

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, dampak globalisasi mempengaruhi kehidupan setiap manusia dan menyebabkan setiap orang untuk berkembang sesuai perkembangan zaman, tak heran manusia secara bondong-bondong menciptakan alat untuk memudahkan manusia dalam berkegiatan. Salah satunya adalah adanya Ponsel atau Handphone.

Sembilan belas tahun terakhir Indonesia dikejutkan dengan pola komunikasi melalui HP. Media ini jelas akan mengubah perilaku komunikasi masyarakatnya. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi Indonesia, terutama kaitanya dengan penggunaan HP. Komunikasi melalui gadget atau HP adalah bentuk revolusi komunikasi yang melanda Indonesia. Bahkan para remaja dan anak muda lain saat ini banyak yang menggunakan HP. Dengan kata lain, komunikasi sangatlah mudah dikendalikan melalui HP, jika dahulu melalui pesawat telepon rumah, maka sekarang cukup melalui HP tinggal memencet nomor yang ingin dituju.

HP tidak hanya bisa digunakan untuk menerima dan menelepon, tetapi juga untuk berkirim SMS (*Short Message Service*), berkirim gambar, melakukan browsing , mengunduh lagu dan lain sebagainya, sesuai jenis fasilitas masing-masing tipe HP. Fasilitas yang ditawarkan dari penggunaan HP/Gadget sangat berfariativ dan bermacam macam media, ada aplikasi media sosial, misal WA, Facebook, Instagram, email, youtube dan lain sebagainya.

Penggunaan media sosial memiliki banyak dampak baik positif maupun negative, selain memudahkan orang untuk berkomunikasi, yang dahulu orang harus bertatap muka secara langsung maupun berkirim surat manual, maka sekarang cukup menggunakan teknologi canggih dalam komunikasi jarak jauh, selain itu media sosial membantu pekerjaan manusia yang sekiranya dapat dibantu melalui media sosial, misalnya berbisnis, banyak orang menggunakan media sosial dalam mempromosikan barang dagangan di pasar local maupun intralokal yang pastinya secara lengkap disertai gambar dan keterangan yang akan membuat pembaca iklan online berminat untuk beli secara online.

Selain dampak positif yang disebabkan dari penggunaan media sosial, maka pastinya ada dampak negative yang harus dicermati secara baik dan bijak. Penggunaan media sosial melalui HP maupun gadget pada masyarakat saat ini selain guna melakukan komunikasi tetapi juga sebagai ajang gaya hidup. Hal ini terbukti bahwa di kehidupan sehari-hari banyak orang yang memegang HP atau bahkan dikalungkan di leher, bila mengamati mengapa tidak di simpan di Tas, saku atau tempat penyimpanan yang tidak terlihat orang lain. Dilihat dari fenomena tersebut maka adanya unsur pamer akan gaya hidup dari masyarakat yang mengalaminya.

Banyak orang tidak mengamati dampak buruk dari penggunaan media sosial melalui HP maupun gadget jika kita sadar bahwa berkomunikasi menggunakan HP sangat berbahaya bagi kesehatan, HP maupun gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya Radio. Kuatnya pancaran gelombang elektromagnetik dan letak HP yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan

potensial menjadi sel kanker. Sebuah penelitian di Firlandia membuktikan bahwa radiasi elektromagnetik berupa ponsel selama satu jam dapat mempengaruhi produksi sel.¹

Dampak buruk lain yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial salah satunya dalam aspek kepribadian, yakni menimbulkan sifat ‘narsis’. Sebuah kata yang sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Kata ini populer dengan bersamanya kemunculan jejaring sosial di kalangan masyarakat. Dalam psikologi, narsis mula-mula digunakan sebagai gejala klinis, semacam gangguan kepribadian, Sigmund Freud, tokoh psikoanalisis, menggunakan kata ini sebagai gejala abnormal berupa perilaku seksual yang berorientasi pada diri sendiri. Ia menyebutnya sebagai ‘*ego-libido*’ atau ‘*narcissistic libido*’ (cinta diri).

