

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 GURU**

##### **1. Pengertian Guru**

Menurut undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, dijelaskan bahwa pendidik merupakan individu profesional yang bertugas untuk merancang dan menerapkan proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, memberikan bimbingan, pelatihan, melakukan penelitian, dan memberikan kontribusi kepada masyarakat, terutama bagi para pendidik di perguruan tinggi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:509) Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Guru dalam pengertian yang sederhana merupakan seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain. Menurut Annisa Anita Dewi (2017;10) guru merupakan seorang pendidik yang digugu dan ditiru, dalam hal ini guru menjadi teladan bagi anak didiknya. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa-siswa yang ada.

Secara etimologis, kata guru berasal dari bahasa Indonesia diartikan sebagai orang yang mengajar (guru, pendidik, ahli didik). Di dalam bahas jawa kita sering mendengarkata "guru" "digugu lan ditiru". Kata digugu berarti mengikut inasihatnya. Dan "ditiru" diartikan dengan meniru perbuatannya.

Guru adalah seseorang yang menyalurkan ilmunya kepada pendidik yang bertujuan untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dan seorang guru ibarat sebuah pelita setelah orang tua. Guru merupakan subyek terpenting dalam kelangsungan pendidikan. Tanpa guru, sulit membayangkan bagaimana pendidikan dapat berfungsi.

## **2. Peran Guru**

Dalam proses belajar mengajar peran guru sangatlah penting untuk memastikan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh para peserta didik. Tidak hanya sebagai pengajar, seorang guru juga memegang banyak peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Adapun peran guru dalam proses pembelajaran yaitu :

### **a. Guru sebagai pendidik**

Guru merupakan pendidik, tokoh, panutan serta identifikasi bagi para murid yang di didiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, tentunya menjadi seorang guru harus memiliki standar serta kualitas tertentu yang harus dipenuhi. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik.

### **b. Guru sebagai pengajar**

Kegiatan belajar mengajar akan dipengaruhi oleh beragam faktor di dalamnya, mulai dari kematangan , motivasi, hubungan antara murid dan guru, tingkat kebebasan, kemampuan verbal, ketrampilan guru di dalam berkomunikasi, serta rasa aman. Jika faktor faktor tersebut dapat terpenuhi, maka kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Guru harus dapat membuat sesuatu hal menjadi jelas bagi murid, bahkan terampil untuk memecahkan beragam masalah.

c. Guru sebagai sumber belajar

Peran guru sebagai sebuah sumber belajar akan sangat berkaitan dengan kemampuan guru untuk menguasai materi pelajaran yang ada. Sehingga saat peserta didik bertanya sesuatu hal, guru dapat dengan sigap dan tanggap menjawab pertanyaan murid dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti.

d. Guru sebagai penasehat

Guru berperan menjadi penasehat bagi murid-muridnya juga bagi para orang tua, meskipun guru tidak memiliki pelatihan khusus untuk menjadi penasehat. Murid-murid akan senantiasa akan berhadapan dengan kebutuhan dalam membuat sebuah keputusan dan dalam prosesnya tersebut membutuhkan bantuan guru. Agar guru dapat memahami dengan baik perannya sebagai penasehat serta orang kepercayaan yang lebih dalam maka sudah seharusnya guru mendalami mengenai psikologi kepribadian.

e. Guru sebagai inovator

Guru menerjemahkan pengalaman yang didapatkannya di masa lalu ke dalam kehidupan yang lebih bermakna untuk murid-murid didikannya. Karena usia guru dan murid yang mungkin terlampau jauh, maka tentu saja guru lebih memiliki banyak pengalaman dibandingkan murid. Tugas guru adalah untuk menerjemahkan pengalaman serta kebijakan yang berharga ke dalam bahasa yang lebih modern yang mana dapat diterima oleh murid-murid.

f. Guru sebagai motivator

Proses kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika murid-murid di dalamnya memiliki motivasi yang tinggi. Guru memiliki peran yang penting untuk menumbuhkan motivasi serta semangat di dalam diri siswa dalam belajar.

g. Guru sebagai pelatih

Pelatihan ketrampilan, baik intelektual maupun motorik, merupakan bagian penting dari proses pendidikan dan pembelajaran. Guru berperan sebagai pelatih yang membantu mengembangkan ketrampilan tersebut, Tanpa latihan yang memadai, seorang guru tidak akan mampu menunjukkan penguasaan kompetensi dasar atau ketrampilan yang sesuai dengan standar materi

## **2.2 MINAT BELAJAR**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Susanto (2013:57) menjelaskan bahwa minat adalah salah satu bakat kesukaan,kegemaran atau kesenangan terhadap sesuatu. Minat adalah unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi pada suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada peserta didik, maka peserta didik akan tertuju pada suatu perhatian dalam kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian minat merupakan aspek yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatannya belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Purwanto (2010:66) mengatakan bahwa minat adalah suatu teori penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik yaitu dengan dorongan seseorang untuk belajar.

