

BAB V

PEMBAHASAN

Peneliti dalam tahap ini sudah melakukan penelitian dan mendapatkan hasil. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti kemudian dianalisis. Hasil analisis data penelitian tersebut yang akan dilakukan pembahasan secara rinci. Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian, sebagai berikut ini:

A. Pengaruh Penggunaan *Social Media* terhadap Kedisiplinan Siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto pada Masa Pandemi

Dunia saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, dimana semuanya bersaing dalam menciptakan alat-alat canggih yang memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Salah satu yang paling berkembang di era modern saat ini adalah teknologi komunikasi. *Handphone* yang dulu sangat berbeda dengan yang sekarang, dimana *handphone* dulu hanya bisa mengirim pesan dan menerima telepon. *Handphone* saat ini pun sudah dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang semakin memudahkan manusia seperti dalam penambahan aplikasi-aplikasi yang dilengkapi dengan panggilan video, kecepatan internet, dan masih banyak lagi.

Salah satu aplikasi yang sering dipakai saat ini adalah *social media*, dimana sekarang semakin banyak ragam dari aplikasi *social media* ini. Aplikasi *social media* ini juga beragam mulai dari yang khusus 13 tahun keatas hingga untuk semua umur, sayangnya banyak anak-anak dibawah umur

yang abai dengan peringatan tersebut. Anak-anak yang sering menggunakan aplikasi *social media* tersebut banyak kalangan dari siswa SD/ MI. Kebanyakan siswa sering menginstall aplikasi *social media* dan mulai mengakses nya untuk mengikuti trend, sekedar mencari teman, atau hanya untuk bersenang-senang saja. Usia siswa yang sering menggunakan aplikasi *social media* ini pun kebanyakan dari kelas 4 sampai 6 yang sudah beranjak remaja.

Intensitas penggunaan *gadget* bagi peserta didik yang sudah dijabarkan di Bab II, bahwa Menurut Layyinatul Syifa dan teman-temannya dalam jurnalnya mengatakan bahwa dalam penelitiannya disebuah kelas mereka menemukan hasil:²¹⁴

- d) 26 % anak dengan kategori pemakaian *gadget* tinggi, dengan durasi pemakaian *gadget* lebih dari 2 jam sehari
- e) 42 % anak dengan kategori sedang, dengan durasi pemakaian *gadget* kurang dari 1 jam atau 40-60 menit dalam sehari
- f) 32 % anak dengan kategori rendah, dengan pemakaian *gadget* 5-30 menit dalam sehari dan sangat jarang menggunakan *gadget* di rumah atau hanya senggang saja.

Hasil penelitian Layyinatul Syifa dan teman-temannya pun diketahui peserta didik dalam era normal banyak menggunakan *gadget* selama 40-60 menit dalam sehari. Kondisi pandemi ini membuat peserta didik lebih banyak menggunakan *gadget* daripada kondisi normal, dikarenakan semua aktivitas

²¹⁴ Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, dkk, *Dampak Penggunaan Gadget ..*, hal. 531

dibantu dengan *gadget*. Kondisi pandemi ini membuat semua aktivitas dilakukan di rumah sesuai dengan anjuran pemerintah. Aplikasi di dalam *gadget* pun banyak membantu aktivitas masyarakat di rumah, seperti : belanja *online*, bekerja, belajar, dan masih banyak lagi.

Media sosial merupakan sarana komunikasi dan informasi yang sangat membantu manusia menjalankan kehidupannya. Adanya *social media* ini ditengah-tengah masyarakat akan mengubah cara pandang, budaya, cara berfikir hingga pada ideologi dalam menjalankan roda kehidupan. Hal ini dikarenakan interaksi yang tak mengenal ruang, jarak, dan waktu bisa terjadi dimana, bagaimana, dan kapanpun²¹⁵.

Pada masa pandemi saat ini dimana sekolah tidak diperbolehkan masuk dan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Siswa belajar dari rumah dan guru juga memberikan tugas atau materi dari rumah. Kondisi ini mengakibatkan siswa lebih sering dalam memakai *gadget* baik untuk pembelajaran, mengerjakan tugas, dan membuka aplikasi *social media*. Pandemi ini juga mengakibatkan siswa lebih sering dirumah dan mempunyai waktu luang karena dilarang untuk keluar rumah. Hal itu menyebabkan siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengatasi kejenuhannya atau sekedar berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Kedisiplinan merupakan salah satu perilaku yang sangat penting bagi makhluk sosial. Kedisiplinan diperlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Jawa Timur merupakan provinsi yang sangat menjunjung sikap

²¹⁵ Nawa Syarif Fajar Sakti, *Moslem Social Media 4.0*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2020), hal. 5

disiplin setiap orang, tak hanya itu agama Islam juga sangat menganjurkan setiap orang untuk disiplin baik disiplin waktu, disiplin perilaku dan masih banyak lagi. Sikap disiplin sebenarnya sudah diajarkan lewat lingkungan kecil yaitu keluarga, namun sekolah juga mempunyai pengaruh penting dalam mengajarkan sikap disiplin kepada siswa. Adanya *social media* ini juga mempengaruhi sikap disiplin siswa baik selama pembelajaran ataupun diluar pembelajaran.