Kalangan psikologi mengartikan narsis sebagai ciri kepribadian yang mengagungkan dan peninggian konsep diri. Dalam ciri kepribadian ini terkandung perasaan diri yang memiliki otoritas dan superioritas yang tinggi, merasa memiliki kecukupan diri, suka mengeksploitasi, suka menunjukkan kecakapan, juga kesombongan, dan memiliki hak yang lebih tinggi. Ini sangat umum dialami oleh para remaja, penelitian yang dilakukan oleh Mehdizadeh pada 100 pengguna media sosial berusia 18 sampai 25 tahun. Profil kepribadian yang dicari adalah seberapa tingkat narsistik dan citra dirinya. Hasilnya

¹ Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta :PT.Raja Grafindo Persada, 2004), hal.187-196

sebagian besar dari sample yang diambil memiliki tingkat narsistik yang tinggi.

2

Dampak penggunaan media sosial yang lain adalah dalam aspek pendidikan, adanya kemunculan teknologi yang semakin maju dapat menyentuh aspek pendidikan, berbagai dampak yang diciptakannya, baik positif maupun negative, misalnya dampak positif yakni, Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, mencari dan menambah teman atau bertemu teman lama, baik teman satu sekolah maupun teman lain sekolah, yang bertemu kembali melalui jejaring sosial, menghilangkan kepenatan pelajar, karena bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan tugas-tugas sekolah yang banyak, misalnya dengan berkomentar lucu , main game online, dan lain sebagainya.

Dampak negative dalam aspek pendidikan diantaranya adalah berkurangnya waktu belajar karena bermain media sosial, mengganggu konsentrasi belajar, merusak moral pelajar karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses dan menggunakan media sosial sesuai dengan keinginan mereka, dikhawatirkan mengakses konten berbahaya.

Kembali pada keterkaitan pembahasan penelitian mengenai pengaruh media sosial yang memang banyak memiliki pengaruh yang positif. Namun media sosial juga memiliki dampak negative yang mempengaruhi aspek kepribadian, dan aspek belajar peserta didik, terlebih lagi anak usia sekolah

² Abu Bakar Fahmi, *Mencerna Situs Jejaring Sosial*,(Jakarta :PT. Elex Media Komputindo 2011),hal.103-107

dasar, karena mayoritas anak umur 7-13 tahun memiliki kecenderungan untuk bermain dan tertarik pada hal baru, terlebih teknologi dewasa ini menawarkan banyak aplikasi tidak terkecuali media sosial. Pemikiran tersebut menarik penulis untuk mengadakan penelitian lebih lanjut seberapa besar pengaruh penggunaan media sosial melalui gadget terhadap kepribadian dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a) Arus globalisasi yang semakin maju akan berpengaruh kepada setiap aspek dan pelakunya, tidak terkecuali peserta didik atau siswa.
- b) Dampak penggunaan media sosial memiliki sisi positif dan negative yang harus diwaspadai masyarakat yang memiliki anak usia sekolah dasar
- c) Konten yang dimuat dalam alat teknologi canggih mempengaruhi siswa untuk meniru apa yang ada di dalam aplikasi.
- d) Siswa memilih untuk menggunakan media sosial melalui gadget dari pada belajar.
- e) Timbulnya gejala-gejala kepribadian yang dapat terlihat baik sifat, perilaku seseorang setelah menggunakan media sosial dalam intensitas tertentu yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman.

2. Batasan masalah

Dalam penelitian ini terdapat batasan, agar pembahasan tidak meluas. Maka yang dibahas dalam penelitian ini mengenai : Penggunaan Media sosial melalui gadget, Kepribadian siswa MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung, Jenis gadget berupa handphone, Hasil belajar siswa siswa MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung, Media sosial melalui gadget yang diteliti adalah media sosial yang bersifat hiburan terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap kepribadian peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung ?
2. Adakah pengaruh penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung ?
3. Adakah pengaruh secara bersama penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap kepribadian dan hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mencantumkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap kepribadian peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung
2. Menjelaskan pengaruh penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung
3. Menjelaskan pengaruh secara bersama penggunaan Media Sosial melalui gadget terhadap kepribadian dan hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yakni “*hypo*” berarti sementara, dan “*thesis*” berarti kesimpulan. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.³

Hipotesis digunakan untuk mengarahkan langkah penelitian selanjutnya, seperti jenis dan sifat data yang telah dikumpulkan dan prosedur analisis yang dapat digunakan untuk menganalisis data. Hipotesis dibedakan menjadi dua, pertama yakni hipotesis alternative merupakan rumusan formal hasil analisis deduktif, peneliti mengenai masalah yang dikajinya. Kedua, hipotesis nihil merupakan hipotesis yang disusun untuk kepentingan pengujian statistic. Hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Ha (Hipotesis alternatif), peneliti beranggapan bahwa akan ada hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yakni :

³ Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 197

- a) Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap kepribadian peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung.
- b) Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung.
- c) Ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap kepribadian dan hasil belajar tematik peserta didik MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk memperkaya khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media sosial terhadap kepribadian hasil belajar siswa.

b. Secara Praktis

1) Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam merumuskan strategi dalam membimbing anak-anaknya terutama dalam penggunaan gadget yang memuat media sosial.