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Peserta didik yang memiliki keinginan belajar, maka peserta didik cepat dan dapat mengerti dan meningkatnya.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau dorongan yang melatar belakangi seseorang melakukan sesuatu. Oleh

karena itu disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

## **2. Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar meliputi: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari pemaparan tentang indikator minat di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **a. Perasaan senang**

Jika seorang murid merasakan kesenangan terhadap mata pelajaran tertentu, maka tidak akan ada perasaan dipaksa untuk belajar. Sebagai contoh, merasa senang mengikuti pelajaran, tidak ada rasa jenuh, dan selalu hadir saat pembelajaran.

### **b. Perhatian**

Fokus merujuk pada konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pemahaman, sambil mengabaikan hal-hal lain. Ketika siswa tertarik pada suatu objek, mereka secara otomatis akan memusatkan perhatian pada objek tersebut. Sebagai contoh, siswa dapat memusatkan perhatian saat mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang diberikan.

### **c. Ketertarikan**

Ketertarikan adalah kondisi di mana murid memiliki motivasi terhadap suatu objek, individu, aktivitas atau pengalaman tertentu. Sebagai contoh, semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak menunda tugas dari pengajar.

d. Keterlibatan peserta didik

Partisipasi murid timbul akibat minat mereka terhadap sesuatu. Contoh: aktif mengambil bagian dalam diskusi, aktif mengajukan pertanyaan, serta aktif memberikan jawaban untuk pertanyaan yang diajukan oleh guru.

**3. Faktor-Faktor Minat Belajar**

Banyak faktor yang mengakibatkan minat belajar peserta didik rendah. Menurut Purwanto dalam Hamalik (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi dua, yaitu faktor internal dan Faktor eksternal.

a. Faktor internal

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu, sikap, bakat, kemampuan. Karenanya, perasaan ini harus diaktifkan agar siswa selalu fokus terhadap materi pelajaran yang diberikan (Sugihartono, 2007:79). Motivasi berperan dalam menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perilaku belajar. Dalam proses belajar, motivasi merupakan kekuatan pendorong utama di dalam diri seseorang/siswa yang memicu aktivitas belajar, memelihara kelangsungan belajar, serta memberikan arah sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor lingkungan keluarga. Peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Dorongan yang dihadirkan oleh orang tua memiliki dampak yang signifikan pada anak sehingga dapat memupuk ketertarikan anak pada pembelajaran. Seorang pendidik dalam proses pembelajaran, memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan dan pengajaran kepada siswa

agar dapat menjadi individu yang mampu menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan kodratnya sebagai manusia. Sebagai tugas utama, pendidik harus mengajarkan siswa untuk memahami atau melaksanakan hal-hal secara formal (Dwi Siswoyo, 2007:132). Sarana dan prasarana pendidikan mencakup gedung sekolah dan ruang kelas. Sementara itu, prasarana pendidikan mencakup buku teks, peralatan, dan fasilitas di sekolah. Ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal.

#### **4. Minat Belajar Peserta Didik di Dalam Kelas**

Sebagai guru harus bisa membangun suasana belajar di kelas agar pembelajaran tidak monoton dan membuat peserta didik jenuh dan minat belajar turun. Guru biasanya memberikan beberapa pertanyaan dan menilai peserta didik yang aktif menjawab atau menilai minat belajar peserta didik dari keaktifitasannya di dalam kelas. Karena terkadang terdapat peserta didik yang malas dalam bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang kurang dalam belajar.

