

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi dalam beberapa tahun terakhir ini sudah berkembang sangat pesat, hal ini ditandai dengan adanya kemajuan di berbagai bidang. Kreativitas manusia pun berkembang dengan sangat pesat, perkembangan tersebut yang mendorong para ilmuwan memperoleh temuan-temuan baru dalam bidangnya. Salah satu bidang yang paling berpengaruh dalam kemajuan teknologi adalah bidang pendidikan dan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, hal ini tentu membawa pengaruh dan perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat. Negara Indonesia yang termasuk dalam Negara berkembang pun, masyarakat nya mengalami perubahan yang semakin kompleks. Hal tersebut dikemukakan oleh Tilaar dalam buku Achmad Munib yang mengatakan bahwa pada abad yang penuh tantangan ke depan, dunia akan ditandai dengan beberapa perubahan penting dalam berbagai bidang kehidupan.<sup>2</sup>

Salah satu penemuan dan perkembangan teknologi dan informasi yang saat ini masih berkembang sangat pesat adalah internet. Saat ini dari semua kalangan, baik yang masih anak-anak maupun yang sudah dewasa selalu membawa gadget ataupun komputer yang selalu terhubung dengan internet.

---

<sup>2</sup> Ahmad Munib, dkk, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2012), hal. 120

Berdasarkan data yang di rilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan jumlah pengguna internet di Indonesia bertambah 10,12 % pada 2018 dibandingkan tahun sebelumnya. Secara total, pengguna internet mencapai 171,7 juta pengguna dari populasi 264,16 jiwa.<sup>3</sup> Hurlock dalam Soeparwoto mengungkapkan penggunaan internet bisa berdampak negatif bagi pemakainya jika digunakan secara berlebihan. Dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan ini sering terjadi pada kalangan usia remaja dan anak-anak, yang merupakan usia bermain, meniru, ingin mengetahui, dan sangat dipengaruhi oleh teman sebaya.<sup>4</sup> Salah satu contoh yang sering terjadi adalah para anak-anak lebih fokus ke *social media* mereka daripada mendengarkan penjelasan dari guru, tidak hanya *social media* saja tetapi juga kecanduan game online, video online, dan masih banyak lagi.

*Social media* merupakan salah satu perkembangan kecanggihan dalam dunia teknologi saat ini. Hp pada pertama kali muncul hanya bisa mengirim SMS ( *Short Message Service* ) dan melakukan panggilan suara saja berbeda dengan Hp saat ini yang sudah dilengkapi dengan beberapa aplikasi social media seperti WA ( *Whatsapp Masanger* ) Facebook, Instagram, Youtube dan masih banyak lagi.

Penggunaan *social media* saat ini mempunyai peranan penting dalam kehidupan masyarakat sosial. *Social media* mempunyai banyak dampak baik

---

<sup>3</sup> Buletin APJII, *Survei APJII Yang Ditunggu-tunggu Penetrasi Internet Indonesia 2018*, (Edisi 40, 2019), hal. 1

<sup>4</sup> Soeparwoto, dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang, 2005), hal. 60

secara positif maupun negatif. Salah satu dampak positif dalam menggunakan *social media* adalah kita tidak perlu repot berjalan jauh untuk bisa berkomunikasi dengan seseorang, berbeda sekali dengan dulu sebelum ada *social media* yang harus melakukan perjalanan jauh untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya cukup jauh. Selain mempermudah komunikasi, *social media* juga mempermudah pekerjaan manusia seperti dalam hal bisnis yang banyak mempromosikan barangnya melalui *social media*.

Tidak hanya dampak positif, *social media* juga mempunyai dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari *social media* yang sering muncul adalah menjadikan HP sebagai barang wajib yang harus selalu dibawa, hal itu tentu akan menyebabkan mereka selalu memposting kegiatan sehari-hari mereka di *social media*, dan kemudian akan bersifat kecanduan dalam hal ber-*social media*. Maka dari itu penggunaan *social media* harus digunakan dengan baik dan secara bijak.

