

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses membangun peradaban dalam masyarakat guna mengembangkan potensi dan mampu menjadi seseorang yang memiliki kepribadian yang baik. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa definisi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa.

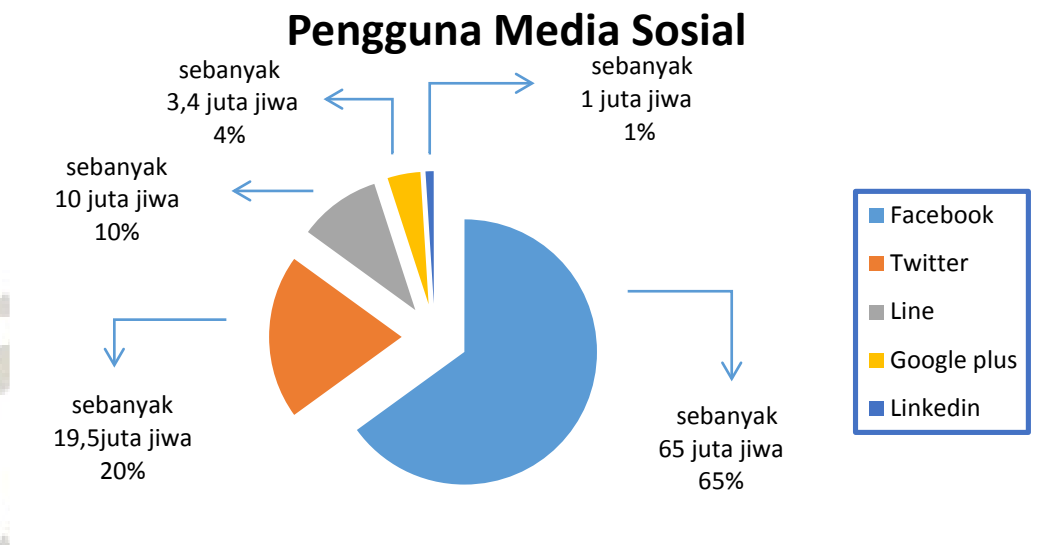
Pendidikan diharapkan mampu menjadi media informasi dan komunikasi yang baik karena dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat mengasah potensi pada dirinya dan dapat menghasilkan komunitas sosial yang baik. Pada *era globalisasi* sekarang ini, sumber belajar dalam pendidikan dapat di akses secara mudah dengan adanya kemajuan teknologi seperti internet.

*Internet* merupakan jaringan komunikasi *global* yang terbuka dan menghubungkan jutaan bahkan milyaran jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis dengan menggunakan tipe komunikasi seperti

telepon, satelit, dan lain sebagainya. Luas cakup area *internet* adalah terbesar daripada *network* lainnya (Daryanto, 2010:74).

Kehadiran *internet* dapat menciptakan kultur masyarakat baru yang bercirikan bebas, terbuka, optimis, toleran dan rentang terhadap suatu perubahan. *Internet* juga dapat memberikan kebebasan dan kemudahan bagi masyarakat dalam mencari apa yang dibutuhkan misalkan mengenai pengetahuan, hiburan, kesehatan dan lain-lain. Selain itu *internet* memberikan ruang dimana didalamnya masyarakat dapat saling berinteraksi. Namun dengan seiring perkembangannya, internet mampu melahirkan suatu jaringan baru yang biasa dikenal dengan sebutan media sosial. Berdasarkan hasil temuan yang peneliti dapatkan dari sebagian masyarakat menyatakan bahwa Media sosial merupakan salah satu media online dimana penggunaanya dapat ikut serta mencari informasi, berkomunikasi, dan menjaring pertemanan, dengan segala fasilitas dan aplikasi yang dimilikinya kehadiran media sosial memberikan pengaruh tersendiri terhadap kegiatan yang dilakukan oleh manusia saat ini. (Setiyani, 2013)

Selain itu, penggunaan media sosial di Indonesia sangat beragam, salah satunya yang paling populer adalah *facebook*. *facebook* saat ini sangat digemari di kalangan siswa, masyarakat, dan lain-lain. Bahkan di Indonesia keberadaan pengguna *facebook* sangat cukup populer. Hal ini dapat dilihat pada diagram pengguna media sosial.