### **2.3 PENGERTIAN KECANDUAN**

Kecanduan internet merupakan salah satu dampak dari penggunaan internet yang berlebihan dengan aktifitas yang lebih mengarah kepada hiburan yang berlebihan khususnya pada remaja. Menurut Young (2005) kecanduan internet merupakan ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol penggunaannya sehingga menyebabkan terjadinya masalah sosial dan psikologis pada kehidupan sehari-harinya yang menunjukkan kriteria gejala pemakaian kompulsif, toleransi, withdrawal, dan konsekuensi negative. Remaja yang mengalami kecanduan internet yaitu perasaan yang menyenangkan seperti gembira riang, bebas, bergairah, atraktif dan di butuhkan saat

online. Sedangkan ketika offline remaja akan merasa kesepian, tidak puas, merasa dihalangi, frustrasi, cemas, dan sedih (Block,2008).

Ozturk, Bektas, Ayar, Oztonarci, & Yaqci (2015) menjelaskan jika kecanduan internet merupakan ketidakmampuan individu untuk berhenti dari perilaku penggunaan berlebihan, kecenderungan merasakan waktu saat tidak online kurang berarti, dan perilaku yang lebih agresif apabila tidak menggunakan internet. Remaja yang mengalami kecanduan akan menjadi sangat tergantung terhadap media sosial, sehingga mereka rela menghabiskan waktu yang lama hanya untuk mencapai kepuasan (Fauziawati, 2015). 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, Islam, & Paul, 2018).

Studi lain yang dilakukan oleh hal ini juga ditunjukkan oleh Thakkar (2006) dampak negatif yang mungkin juga terjadi saat kecanduan media sosial, yaitu kekerasan online (cyberbullying), sexting, depresi dan bahaya privasi seorang remaja. Menggunakan Media sosial untuk remaja juga bisa menyebabkan kemerosotan moral, Pola interaksi dan komunikasi berubah dan kejahatan serta perilaku menyimpang meningkat, seperti Konflik dan tindak kejahatan (Ngafifi, 2016).

### **1. Penyebab Kecanduan Media Sosial**

Umumnya, kecanduan media sosial disebabkan oleh meningkatnya zat kimia di otak yang menimbulkan rasa bahagia saat seseorang mengakses media sosial. Akibatnya, otak mengartikan tindakan tersebut sebagai sesuatu yang menyenangkan

yang perlu diulang atau diulang. Di samping itu, beberapa faktor yang dapat meningkatkan risiko kecanduan media sosial pada seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan banyak *like* dan *comment* di media sosial yang memicu perasaan puas.
- b. Memiliki rasa penasaran berlebih akan kehidupan publik figur favorit.
- c. Tidak ingin dikenal sebagai orang yang ketinggalan zaman.
- d. Merasa bisa mengekspresikan diri dengan bebas.
- e. Mudah berinteraksi dengan teman atau orang baru.
- f. Selalu ingin mendapatkan perhatian lebih dari seseorang.

## **2. Gejala Kecanduan Media Sosial**

Bagi orang yang kecanduan medsos, tidak membuka aplikasi selama satu jam saja sudah bisa membuat harinya terasa kurang dan hampa hingga cenderung merasa gelisah. Ini merupakan salah satu gejala kecanduan media sosial yang biasanya dirasakan pengidapnya. Selain itu, beberapa perilaku yang menunjukkan gejala kecanduan media sosial pada seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Bangun tidur langsung membuka medsos, Salah satu gejala fisik kecanduan media sosial adalah bangun mencari smartphone dan membuka media sosial setiap saat. Hampir semua pecandu media sosial pasti pernah melakukannya. Bahkan, penyakit ini berujung pada masalah tidur karena kecanduan berselancar di jejaring sosial sebelum tidur.
- b. Terobsesi mendapatkan likes di medsos, Munculnya banyak tekanan sosial seringkali membuat seseorang terobsesi untuk mendapatkan banyak perhatian di media sosial. Perilaku ini tercermin dari keinginan besar mereka untuk menerima like dan komentar sebanyak mungkin. Orang dengan kondisi ini biasanya selalu ingin bersaing dengan mengunggah foto terbaik untuk mendapatkan lebih banyak

perhatian dari pengikutnya. Seringkali mereka juga memikirkan ungkapan yang tepat untuk membangun citra yang baik di jejaring sosial. Oleh karena itu, mereka senang ketika banyak orang yang menyukai foto mereka dan memberikan komentar yang baik pada unggahan tersebut.