Salah satu dampak negatif yang paling parah adalah *social media* dapat menyebabkan seseorang gelisah berlebihan atau mengalami gejala depresi. Sebuah studi yang dilaksanakan pada 2016 melibatkan 1.700 orang menemukan gejala depresi dan kecemasan mencapai tiga kali lipat di antara mereka yang paling banyak menggunakan *platform media social*. Penyebabnya, perkiraan mereka, termasuk perundang-undangan siber, memiliki pandangan terdistorsi soal kehidupan orang lain, dan merasa

menghabiskan waktu di *media social* merupakan pemborosan waktu.<sup>5</sup>

Dampak negatif lainnya dari penggunaan *social media* salah satunya adalah tingkat kedisiplinan seseorang. Disiplin pada hakikatnya adalah kemampuan untuk mengendalikan diri dalam bentuk tidak melakukan sesuatu tindakan yang tidak sesuai dan bertentangan dengan sesuatu yang telah ditetapkan dan melakukan sesuatu yang mendukung dan melindungi sesuatu yang telah ditetapkan<sup>6</sup>. Disiplin juga berarti sesuatu yang harus dikembangkan dari dalam diri seperti tulang belakang, tidak berpatokan dari luar diri seperti belunggu<sup>7</sup>. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup individu pasti mempunyai aturan dalam setiap kelompoknya, baik mulai dari kelompok kecil seperti keluarga sampai dengan kelompok besar seperti Negara. Adanya aturan-aturan tersebut adalah untuk hidup dan menjalankan setiap aktivitas dengan baik. Peraturan-peraturan dibuat oleh manusia dan untuk manusia juga. Peraturan tersebut biasanya disesuaikan dengan keadaan sebuah lingkungan dan hasil musyawarah dengan semua yang akan menjalankan aturan tersebut nantinya.

Salah satu lingkungan yang menerapkan aturan-aturan paling banyak adalah sekolah. Keunggulan penyelenggaraan sekolah yang memiliki prestasi belajar yang tinggi, yang utama adalah membina disiplin peserta didik. Apabila sekolah mempunyai aturan disiplin yang dilaksanakan dengan baik

---

<sup>5</sup> Nuruddin, *Media dan Perkembangan Budaya*, (Malang: Intrans Publishing Group, ), hal. 49

<sup>6</sup> Amiruddin, *Pengaruh Etos Kerja, Disiplin dan Motivasi terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Biak Numfor*, (Biak Numfor: Qiara Media, 2019), hal. 22

<sup>7</sup> Arsy Miranda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, (Pontianak: Yudha English Galery, 2018), hal. 21

oleh peserta didik, maka hal itu juga akan mempengaruhi kualitas sekolah dan prestasi belajar di sekolah tersebut. Aturan di sekolah dibuat untuk memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan maksimal. Adanya aturan di sekolah juga untuk membentuk karakter peserta didik baik selama pembelajaran ataupun diluar pembelajaran.

Adanya *social media* ini juga dikatakan dapat memperburuk tingkat kedisiplinan siswa, dimana siswa mulai menghiraukan aturan sekolah. Contoh yang paling sering adalah siswa yang sering telat masuk kelas, bolos sekolah, membawa *gadget* ke sekolah. *Social media* juga mempengaruhi perilaku siswa, karena *social media* bisa diakses siapa saja. Kita bisa dengan mudah mendapatkan teman secara online. Teman merupakan salah satu yang bisa mengubah kepribadian kita, jika kita memilih teman dengan kepribadian yang tidak disiplin maka kita bisa saja terpengaruh oleh teman tersebut. Sebaliknya, jika kita memilih teman dengan kepribadian disiplin dalam segala aturan, maka kita juga bisa mengikuti kepribadian teman tersebut.

Penggunaan *social media* juga sangat mempengaruhi dalam bidang pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi menciptakan berbagai dampak dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu mempermudah kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya teknologi, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi maupun tambahan materi dengan sangat cepat dan akurat, sedangkan siswa juga bisa memperdalam materi yang telah disampaikan dengan menggunakan *social media*. Dampak negatif penggunaan *social media* dalam bidang pendidikan yang paling parah yaitu, seringnya

siswa mengakses media sosial, sehingga mengurangi jam belajar dan bermain para siswa. Kebiasaan itu merupakan hal yang tidak baik, karena usia anak-anak adalah dunia belajar, bermain, dan banyak mengeksplor suatu kegiatan luar.

Dampak negatif penggunaan *social media* yang terlalu lama pun selain mengurangi belajar siswa, tentu hal itu juga akan membuat perubahan pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dikemukakan oleh Ariunto dalam buku Edy Syahputra mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.<sup>8</sup>

Selain berdampak negatif, teknologi internet dalam era modernisasi dan globalisasi ini mempunyai banyak dampak positif dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Dengan menggunakan *social media*, semua orang dapat membaca berbagai informasi terbaru di seluruh dunia dengan hitungan detik saja. Hal ini yang membuat *social media* dijadikan dalam media penunjang yang sangat baik untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan potensi anak. Peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan potensi anak melalui media internet juga sudah diatur oleh pemerintah dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003) Bab X mengenai kurikulum pendidikan pasal 36 ayat 3 poin g yang berisi kurikulum sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik

