

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sosial merupakan salah satu dari sekian banyak hasil kecanggihan teknologi saat ini. Media sosial kini hadir untuk memberikan layanan interaksi yang mudah dan efisien. Keadaan ini terus mendorong para programmer untuk terus mengembangkan kemampuan dari aplikasi yang mereka buat untuk kenyamanan penggunaannya.

Media sosial telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari masyarakat modern. Faktanya, beberapa jejaring sosial memiliki lebih banyak pengguna daripada populasi sebagian besar negara. Selalu ada ruang virtual yang begitu diminati oleh penggunaannya. Ada akun untuk berbagi foto, video, update status, saling menyapa dan bertemu secara virtual dengan teman baru dan lama. Selalu ada jalan keluar melalui media sosial untuk kebutuhan berbagai komunikasi yang muncul di masyarakat.¹

Media sosial banyak digunakan oleh masyarakat untuk mencari teman baru, mengobrol, atau membuat grup untuk membahas masalah belajar. Adanya media sosial memudahkan manusia untuk berinteraksi dengan teman, saudara dan orang lain dari jarak jauh, membantu dan memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat diselesaikan dengan lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi di era modern sangat mudah untuk

¹ Hariqo Wibawa Satria dan Luqman Hakim Arifin, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan Republik Indonesia*, (Jakarta: Kemendagri RI, 2014), hlm. 14

diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Sebagai contoh, saat ini hampir semua alat komunikasi seperti smartphone menyediakan aplikasi yang memudahkan penggunanya untuk mengakses internet. Melalui internet, pengguna dapat mengakses media sosial yang diinginkan, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Gmail, *Whatsapp*, dan lain sebagainya. Sekarang yang digunakan adalah media sosial *Whatsapp*. *Whatsapp* adalah aplikasi perpesanan untuk smartphone dengan kemiripan dasar dengan Black Berry *Messenger*.

Whatsapp Messenger adalah aplikasi perpesanan lintas platform yang memungkinkan orang untuk bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *Whatsapp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, penelusuran web, dan sebagainya. Aplikasi *Whatsapp Messenger* menggunakan koneksi 3G/4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *Whatsapp*, kita bisa melakukan chat online, berbagi file, bertukar foto, dan lainnya.²

Penggunaan media sosial juga dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan, terutama sebagai media informasi yang memudahkan siswa untuk mendapatkan atau mengakses informasi yang dibutuhkan dan juga mendukung proses belajar siswa.

Seperti halnya dijelaskan oleh Sanjaya, pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai informan, pesan

² Aat Hartanto, *Panduan Aplikasi Smartphone*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 100.

pembelajaran atau materi pelajaran, dan penerima pesan yaitu siswa. Konsep lama yang dianut banyak orang adalah bahwa belajar adalah proses penambahan informasi.³

Guru adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan setiap usaha pendidikan. Oleh karena itu, guru diharapkan menjadi pendidik, pengajar dan pembimbing dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengajar suatu bidang studi, sehingga motivasi belajar siswa berarti mereka lebih fokus mempelajari bidang studi yang disampaikan oleh guru.⁴

Sehubungan dengan itu, minat belajar siswa sangat mempengaruhi perkembangan tingkat kreativitas siswa dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini merupakan tujuan umum yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia yang telah tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Republik Indonesia Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yaitu: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berguna dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 71

⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional ED. II* (Cet. 25; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 5

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁵

Kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan adalah proses pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah minat belajar siswa. Minat belajar adalah kecenderungan siswa terhadap aspek belajar.⁶ Agar siswa tidak putus asa dan memiliki usaha yang gigih dalam belajar, tentunya harus memiliki minat belajar yang kuat. Siswa yang memiliki minat belajar harus memiliki dorongan untuk terus belajar dengan tekun, sedangkan siswa yang tidak memiliki minat belajar hanya menerima pelajaran, tetapi sulit untuk terus belajar dengan tekun karena tidak ada dorongan untuk belajar.

Kegiatan belajar siswa yang tidak dilakukan sesuai dengan minatnya akan memberikan pengaruh yang negatif terhadap hasil belajarnya. Minat merupakan daya motivasi yang akan menyebabkan seseorang memusatkan perhatiannya pada seseorang, suatu objek, atau bahkan suatu kegiatan tertentu. Adanya minat belajar dari siswa, siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajarnya. Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Proses belajar akan berjalan lancar jika dibarengi dengan minat.⁷ Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menarik minat siswa dalam belajar.

⁵ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Cet. I; Jakarta: Visi Media, 2007), hlm. 5.

⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.268.

⁷ Sardiman, *Intraksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 2016), hlm.

Dari uraian ini maka penelitian ini penulis beri judul: “***PENGARUH INTENSITAS INTERAKSI TERKAIT PEMBELAJARAN MELALUI WHATSAPP TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MTs WALISONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO***”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro?
2. Bagaimana minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro?
3. Adakah pengaruh intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro
2. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Setelah karya ilmiah ini tersusun, penulis berharap dapat berguna bagi:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi sebagai masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan yang berguna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya bagi para pendidik di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijaksanaan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Memberi kontribusi bagi sekolah/madrasah dalam pelaksanaan dan pengembangan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan guru tentang upaya peningkatan minat belajar siswa.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam pengelolaan proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Memanfaatkan media sosial sebagai motivasi belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara etimologis berasal dari dua penggalan kata yaitu: *hypo* berarti dibawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Hipotesis secara istilah adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁸

Dalam penelitian ini, hipotesis yang Peneliti gunakan adalah:

1. Ho: Tidak ada pengaruh intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.
2. Ha: Ada pengaruh intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif
2. Objek penelitian ini adalah pengaruh intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 58.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, dan definisi istilah.