- c. Selalu Online, Orang yang kecanduan media sosial juga tidak mudah bosan, meskipun mereka terus-menerus menelusuri media sosial dari menit ke jam untuk melihat berbagai video dan gambar yang muncul. Hal ini juga bisa dipengaruhi oleh keinginannya untuk selalu update dengan berita terbaru tentang artis idolanya.
- d. Merasa gelisa jika tidak ada internet, Sementara itu, gejala psikologis media sosial adalah ketakutan tidak memiliki akses ke media sosial. Misalnya, Anda berada di daerah yang tidak ada sinyal internet. Hal ini dilatarbelakangi oleh rasa takutnya akan kehilangan berbagai hal yang sedang terjadi

### **3. Efek Negatif Kecanduan Media Sosial**

Hampir semua orang mengakses media sosial melalui *gadget*. Kecenderungan menggunakan *gadget* untuk membuka medsos dapat menyebabkan seseorang kecanduan media social Selain itu, beberapa efek negatif kecanduan media sosial adalah sebagai berikut:

- a. Sering berpikir negatif dan membandingkan kehidupan dengan orang lain.
- b. Sulit fokus dan berkonsentrasi.
- c. Kesulitan menyelesaikan tugas tepat waktu.
- d. Komunikasi dengan orang lain menjadi renggang.
- e. Pola makan tidak teratur karena terbuai pada media sosial, sehingga melupakan waktu makan.
- f. Mengalami kegelisahan terhadap FOMO.

- g. Menurunnya prestasi di sekolah atau tempat kerja.
- h. Kemampuan untuk berempati dengan orang lain menjadi berkurang.
- i. Pola istirahat terganggu.
- j. Berisiko mengalami gangguan tidur, seperti **insomnia**.

#### **4. Tingkat Kecanduan Media Sosial**

Dari informasi demografis terdapat 2 tingkatan kecanduan media sosial yaitu :

- a. Kecanduan media sosial tingkat rendah, dalam kategori kecanduan media sosial tingkat rendah seseorang yang selalu mencoba terhubung dengan media sosial untuk Mencapai kepuasan (Sahin, 2018). Namun, pada kategori ini remaja masih memiliki kontrol dalam penggunaan media sosial. Melihat adanya komponen virtual tolerance yang memiliki nilai tinggi pada kecanduan media sosial tingkat rendah, sehingga perlu dilakukan pencegahan agar remaja tidak semakin berupaya untuk terhubung dengan media sosial dan juga mencegah agar kecanduan media sosial tidak berlanjut menjadi tinggi. Hal tersebut dikarenakan masa remaja menjadi tolak ukur menuju masa dewasa masih dalam tahap perkembangannya, sehingga jika sejak remaja penggunaan media sosial berlebih tidak dilakukan pencegahan maka memungkinkan kecanduan pada remaja akan meningkat menjadi kecanduan media sosial tingkat tinggi seiring bertambahnya usia.
- b. Kecanduan media sosial tingkat tinggi, pada tingkat kecanduan media sosial tinggi remaja harus dibantu untuk mengurangi atau bahkan sama sekali tidak mengakses media sosial dalam jangka waktu tertentu dan apabila remaja kembali mengakses mediasosial harus dilakukan pengontrolan dalam penggunaannya. Kecanduan media sosial tingkat tinggi harus ditanggapi dengan serius dan segera

mungkin meminimalkan kejadiannya dampak negatif yang mungkin terjadi pada remaja.

## **5. Pencegahan Kecanduan Media Sosial**

- a. Memberikan edukasi atau pendidikan kesehatan terkait penggunaan media sosial yang baik dan seperlunya saja.
- b. Memulai hobi baru yang tidak berkaitan dengan media sosial.
- c. Membuat jadwal atau membatasi waktu untuk bermain media sosial.
- d. Memperbanyak aktivitas di luar rumah.
- e. Meletakkan *gadget* yang jauh dari genggam.
- f. Meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan orang lain.
- g. Mematikan notifikasi ketika sedang berada di sekolah, acara, atau bekerja.
- h. Menghapus aplikasi media sosial untuk sementara.

## **6. Upaya Guru PPKn Dalam Mengatasi Kecanduan Media Sosial**

Peran Guru terhadap minat peserta didik sangat berpengaruh. Apalagi dalam mengatasi peserta didik yang kecanduan media sosial dan berdampak pada minat belajarnya. Terdapat banyak sekali peran guru di dalam sekolah seperti, guru sebagai pendidik, guru sebagai pengajar, guru sebagai penasehat, guru sebagai inovator dan motivator.