---

<sup>8</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hal. 25

Indonesia dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.<sup>9</sup> Oleh sebab itu guru lebih dituntut dalam membimbing, mengarahkan, dan mengembangkan potensi siswa dalam penggunaan sosial media yang tepat, baik dalam proses pembelajaran ataupun kegiatan yang lain

Proses pengembangan potensi siswa juga harus melalui sebuah proses yang dinamakan belajar. Belajar merupakan sebuah tuntutan yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan oleh siswa. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dengan serangkaian kegiatan dari hasil pengalamannya dan interaksi dengan lingkungannya.<sup>10</sup> Belajar merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Jika belajar siswa menurun, maka kemungkinan hasil belajar siswa juga akan turun. Dalam penelitian yang dilakukan Kompas.com penelitian yang dilakukan organisasi pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan PBB (UNESCO) pada tahun 2016 terhadap 61 negara di dunia menunjukkan kebiasaan membaca di Indonesia tergolong sangat rendah. Hasil study yang dipublikasikan dengan nam “ *The World’s Most Literate Nations*” menunjukkan Indonesia berada di peringkat ke-60, hanya satu tingkat di atas Botswana.<sup>11</sup> Masalah ini tentu saja menuntut guru sebagai fasilitator di sekolah harus lebih kreatif dalam memenuhi kebutuhan siswa serta mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Sebagian mata pelajaran diketahui menggunakan metode membaca untuk

---

<sup>9</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Kurikulum Pendidikan Pasal 36 ayat 3 (g)

<sup>10</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 2

<sup>11</sup> Mikhael Gunawan, “*Minat Baca Indonesia Ada di Urutan Ke-60 Dunia*”, Kompas.com, 2016, diakses pada: 2 Maret 2020, 13.06

pemahaman materi. Salah satunya, seperti pada pembelajaran IPA. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.<sup>12</sup> Banyaknya penelitian maupun eksperimen dalam dunia IPA atau Sains yang membuat pembelajaran IPA sering menggunakan metode membaca dan menganalisis. Seringnya metode membaca diterapkan kepada siswa, hal itu membuat siswa sering merasa bosan dan pada akhirnya mereka tidak tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan. Pembelajaran IPA juga sangat memerlukan simulasi atau peragaan, karena jika hanya membaca maka siswa pun akan kesulitan dalam mencerna materi. Maka dari itu diperlukannya metode lain yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran IPA, seperti dengan menggunakan *social media* berupa video atau temuan terbaru sebagai media dalam menyampaikan materi.

Faktor lain yang mempengaruhi tingkat kedisiplinan dan hasil belajar siswa adalah kondisi atau keadaan lingkungan sekitarnya. Seperti diketahui, tahun 2020 ini adalah tahun yang sangat berbeda dengan tahun lainnya. Tahun 2020 dunia dikejutkan dengan munculnya virus yang sangat berbahaya bagi manusia. Virus tersebut disebut dengan *covid-19*. Dikutip dari kompas.com, Tedros Adhanom Ghebreyesus selaku Direktur Jenderal WHO menjelaskan tentang asal-usul nama tersebut, yaitu bahwa “co” berarti *corona*, “vi” untuk

---

<sup>12</sup> Hsibullah, Nurhayati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hal. 1

*virus*, dan “d” untuk *disease* yang berarti penyakit.<sup>13</sup> Adanya virus tersebut saat ini menghambat semua kegiatan sosial manusia, mulai dari bekerja, berkendara, belanja, bahkan sekolah. Masyarakat harus mulai beradaptasi kebiasaan baru sesuai ketentuan yang diberikan WHO untuk mencegah menularnya virus kepada diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Salah satu kebiasaan yang harus diterapkan adalah meminimalkan kegiatan diluar yang banyak berinteraksi dengan banyak orang, masyarakat dihimbau untuk tidak keluar rumah terlalu sering. Tempat-tempat umum seperti sekolah, pabrik, kantor, *mall*, terpaksa kegiatannya harus dibatasi dan semua kegiatan dilakukan secara virtual di rumah masing-masing. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim resmi menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*.<sup>14</sup> Dalam edaran tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran tatap muka tidak diperbolehkan dan pembelajaran diganti dengan menggunakan sistem daring atau belajar dari rumah. Pembelajaran daring ini banyak sekolah menggunakan kecanggihan internet dan gadget untuk mengadakan pembelajaran daring, serta penggunaan *social media* untuk memberikan penjelasan materi secara virtual. Maka dari itu, diperlukan adanya ketelitian untuk memilih media dalam menyampaikan materi supaya pembelajaran bisa maksimal.