BAB II Kajian pustaka, terdiri dari: tinjauan tentang intensitas interaksi terkait pembelajaran melalui *Whatsapp* dan tinjauan tentang minat belajar siswa

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: Jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Paparan Hasil Penelitian, bab ini akan dibahas tentang gambaran umum MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro, penyajian data dan analisis data.

BAB V Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran-saran.

H. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nur Lia Panges tika, 2018,.	Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial <i>Whatsapp</i> Terhadap Penyebaran Informasi Pembelajaran di SMA Negeri 5 Depok	Pemanfaatan Media Sosial <i>Whatsapp</i> dan Penyebaran Informasi Pembelajaran	Kuantitatif	pemanfaatan media sosial <i>Whatsapp</i> berpengaruh terhadap penyebaran informasi pembelajaran
2	Etty Karmila, 2016.	Pengaruh Media Sosial Terhadap motivasi belajar Siswa (Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah Tahdzibun Nufus Kalideres Jakarta Barat)	Media Sosial dan motivasi belajar Siswa	Kuantitatif	keberadaan media sosial dalam dunia pendidikan sangat membantu dalam tugas-tugas yang diberikan guru, dan dapat menumbuhkan kebanggaan semangat belajar,
3	Mashit ha, 2010	Pengaruh Kemampuan Komunikasi Pembelajaran Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Al Islam Rumbio Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar	Kemampuan Komunikasi Pembelajaran Guru dan Minat Belajar Siswa	Kuantitatif	Ada pengaruh yang signifikan atas kemampuan komunikasi pembelajaran guru terhadap minat belajar siswa di MTs Al-Islam Rumbio Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Siswa nto, 2020.	Pengaruh intensitas interaksi melalui <i>Whatsapp</i> terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Walisongo Sugihwaras Bojonegoro	intensitas interaksi melalui <i>Whatsapp</i> dan Minat Belajar Siswa	Kuantitatif	

I. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian dalam judul penelitian ini maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, adapun istilah dalam judul penelitian ini adalah:

1. Intensitas interaksi terkait pembelajaran

Intensitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2. *Whatsapp*

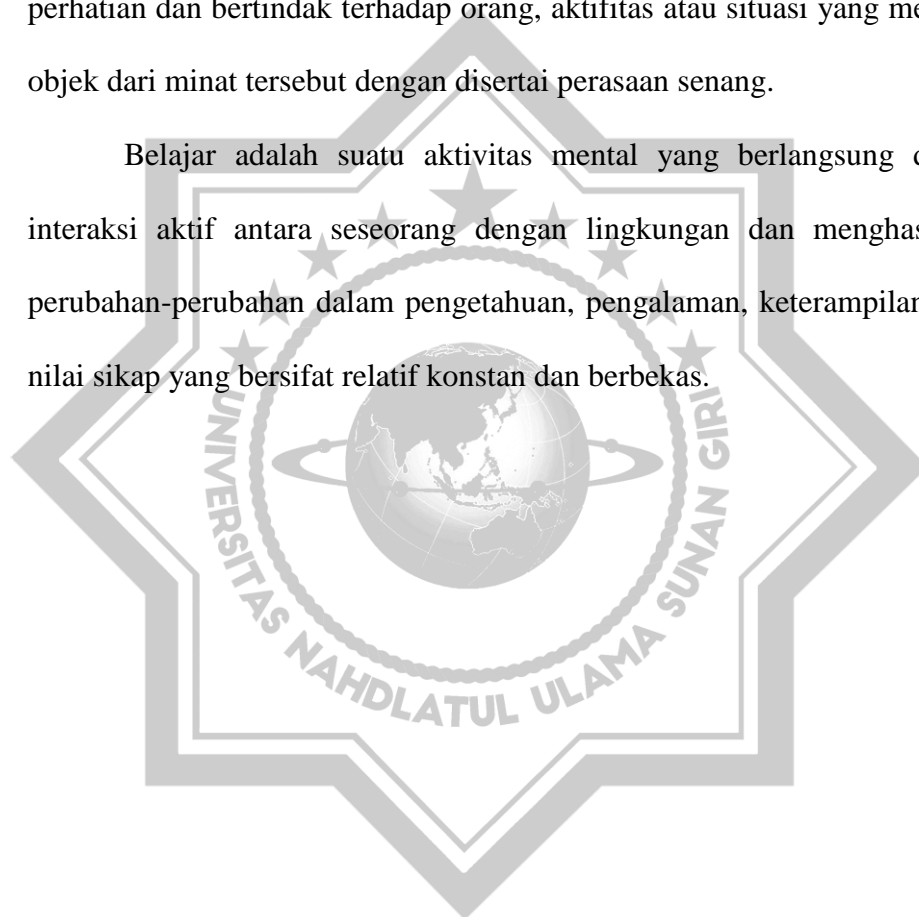
Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas (Smartphone) lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan, melakukan obrolan

online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain tanpa biaya SMS baik secara pribadi maupun dalam suatu grup.

3. Minat Belajar Siswa

Minat adalah sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktifitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.



UNUGIRI
BOJONEGORO