Upaya guru dalam mengatasi siswa yang memiliki kecanduan media sosial dapat dilakukan secara : ( 1) Preventif. (2) represif. ( 3) kuratif.

1. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan media sosial pada siswa secara Preventif.

Upaya Preventif berarti pencegahan atau mencegah penyampaian suatu maksud untuk mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi.

Berikut ini upaya preventif dalam mengatasi kecanduan media sosial pada siswa adalah :

a. Tanamkan nilai-nilai agama pada siswa

Guru adalah pendidik profesional, para orang tua yang menyerahkan anaknya ke sekolah berarti telah melimpahkan pendidikan anaknya kepada guru. Hal ini mengisyaratkan bahwa mereka tidak mungkin menyerahkan anaknya kepada sembarang guru, karena tidak semua orang menjadi guru. Anak yang mendapatkan bekal nilai-nilai agama baik dari keluarga dan guru, tidak akan mudah terpengaruh oleh dampak negatif dari lingkungan yang merusak mental dan kepribadian siswa dalam penggunaan media sosial yang berlebihan. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengendalikan perilaku anak.

b. Mengarahkan siswa tanpa kekerasan

Guru harus membangun kebiasaan siswa tanpa kekerasan dalam pengendalian penggunaan media sosial terhadap siswa harus dilakukan dengan cara bijaksana. Guru harus menggunakan kata-kata yang bijak dan tidak dengan kemarahan dan ancaman.

c. Mengajari anak mengelola waktu

Jika siswa belum mampu mengelola waktu maka, guru, harus mengajari anak untuk terbiasa melakukan hal-hal yang prioritas dan mampu mengelola waktu, memanfaatkan waktu luang dengan melakukan kegiatan positif akan memberikan pengalaman positif bagi anak sehingga dapat mengembangkan kepribadiannya. Guru PPKn sendiri memiliki kekuatan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter pada anak, setidaknya dengan

tiga cara, yaitu 1) guru PPKn dapat menjadi seorang penyayang yang efektif, menyangi dan menghormati murid-murid, membantu mereka meraih sukses disekolah, membangun kepercayaan diri mereka, dan membuat mereka mengerti apa itu moral dengan melihat cara guru mereka memperlakukan mereka dengan etika yang baik. 2) Guru PPKn dapat menjadi seorang model yaitu orang-orang yang beretika yang menunjukkan rasa hormat dan tanggung jawabnya yang tinggi, baik di dalam maupun diluar kelas. 3) Guru PPKn dapat menjadi mentor yang beretika,memberikan instruksi moral dan bimbingan melalui penjelasan,diskusi di kelas, bercerita, pemberian motivasi personal, dan memberikan umpan balik yang korektif ketika ada siswa yang menyakiti temanya atau menyakiti dirinya sendiri.

## 2. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Siswa Secara Represif.

Represif adalah suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran atau juga peristiwa buruk. Dengan kata lain, tindakan yang dilakukan setelah atau sesudah peristiwa terjadi. Banyak orang tua yang tidak sadar bahwa siswa telah kecanduan gadget.

Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Berkaitan dengan tanggung jawab guru harus mengetahui, serta memahami nilai, norma, moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru juga harus bertanggung jawab terhadap ssegala tindakanya dalam pembelajaran di madrasah,dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan, dengan memposisikan diri sebagai berikut:

- a. Orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya
- b. Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik
- c. Fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran dan pemecahannya.
- e. Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab
- f. Membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (bersilatullahmi) dengan orang lain secara wajar
- g. Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya
- h. Mengembangkan kreatifitas
- i. Menjadi pembantu ketika diperlukan
- j. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Secara Kuratif.

Kuratif yaitu pembinaan yang bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Upaya ini juga berusaha membangun rasa kepercayaan diri siswa agar

bisa bersosialisasi dengan lingkungannya. Upaya guru PPKn dalam mengatasi kecanduan media sosial pada siswa Dengan Kuratif adalah :

- a. Mengarahkan siswa membatasi penggunaan media sosial
- b. Mengarahkan orang tua agar memberi jadwal bermain media sosial kepada siswa.