---

<sup>13</sup> Rizal Setyo Nugroho, “Ini Alasan WHO Memberi Nama Resmi Corona”, Kompas.com, 2020, diakses pada: 6 Januari 2020, 21.43

<sup>14</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19”, kemendikbud.go.id, 2020, diakses pada: 6 Januari 2020, 22.00

Pembelajaran dari rumah ini juga menyulitkan guru dalam membentuk karakter siswa, dimana guru sulit dalam mengamati setiap kepribadian siswa dirumahnya. Hal itu tentu membuat siswa juga sering lupa akan tugas mereka sebagai siswa. Siswa yang melakukan pembelajaran daring ini juga mempunyai banyak waktu luang dirumah, sehingga sering menunda setiap tugas dari guru dan berakhir dengan mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan tenggat waktu bahkan tidak mengumpulkannya. Perlunya peran orang tua dan guru untuk bekerja sama dalam pembelajaran sangatlah penting. Pentingnya melibatkan orang tua adalah karena dalam pembelajaran daring siswa perlu bantuan dan pendampingan dari orang tua.

Seorang guru juga harus mempelajari ilmu yang berkaitan juga dengan siswa, untuk mengetahui kebutuhan anak. Tujuannya adalah supaya guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan minat anak.<sup>15</sup> Peserta didik dalam dunia pendidikan yang menjadi titik pusatnya. Guru bukan hanya mentransfer pengetahuan guru kepada peserta didik saja, namun juga membantu peserta didik dalam mengembangkan pemikirannya sendiri. Dengan adanya tuntutan ini, guru tentu harus lebih kreatif dan inspiratif untuk mencari media pembelajaran yang menarik supaya peserta didik selalu merasa tertarik dan tidak merasa bosan dalam setiap proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Sebagai calon guru SD, penting bagi peneliti untuk mengetahui apakah fenomena penggunaan sosial media dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan

---

<sup>15</sup> Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Dunia Pendidikan*, (Banten: An1mage, 2019), hal. 2

dan hasil belajar IPA siswa. Apakah pengaruh tersebut berdampak positif atau negatif terhadap siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti mengkaji masalah mengenai analisis penggunaan media sosial media terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDI Bayanul Azhar. Peneliti juga berpijak pada penelitian-penelitian sebelumnya oleh Ardy Febriyanto dengan judul Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Erna Yani, dengan judul Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri Se-Kota Bandar Lampung. Irwan Hasan, dengan judul Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 6 Palopo

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi masalah**

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

- a) Perkembangan teknologi berpengaruh pada kehidupan manusia termasuk peserta didik atau siswa usia sekolah dasar
- b) Penggunaan *social media* dapat berdampak secara positif maupun negatif tergantung penggunaannya
- c) Isi atau konten dalam *social media* sangat beragam, terbaru, dan lengkap yang dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar

- d) Siswa lebih sering menggunakan *gadget* dan lebih tertarik untuk belajar melalui *social media* daripada buku
- e) Munculnya gejala-gejala sikap kedisiplinan siswa yang tidak baik setelah menggunakan *social media* yang dipengaruhi oleh trend *social media*
- f) Hasil belajar siswa dapat menurun karena penjelasan yang monoton dan pemilihan media belajar yang kurang cocok
- g) Munculnya virus *covid-19* menyebabkan guru dan siswa tidak bisa belajar tatap muka dan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

## 2. Batasan Masalah

Penelitian ini terdapat batasan, supaya pembahasannya tidak meluas.

Penelitian ini membahas mengenai : Penggunaan *social media* melalui *gadget*, kedisiplinan siswa MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto, jenis *gadget* berupa *Handphone*, hasil belajar IPA siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto, materi IPA tentang anggota perubahan wujud benda, *social media* yang diteliti adalah yang bersifat untuk membantu pembelajaran IPA siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto

## C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa kelas V di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?

2. Adakah pengaruh penggunaan *social media* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?
3. Adakah pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?
2. Menjelaskan pengaruh penggunaan *social media* terhadap hasil belajar IPA siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?
3. Menjelaskan pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi ?

#### **E. Hipotesi Penelitian**

Hipotesis merupakan penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau yang akan terjadi. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan

masalah penelitian.<sup>16</sup>

Hipotesis dalam penelitian digunakan untuk memberikan penjelasan sementara tentang kejadian yang akan terjadi dalam penelitian, memberikan penjelasan tentang keterkaitan hubungan antar variabel dalam penelitian, dan memberikan arah kepada penelitian.

