komponen perilaku, komponen ini adalah respon dari seseorang terhadap objek. Sikap yang sangat positif dan baik dari mahasiswa menjadi salah satu kunci dari terlaksananya proses belajar(Aswar, 2017:5).

Berdasarkan hasil observasi awal penulis juga menyebarkan angket kepada Mahasiswa Jurusan PIPS FKIP sebanyak 45 responden dengan bantuan google form dengan link <https://forms.gle/CAs4dnAidkzKz6rUA> diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1.2 Hasil Observasi Mahasiswa Strata Satu (S1) Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah anda memiliki media sosial, Instagram, Facebook dan Tiktok ?	100%	0%
2.	Apakah anda bermain media sosial lebih dari 3 jam dalam sehari ?	100%	0%
3.	Apakah anda mengerjakan tugas tepat waktu ?	17%	83%
4.	Apakah anda mengulas kembali materi yang telah dipelajari ?	14,9%	85,1%
5.	Jika anda memiliki waktu luang, Apakah anda memilih untuk bermain media sosial daripada belajar ?	87,2%	12,8%
6.	Apakah anda bermain media sosial hanya untuk mencari hiburan ?	80,9%	19,1%

*Sumber: google form*

Berdasarkan Tabel 1.2 dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan media sosial dan perilaku mahasiswa dalam belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. Dengan hasil observasi awal yaitu 100% mahasiswa memiliki media

sosial seperti Instagram, facebook dan Tiktok, 100% mahasiswa bermain media sosial lebih dari 3 jam dalam waktu 1 hari, 83% mahasiswa menunda untuk mengerjakan tugasnya, 85,1% mahasiswa tidak mengulas kembali pelajaran yang telah dipelajari, 87,2% mahasiswa lebih mementingkan bermain media sosial daripada belajar dan 80,9% mahasiswa bermain media sosial hanya untuk mencari hiburan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa masih banyaknya mahasiswa memilih menghabiskan waktu untuk bermain media sosial.

Hal ini diperkuat dengan hasil dari penelitian dari Ohio (2008) mengungkapkan bahwa internet dapat membuat nilai seseorang pelajar menurun. Studi menunjukkan, pelajar yang menghabiskan waktunya untuk mengakses internet akan lebih sedikit belajar. Para pelajar menghabiskan waktu setiap hari untuk mencari teman dan *chatting* akan kehilangan waktu efektif untuk urusan akademik, minimal satu jam seminggu. Penelitian tentang hubungan *facebook* dan dunia akademis ini dilakukan terhadap 219 pelajar Amerika Serikat. Hasil penelitian yaitu 68% subjek pengguna media sosial *facebook* membuka akun miliknya setiap hari. Waktu yang dihabiskan para pelajar untuk membuka *facebook* bervariasi, mulai dari beberapa menit hingga lebih dari 1 jam. Hasil lainnya adalah para peneliti melihat nilai akademis subjek mengalami penurunan yang sangat drastis. Untuk perilaku belajar diperkuat oleh penelitian Tarinda Marlin Surya Manurung 2017 dengan judul Pengaruh Motivasi dan Perilaku Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. Dengan hasil penelitian bahwa perilaku belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku belajar yang semakin baik dan meningkat akan meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kecanduan Media Sosial dan Perilaku Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diuraikan identifikasi masalah dalam penelitian yaitu :

1. Rendahnya perolehan IPK mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi pada kategori dengan pujian.
2. Masih adaya kecenderungan bermain media sosial yang berlebihan pada mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi.
3. Kurangnya perilaku dalam belajar pada mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambisehingga prestasi belajar mahasiswa kurang maksimal.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat cakupan permasalahan yang cukup luas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti dalam menganalisis seluruh permasalahan yang ditemukan sehingga diperlukan pemabatasan masalah yang jelas. Oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan yang terkait sebagai berikut:

1. Prestasi belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah IPK mahasiswa (S1) Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi.
2. Kecanduanmedia sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain media sosial yang berlebihan hanya untuk hiburan.
3. Perilaku mahasiswa yang dimaksud pada penelitian ini adalah perilaku dalam belajar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat pengaruh kecanduan media sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh perilaku mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan media sosial dan perilaku mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2020 FKIP Universitas Jambi?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh perilaku mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial dan perilaku mahasiswa terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadikan penambahan wawasan penge-tahuan tentang teori-teori yang berhubungan dengan kecanduan media sosial dan perilaku mahasiswa terhadap prestasi belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Dalam penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa mengenai kecanduan media sosial.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini bisa berguna untuk bahan rujukan untuk peneliti lain dan peneliti mengharapkan peneliti yang lain bisa mencari variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar.

### **1.7 Definisi Konseptual**

1. Prestasi belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor, setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan. Hasil penilaian dan sebuah capaian pembelajaran pada akhir program studi dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK).
2. Kecanduan media sosial merupakan kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, seperti Instagram, Tiktok dan Facebook, yang mana itu termasuk pada suatu tindakan kompulsif atau ketergantungan yang tak terkendali terhadap internet. Dimana individu mengalami dorongan untuk menggunakan atau bermain media sosial secara berlebihan.
3. Perilaku mahasiswa dalam belajar merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dalam rangka memperoleh suatu hal, pemahaman, tingkah laku baru individu. Perilaku belajar adalah suatu kebiasaan, kemauan, dan keterampilan dalam belajar yang dimiliki oleh seorang mahasiswa. Dalam konteks perilaku belajar salah satunya mempersiapkan diri untuk mengikuti perkuliahan, mencari sumber baca guna untuk belajar.

## 1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk bagaimana cara mengukur suatu variabel. Untuk memberikan kemudahan peneliti dalam pengukuran instrumen penelitian maka berikut beberapa definisi operasionalnya sebagai berikut:

1. Prestasi belajar merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Untuk melihat tingkatan belajar seseorang individu tentunya diukur dari penilaian secara sistematis yang berupa angka maupun huruf dalam beberapa periode tertentu. Untuk melihat prestasi belajar mahasiswa jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi tentunya dapat dilihat dari Indeks Prestasi. adapun indikator dari prestasi belajar mahasiswa yaitu IPK (indeks prestasi kumulatif).
2. Kecanduan media sosial yaitu ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol penggunaan internet atau media sosial, kecanduan media sosial dapat diukur melalui skala durasi dan intensitas waktu serta perilaku negatif yang ditimbulkan dari penggunaannya, seperti ketidakmampuan mengontrol penggunaan media sosial, mengabaikan pekerjaan, mengabaikan kehidupan sosial, mudah merasa marah, dan gelisah yang dapat dikategorikan sebagai perilaku negatif akibat kecanduan media sosial.
3. Perilaku mahasiswa adalah aktivitas atau kegiatan mahasiswa yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku mahasiswa dapat meliputi berbagai aspek antara lain perilaku dalam kehidupan sehari-hari, perilaku kesehatan, perilaku dalam hubungan antar teman, perilaku dalam perkuliahan dan lain-lain. Perilaku mahasiswa pada

penelitian ini diukur dengan indikator yaitu: 1) Perilaku dalam mengikuti perkuliahan, 2) Perilaku membaca sumber belajar, 3) Perilaku mengunjungi perpustakaan, 4) Perilaku menghadapi ujian.