2) Bagi Lembaga

a) kepala MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk tolok ukur sejauh mana pengaruh penggunaan media sosial melalui gadget terhadap Kepribadian dan hasil belajar siswa.

b) Bagi guru MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru untuk bekal dalam mendidik dan membimbing peserta didiknya di sekolah supaya tetap focus belajar agar tidak melakukan hal yang merugikan terkait penggunaan media sosial melalui gadget.

3) Bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau bahan referensi dalam menyikapi penggunaan media sosial terhadap kepribadian dan hasil belajar peserta didik.

4) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam bijaksana dalam bermedia sosial baik di lingkungan lembaga maupun di luar lembaga pendidikan.

5) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan arahan, petunjuk, acuan, serta bahan yang relevan guna bahan pengembangan bagi peneliti selanjutnya.

6) Bagi perpustakaan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan penambah wawasan terkait media sosial, kepribadian, dan hasil belajar.

G. Penegasan Istilah

Agar di kalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut.

1. Secara Konseptual

a) Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun diatas dasar ideology dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan penukaran uses-generated.⁴

b) Gadget

Gadget merupakan barang canggih yang yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, hobi, jejaring sosial, bahkan hiburan.

c) Kepribadian

Kepribadian mencakup karakteristik perilaku individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang unik dan dapat dibedakan dari individu lainnya.⁵

d) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan sekitar tempat ia belajar.⁶

2. Secara Operasional

a) Media Sosial

⁴ Michael Haenein, *Social media and monline visual propaganda as political and military tools of persuasion*, (Europe : U.S Army war collage press,2010) hal.23

⁵ Bagja Waluyo, *Menyelami Fenomena di Masyarakat*, (Bandung:PT.Setia Purna Inves,2007),hal.74-75

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 47.

Media sosial merupakan sebuah aplikasi yang mampu berkirim kabar, file, dan menimbulkan rasa kepuasan sesuai kebutuhan pemakainya.

b) Gadget

Gadget adalah alat yang digunakan untuk komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

c) Kepribadian

Kepribadian adalah sifat yang dapat diukur dalam berbagai skala yang mengarah pada suatu penilaian, misal kepribadian temperamen,

⁷

d) Hasil belajar diperoleh dari latihan soal yang dilakukan untuk evaluasi proses.

Penelitian ini, peneliti akan mengkaji pengaruh penggunaan media sosial yang bersifat hiburan melalui gadget jenis handphone terhadap kepribadian dan hasil belajar siswa. Penelitian ini ditegaskan pada penggunaan media sosial yang bersifat hiburan dalam intensitas tertentu. Untuk mengetahui penggunaan media sosial melalui gadget jenis handphone dengan pemberian angket, sedangkan pengukuran kepribadian bersifat Narsis dengan memberikan angket yang berupa pernyataan. Kemudian hasil belajar dapat diketahui dari hasil akhir pembelajaran dan dokumentasi data-data dari siswa.

⁷ Sumadi Surya Brata, *Psikologi kepribadian*, (Jakarta : PT Raja Grafindo persada,2006), hal.1

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis serta menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan e) hipotesis, f) kegunaan, g) penegasan istilah, h) Sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari : a) media sosial, b) kepribadian, c) belajar, d) penggunaan media sosial melalui gadget pada anak didik, e) pengaruh media sosial melalui gadget terhadap kepribadian dan hasil belajar, f) hasil penelitian, g) penelitian terdahulu, i) kerangka konseptual penelitian.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari : a) rancangan penelitian, b) variable penelitian, c) populasi penelitian dan sampel penelitian, d) kisi-kisi penelitian, e) instrument penelitian, f) data dan sumber data, g) teknik pengumpulan data, h) analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari : deskripsi data, dan pengujian hipotesis

BAB V Pembahasan, terdiri dari : pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III

BAB VI Penutup, terdiri atas : kesimpulan, implikasi penelitian, saran

Bagian akhir skripsi memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.