Hipotesis penelitian ada dua macam yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol dapat diartikan sebagai hipotesis yang tidak mengandung perbedaan antara ukuran populasi dan sampel. Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.<sup>17</sup> Hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_a$  (Hipotesis alternatif), peneliti beranggapan akan ada hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yakni:
  - a) Ada pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi
  - b) Ada pengaruh penggunaan *social media* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi

---

<sup>16</sup> Wagiran, "Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi", (Sleman: Penerbit Deepublish, 2019), hal. 94

<sup>17</sup> Indra Jaya, "Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan", (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 8

- c) Ada pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada masa pandemi

## **F. Kegunaan Penelitian**

Secara Teoritis

1. Memberikan informasi data tentang kondisi penggunaan *social media* oleh siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto
2. Memberikan informasi data tentang penilaian hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar di kelas V MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto
3. Memberikan deskripsi mengenai pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar
4. Memberikan kontribusi teoritis dalam bidang penelitian dan data empiris untuk mengembangkan penelitian lanjutan

Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan secara langsung dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman baik secara individu maupun sosial

2. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan pengetahuan kepada guru dan sekolah tentang dampak penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa dan faktor penyebabnya. Sehingga, diharapkan nantinya sekolah dan guru

bisa lebih memperhatikan, dan membuat kebijakan tentang penggunaan social media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, hal itu diharapkan dapat meminimalisir dampak negatif penggunaan social media yang berlebihan oleh siswa. Sekolah dan para guru juga dapat mengembangkan cara-cara pembelajaran yang lebih inovatif supaya siswa lebih tertarik dalam setiap proses pembelajaran agar dapat menghasilkan belajar yang baik dan bermutu.

### 3. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan social media kepada orang tua siswa baik secara negatif maupun positif. Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada orang tua siswa agar mengikuti perkembangan teknologi khususnya lebih ke *social media* siswa, sehingga dapat lebih untuk memperhatikan, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan social media yang bijak kepada anaknya.

### 4. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan social media kepada siswa, setelah penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih bijak dan lebih mengurangi waktunya dalam menggunakan *social media* mereka, serta dapat memanfaatkan social media dengan bijaksana yang nantinya akan menjadikan penurunan kasus dampak negatif dari internet yang terjadi pada siswa.

## G. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini, agar tidak terjadi adanya kesalahpahaman dan salah pengertian pembaca dalam memahami judul “**Pengaruh Penggunaan *Social Media* Terhadap Kedisiplinan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada Masa Pandemi di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto**”, maka perlu dikemukakan istilah berikut:

### 1. Secara Konseptual

#### a. *Social Media*

*Social Media* adalah merupakan sarana dan prasarana atau saluran komunikasi interaksi sosial media yang tersedia di media “internet”.<sup>18</sup>

#### b. Kedisiplinan

Kedisiplinan adalah kualitas inti dari tanggung jawab pribadi, kedisiplinan diri terlihat melalui kerapian, ketepatan waktu, sikap hemat, dan lain-lain<sup>19</sup>.

#### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Salmiah, Fajrillah, dkk, *Online Marketing*, (Online Marketing: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 2

<sup>19</sup> John Garmo, *Pengembangan Karakter untuk Umum*, (Jakarta: Kesaint Blanc, 2011), hal. 45

<sup>20</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing*)..., hal 25

#### d. IPA

Pengertian IPA dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dalam buku Atep Sujana merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>21</sup>

## 2. Secara Operasional

Secara operasional, yang dimaksud dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan *Social Media* Terhadap Kedisiplinan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di Masa Pandemi di MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto” adalah bagaimana intensitas penggunaan *social media* yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam menganalisis kedisiplinan dan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto. Dengan penggunaan *social media* sebagai media pembelajaran IPA, diharapkan siswa kelas V MI Hidayatul Hikmah Lolawang Mojokerto dapat lebih banyak menggunakan *social media* untuk hal yang positif seperti sebagai penunjang dalam setiap proses pembelajaran siswa di masa pandemi.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan dan penelitian di lapangan, sehingga nantinya akan mendapatkan hasil akhir yang

---

<sup>21</sup> Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA; Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI PRESS, 2014), hal. 3

runtut, utuh, dan sistematis serta menjadi bagian yang saling terikat dan melengkapi bagian lainnya. Sistem penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

BAB II Landasan Teori, terdiri dari : a) *social media*, b) kedisiplinan, c) hasil belajar, d) IPA, e) pandemi, f) pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA materi pada masa pandemi, f) kajian penelitian terdahulu, g) kerangka konseptual penelitian

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

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

BAB V Pembahasan, terdiri dari: pembahasan rumusan masalah serta mendeskripsikan hasil dari penelitian yang telah diteliti

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

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