## **2.4 MEDIA SOSIAL**

### **1. Pengertian Media Sosial**

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, dan berbagi. Media sosial adalah proses interaksi antara individu dengan menciptakan, membagikan, menukarkan dan memodifikasi ide atau gagasan dalam bentuk komunikasi virtual atau jaringan. Media sosial merupakan sesuatu yang dapat menciptakan bermacam-macam bentuk komunikasi dan informasi bagi semua yang menggunakannya. Media sosial kerap memberikan kemudahan yang menjadikannya nyaman bermedia sosial. Dari tahun ke tahun banyak media sosial yang berkembang dengan signifikan dan muncul dengan karakteristik serta keunikannya masing-masing. Mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi ialah tujuan dari penggunaan media sosial.

Media sosial merupakan platform di mana setiap individu dapat membuat halaman web pribadi, dan bergabung dengan teman-teman untuk berinteraksi dan berbagi informasi. Beberapa jaringan sosial terbesar termasuk *Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, Tiktok, dan Youtube*. Media sosial mendorong partisipasi aktif dengan memberikan kontribusi dan umpan balik secara terbuka, memberikan komentar, dan berbagi informasi secara instan dan tak terbatas.

## **2. Ciri-Ciri Media Sosial**

Ciri-ciri media sosial menurut Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI dalam buku panduan optimalisasi media sosial sebagai berikut:

- a. Media sosial bisa diakses dengan mudah oleh siapa saja yang mempunyai perangkat yang terhubung dengan jaringan internet.
- b. Konten dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada orang tertentu.
- c. Isi konten disampaikan secara online dan langsung.
- d. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator dan actor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.

## **3. Manfaat Media Sosial**

Pemanfaatan media sosial dalam bidang pendidikan sebagai sumber belajar, media belajar, serta alat komunikasi yang bisa menunjang kemampuan peserta didik. Terdapat beberapa manfaat dari media sosial, sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar maka mereka bisa mengakses informasi dari media sosial.
- b. Memudahkan berinteraksi dengan orang lain, apabila peserta didik mengalami kesulitan maka dengan mudah mereka bisa menghubungi gurunya.
- c. Bertambahnya wawasan pengetahuan, media sosial dapat digunakan dengan bermanfaat oleh peserta didik serta akan mengembangkan kemampuan mereka dengan mengakses berbagai informasi mengenai pembelajaran.

## **4. Jenis-Jenis Media Sosial**

Media sosial yang populer digunakan di Indonesia antara lain:

- a. Facebook

      Seperti yang dikatakan oleh Sri Intan Rokhayati "Di facebook kita dapat menambah teman dan dapat tukar informasi" Ketersediaan platform media sosial

seperti facebook, merupakan sarana digital yang dimanfaatkan untuk mengunggah berbagai jenis konten, seperti profil, dan aktivitas. Selain itu, platform ini juga berfungsi sebagai tempat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jejaring sosial di ranah cyber. Pengguna dapat menggunakan fitur Facebook seperti "Wall". bisadigunakan pengguna untuk mengkspresikan apa yang lihat atau rasakan, bercerita tentang keadaan di sekitarnya, hingga bagaimana dia bereaksi terhadap situasi tersebut.

b. Instagram

Menurut Atmoko (2012:3) Instagram adalah jejaring sosial berdasarkan fotografi. Jejaring sosial ini diluncurkan pada 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang dapat menjanging 25.000 pengguna Hari pertama. Selain itu Atmoko (2012:8), beri nama Instagram adalah singkatan dari "instan-teleram". Menurut situs resmi Instagram, Instagram adalah cara yang menyenangkan dan unik untuk berbagi dengan teman-teman hidup Anda melalui serangkaian foto. bidik foto dengan ponsel atau tablet dan ubah gambar dengan memilih filter.

c. WhatsApp

*WhatsApp* adalah sebuah aplikasi Internet yang merupakan salah satu dampak sebagian besar perkembangan teknologi informasi populer . Aplikasi online ini sangat potensial digunakan sebagai alat Komunikasi karena lebih memudahkan pengguna berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain tanpa menghabiskan banyak biaya. karena whatsapp tidak menggunakan pulsa, tapi menggunakan data Internet (Pranajaya & Hendra Wicaksono, 2017).

Menurut Larasati (2013), WhatsApp adalah aplikasi untuk mengirim pesan satu sama lain secara instan dan memberi kita kesempatan memperbaiki

gambar, video, foto, pesan Suara dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Larasati memutuskan itulah kegunaan aplikasi WhatsApp Alat diskusi pembelajaran ini disertakan kelas efektif.

d. Tiktok

Tiktok adalah aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik. pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk Membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak penonton. Aplikasi Tiktok adalah salah satunya Jejaring sosial Tiongkok dan platform video musik diluncurkan pada September 2016. Aplikasi ini merupakan program produksi video pendek didukung oleh musik yang sangat digemari oleh banyak orang, termasuk orang dewasa dan anak di bawah umur.