Disiplin siswa dalam belajar atau disiplin belajar dapat dilihat dari ketaatan (kepatuhan) siswa terhadap aturan (tata tertib) yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah, yang meliputi waktu masuk sekolah dan keluar sekolah, kepatuhan siswa dalam berpakaian, kepatuhan siswa dalam mengikuti kegiatan sekolah, dan lain sebagainya. Semua aktifitas siswa yang dilihat kepatuhannya adalah berkaitan dengan aktifitas belajar di sekolah²¹⁶. Peraturan dapat dikatakan berhasil juga dilihat dari sikap siswa dalam menanggapi peraturan tersebut. Apabila siswa menanggapi dengan respon yang baik yaitu mematuhi peraturan tersebut dengan benar, maka dapat dikatakan peraturan tersebut berhasil dilaksanakan. Tetapi, jika terdapat banyak siswa yang acuh dan tidak mematuhi peraturan tersebut, maka terdapat kemungkinan peraturan tersebut tidak cocok untuk lingkungannya dan masih perlu perbaikan lagi atau masalah lain yang harus diperbaiki.

Berikut beberapa aturan dalam pembelajaran jarak jauh yang

²¹⁶ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2017), hal. 322

mempengaruhi sikap disiplin siswa:²¹⁷

1. Penyelesaian tugas dilaksanakan secara mandiri pada semua tahap

Tugas yang diberikan kepada siswa harus dipersiapkan secara mandiri, jika pada sekolah tatap muka guru yang lebih banyak mempersiapkan untuk proses pembelajaran, seperti: lembar kerja siswa, absensi, media pembelajaran. Hal itu tidak berlaku bagi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring, dimana siswa harus menyiapkan secara mandiri kebutuhan yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran tersebut, seperti : absensi, lembar kerja, kuota internet untuk mengakses media pembelajaran dan masih banyak lagi. Siswa dapat dikatakan disiplin jika telah mempersiapkan tugas nya sesuai dengan arahan dan menyelesaikan tugasnya sesuai tepat waktu, namun banyak juga siswa yang abai dan tidak mempersiapkan apa-apa. Siswa yang abai tersebut pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung akan panik dan secepat kilat menyelesaikan tugasnya. Hal itu tentu membuat tugasnya akan kurang karena minimnya persiapan yang dilakukannya. Peran orang tua disini sangat penting untuk membantu siswa dalam mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan selama pembelajaran daring.

2. Peserta didik bertanggung jawab atas proyek yang dihasilkan

Peserta didik bertanggung jawab penuh dalam tugas yang dibebankan kepada mereka. Jika di sekolah tatap muka guru bisa memantau hasil pekerjaan siswa dengan berkeliling di kelas, menghampiri

²¹⁷ Minhajul Ngabidin, *Pembelajaran di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021), hal. 172

siswa satu-satu dan memberikan pengarahan kepada siswa yang masih terlambat dalam pengerjaannya. Hal tersebut tentu berbeda dengan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring, dimana guru tidak bisa memantau secara rinci siswanya satu-satu. Hal yang harus diperhatikan disini adalah siswa berinisiatif untuk bertanya dan menghubungi guru jika terdapat beberapa tugas yang tidak dimengerti, atau siswa juga bisa menacari referensi lain untuk membantu mengerjakan tugasnya, seperti: mencari referensi di google, youtube, dan masih banyak lagi.

Penggunaan *gadget* terlalu sering juga mengakibatkan siswa lupa akan tugas dan tanggung jawab nya sebagai siswa. Pembelajaran daring ini banyak siswa yang tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, banyak alasan dari siswa yang tidak bisa diterima ketika tidak mengerjakan tugasnya. Alasan yang dilontarkan siswa seperti menyalahkan keadaan, seperti : tidak ada kuota, hp nya tidak canggih, lupa, lampu mati, dan masih banyak lagi. Alasan menyalahkan keadaan tersebut lah yang membuat siswa menjadi tidak disiplin dalam menyelesaikan tanggung jawabnya. Perlunya koordinasi antara guru dan orang tua dalam hal ini, jika didapatkan siswa nya memiliki masalah tersebut.