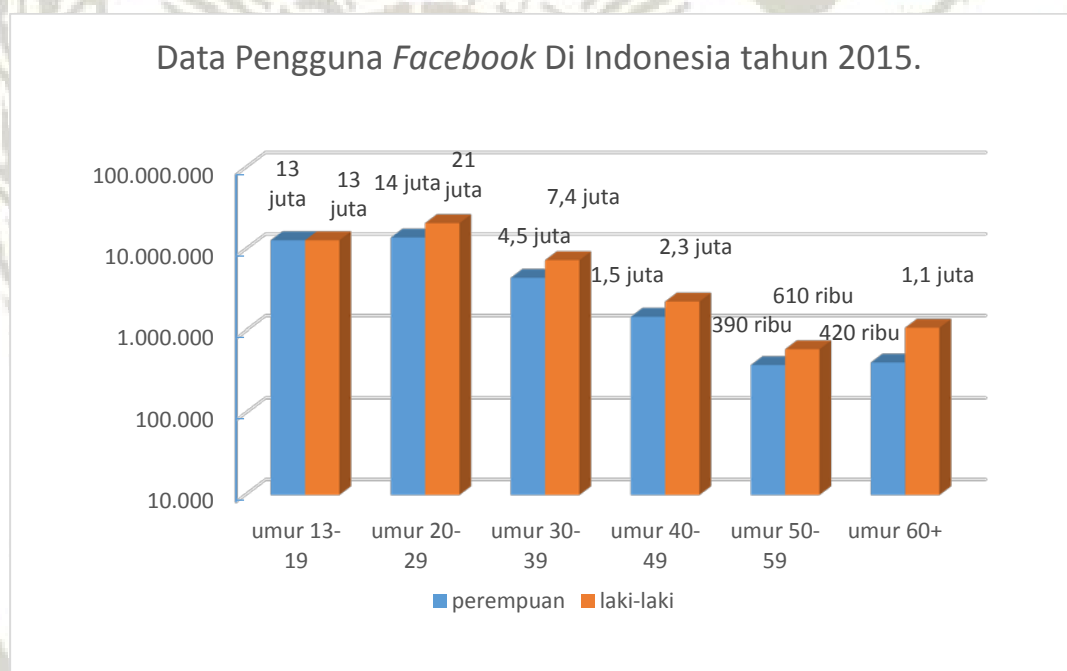
Gambar 1. Diagram lingkaran tentang pengguna media sosial di Indonesia (kominfo, 2014)

Berdasarkan informasi data tersebut menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia tercatat pengguna *facebook* mencapai angka tertinggi yaitu 65% sebanyak 65 juta jiwa. Sedangkan data dari bakeri telekom menyebutkan *twitter* mencapai 20% sebanyak 19,5 juta jiwa, *line* mencapai 10% sebanyak 10 juta jiwa, *google plus* mencapai 4% sebanyak 3,4 juta jiwa dan *linkedin* mencapai 1% sebanyak 1 juta jiwa. Ini menunjukkan bahwa sangat popularnya pengguna *facebook* di masyarakat Indonesia.

Menurut Madcom (2010:1) *facebook* merupakan suatu situs jaringan sosial yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk menjalin hubungan pertemanan dengan seluruh orang yang ada dibelahan dunia untuk dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, *facebook* dapat menjadi sarana informasi dan komunikasi yang baik, tidak

hanya dapat menambah pertemanan tetapi para penggunanya dapat menambah wawasan tentang berita atau kabar yang sedang dibicarakan. Selain itu, *facebook* juga dapat menjadi sarana diskusi. Dimana seseorang dapat bertukar pikiran kepada sesama pengguna media sosial lainnya. Mulai membahas tentang pengetahuan, hiburan, bahkan ada juga yang membahas mengenai tugas sekolah yang susah dikerjakan.

Selain dikalangan masyarakat, populasi pengguna *facebook* juga merebak dikalangan siswa. Berdasarkan hasil survei menurut Technasia (2015) bahwa pengguna *facebook* di indonesia sangat merebak di kalangan siswa berikut bagan data startistik pengguna *facebook* di indonesia



Gambar 1.2 Data Pengguna *Facebook* Di Indonesia tahun 2015.