Aplikasi tiktok ini merupakan aplikasi yang juga bisa untuk menonton video pendek dengan ekspresi yang berbeda untuk setiap pembuatnya dan pengguna aplikasi ini juga dipersilakan untuk meniru video pengguna lain. Membuat video dengan musik goyangan dua jari juga banyak dilakukan oleh semua orang. Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang (2018) jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook, dan Instagram.

e. Youtube

Youtube adalah situs yang menggunakan web untuk menjalankan highlights, dengan Youtube, pengguna dapat memposting atau menunjukkan rekaman atau gerakan sehingga dapat dilihat dan dinikmati Banyak orang. Kemunculan YouTube memberikan dampak yang besar bagi masyarakat, khususnya individu yang berenergi di bidang produksi rekaman, mungkin dalam bentuk film pendek, narasi, ke situs video, tetapi tidak ada ruang untuk distribusi

karyanya. Youtube tidak sulit digunakan, tidak membutuhkan biaya yang cukup besar dan tentunya bisa didapatkan dimana saja dengan perangkat yang bagus.

Youtube juga merupakan organisasi yang diklaim oleh Google. Awal mula YouTube dibuat oleh 3 perwakilan sebelumnya yang pernah berurusan dengan situs bernama "PayPal" (situs perdagangan online) yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim pada Februari 2005. Kemasyhuran YouTube bahkan sudah terlihat sejak diluncurkan.

Orang yang mengupload, mengirimkan, atau muncul dalam rekaman YouTube pada dasarnya, harus menjadi seorang YouTuber, jika dia sudah membuat dan muncul dalam video yang diunggah ke YouTube.

f. Twitter

Twitter adalah layanan jejaring sosial yang berguna untuk menghubungkan satu pengguna dengan pengguna lainnya (Basri,2017). Menurut data yang dilansir statista.com, pada kuartal ketiga tahun ini Pada tahun 2020, Twitter memiliki 187 juta pengguna aktif harian di dunia dan jika dilihat dari data statistik tentang Indonesia berada di Peringkat 6 dengan total 15,1 juta pengguna Twitter pada April 2021 (Takovka, 2021).

Berdasarkan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, sebagian besar pengguna Twitter di Indonesia adalah konsumen, yaitu tidak punya blog atau tidak pernah upload video ke Youtube tapi sering Perbarui status dan tukar komentar di Twitter (Kominfo, 2020).

## **5. Dampak Media Sosial**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih pada era globalisasi. Informasi menyebar dengan cepat serta semakin mudah akses informasi bisa ditemukan pada beberapa media sosial, yakni instagram, Line, facebook,

whatsapp, twitter, youtube, dan lain-lain. Seiring berkembangnya media sosial, pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang dengan dampak yang bisa dilihat dari banyaknya aktivitas pendidikan yang menggunakan media sosial. Media sosial bisa dipergunakan oleh peserta didik apabila dimanfaatkan untuk mencari informasi yang positif dan bermanfaat dalam belajar, karena pada zaman sekarang hampir seluruh peserta didik menggunakan akses media sosial tetapi ada juga peserta didik yang menggunakan media sosial untuk mencari informasi bukan untuk kebutuhan belajarnya.

Dampak positif dari menggunakan media sosial untuk kepentingan belajar ialah dengan meningkatnya nilai raport, menjadi peserta didik yang cerdas, dengan nilai yang meningkat dapat mengikuti perlombaan, dan lain lain, ajang memperbanyak teman, dapat menambah teman baru maupun relasi bisnis dengan mudah.

Dampak buruk dari media sosial dalam bidang pendidikan ialah mulai menurunnya tingkat kesadaran peserta didik mengenai belajar dan mempengaruhi prestasi belajarnya. Peserta didik yang tidak menggunakan media sosial dengan benar akan berdampak terhadap bidang pendidikannya seperti turunnya minat belajar peserta didik yang membuat prestasi peserta didik jadi menurun, membuat kecanduan hingga menjadi malas-malasan belajar, menjadi sering mengakses yang bukan untuk materi pembelajaran, dan waktu belajar menjadi berkurang karena sering mengakses media sosial.