Technasia.com

Berdasarkan informasi data tersebut, pengguna *facebook* di Indonesia tahun 2015 jika data pengguna laiki-laki dan perempuan di gabungkan tercatat bahwa pada usia 20-29 tahun pengguna *facebook* mencapai 35 juta, hal ini menunjukkan pengguna *facebook* paling banyak, kemudian pada usia 13-19 tahun pengguna *facebook* mencapai 26.juta, pengguna *facebook* usia 30-39 mencapai 12 juta, dan terakhir pengguna *facebook* pada usia 40-49 mencapai 6,32 juta. Maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya pengguna *facebook* pada usia 13-19 mencapai 26 juta pengguna. Hal ini setara dengan umur siswa yang masih duduk di SMP/SMA jika dilihat dari tingkatan pendidikan ([https://id.techinasia.com/talk/statistika-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia.](https://id.techinasia.com/talk/statistika-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia))

Seiring meningkatnya popularitas *facebook.*, banyak siswa yang memanfaatkan *facebook* ini untuk memperluas jaringan pertemanan di dunia maya. Hal ini menjadikan siswa lebih mudah dalam mendapatkan informasi dari dunia luar. Namun kemudahan *facebook* yang seharusnya dapat digunakan dengan baik justru cenderung menyimpang yang membuat minat belajar siswa menjadi kurang karena sebagian waktu siswa miliki dihabiskan untuk *online* dibandingkan dengan belajar. Selain itu rasa kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar akan berkurang juga. Hal ini disebabkan oleh pengaruh yang ditimbulkan oleh *facebook* tersebut.



Fenomena tersebut marak terjadi di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, siswa-siswi yang ada disekolah lebih sering menggunakan berbagai macam media sosial. Salah satunya yang paling sering digunakan adalah *facebook*, Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari guru pendidikan kewarganegaraan melalui wawancara pada saat pra-penelitian tercatat sebanyak 76% siswa menggunakan *facebook* atau sekitar 737 siswa menggunakan *facebook* dari jumlah 970 siswa di Sekolah. selain itu banyak guru-guru yang sudah memberikan larangan kepada siswa pada saat KBM di mulai untuk tidak mengaktifkan *Handphone (HP)* Walaupun sudah di larang, akan tetapi masih banyak siswa yang mengaktifkan *hanphone (HP)* untuk mengakses *facebook* dikelas. Hal ini sangat mengganggu dalam proses aktivitas belajar siswa.

Selain itu. *facebook* sering digunakan siswa untuk berinteraksi sosial. Akan tetapi seringnya menggunakan *facebook* membuat siswa terkena dampaknya seperti waktu bersosialisasi dengan lingkungan nyata menjadi semakin sedikit, begitu juga karakter mereka akan berubah, baik itu dari segi bahasa maupun prilaku yang semula sopan menjadi tidak sopan, adanya pertikaian antara teman, kecemburuan sosial yang diakibatkan oleh gaya hidup yang *glamour*, dan lain-lain. Kurangnya pengawasan orang tua, justru lebih leluasa menyalahgunaan *facebook* tersebut. Dengan kondisi seperti ini yang menjadi pemikiran sekaligus perhatian bersama. Oleh karena itu, peran pembelajaran pendidikan

Kewarganegaraan sangat dibutuhkan untuk dapat mengarahkan siswa dalam penggunaan *facebook* yang positif.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan dalam pembentukan karakter siswa, hal ini diantaranya untuk meningkatkan pribadi yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, siswa akan dapat membedakan hal yang baik dan tidak baik, Sebagaimana diungkapkan oleh Sunarso dkk (2008:1) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan adanya peranan penting pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan tertarik mengenai bagaimana Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Dalam Menanggulangi Dampak Media Sosial *Facebook* di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembentukan karakter dalam menanggulangi dampak media sosial?

2. Bagaimanan kendala yang dihadapi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap dampak *facebook*?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk dapat mengatasi dampak *facebook* dalam pembentukan karakter siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembentukan karakter dalam menanggulangi dampak media sosial
2. Kendala yang dihadapi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap dampak *facebook*.
3. Upaya yang dilakukan guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk dapat mengatasi dampak *facebook* dalam pembentukan karakter siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis: penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian mengenai peran pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pembentukan karakter dalam menanggulangi dampak media sosial *facebook*



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, dapat menjadi masukan bagi guru dalam meminimalisir dampak *facebook* melalui pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang multivariasi

### b. Bagi Siswa

Bagi para siswa dapat menjadi masukan agar dapat menggunakan facebook dengan bijak sesuai kaedah atau norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari yang menjadi bagian dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan, agar dapat memberikan pengawasan terhadap siswa dalam menggunakan fasilitas sekolah, khususnya jaringan internet di lingkungan sekolah.