3. Proyek melibatkan teman sebaya atau dalam hal ini orang tua yang membimbing

Usia siswa SD adalah usia bermain dan belajar. Siswa SD tidak bisa belajar secara monoton dengan mendengarkan pembelajaran dari

guru saja seperti pada pembelajaran siswa SMP ataupun SMA. Perlunya inovasi dan kreativitas pada pembelajaran tersebut. Guru di SD memiliki banyak sekali metode pembelajaran yang beragam untuk kegiatan mengajarnya. Setiap guru juga tidak bisa asal dalam memilih metode pembelajaran. Perlunya menyusun *learning design* untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran. Setiap proses belajar mengajar guru harus selalu mencari cara-cara baru untuk menyesuaikan pengajarannya dengan situasi yang dihadapi. Metode-metode yang digunakan haruslah bervariasi untuk menghindari kejenuhan pada siswa. Namun, metode yang bervariasi ini tidak akan menguntungkan bila tidak sesuai dengan situasinya²¹⁸.

Pemilihan metode yang sesuai dengan kondisi pandemi ini juga memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Keikutsertaan siswa aktif dalam setiap pembelajaran seperti siswa mencari jawaban sendiri dan memahami konsep materi pelajaran secara mandiri, dan guru berfungsi sebagai penyedia bahan, pemantau, dan mengarahkan siswa. Siswa disini dituntut untuk disiplin dalam hal belajar aktif, bukan siswa yang hadir saat absensi namun tidak pernah aktif dan mengerjakan tugas sesuai pembelajaran. Siswa disini juga dituntut untuk disiplin terhadap waktu, dimana terdapat waktu untuk siswa belajar dan bermain sendiri. Terkadang, siswa lebih banyak waktu untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran secara aktif. Perlunya bimbingan orang tua disini untuk mengarahkan siswa dalam hal waktu belajar dan bermain.

²¹⁸ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2017), hal. 177

4. Melatih kemampuan berpikir kreatif

Siswa dalam pembelajaran dituntut untuk berpikir kreatif, memanfaatkan sesuatu baik waktu, benda dengan baik selama pembelajaran. Kondisi pandemi membuat semua orang untuk bisa beradaptasi dengan keadaan baru, dimana keadaan baru ini juga berpengaruh terhadap setiap aktivitas masyarakat. Adanya peraturan baru dari pemerintah, menjadikan masyarakat untuk lebih bisa berpikir kreatif dalam menjalankan semua aktivitasnya.

Siswa dalam kondisi pandemi ini juga dituntut untuk lebih berpikir kreatif selama pembelajaran daring, dimana siswa lebih dituntut untuk menguasai materi dengan gaya pembelajaran yang masih asing khususnya bagi siswa SD. Penguasaan materi tentu sedikit sulit bagi siswa jika hanya dengan pengarahannya dari guru melalui video atau pesan teks. Maka dari itu, siswa dapat berpikir kreatif dengan mengatur kegiatan siswa agar lebih maksimal dalam pembelajarannya. Kegiatan yang dirasa tidak terlalu penting lebih diminimalkan dan kegiatan yang bermanfaat lebih dimaksimalkan, menghindari tidur terlalu larut malam sehingga menyebabkan keadaan di pagi hari menjadi tidak segar dan tidak siap dalam menerima pembelajaran. Mengatur kegiatan sendiri juga mempengaruhi sikap disiplin siswa selama masa pandemi, dimana siswa lebih untuk melaksanakan peraturan yang dibuat sendiri atau malah sebaliknya membuat peraturan hanya sekedar menulis tetapi tidak dilaksanakan.

5. Situasi tempat belajar sangat toleran dengan keadaan peserta didik

Tempat juga mempengaruhi kondisi masyarakat dalam melakukan aktivitas. Tempat yang nyaman, bersih membuat kita lebih bersemangat dalam beraktivitas. Sebaliknya, tempat yang kotor dan tidak nyaman membuat kita lebih malas untuk beraktivitas. Kondisi pandemi ini membuat semua aktivitas lebih banyak dilakukan di dalam rumah. Rumah dalam kondisi pandemi ini juga menjadi tempat utama dalam melakukan segala kegiatan, baik mulai dari bekerja, belajar, bermain, dan masih banyak lagi. Belajar juga harus ditempat yang nyaman dan bersih, pada saat pandemi ini siswa lebih banyak melakukan pembelajaran daring di rumah baik di ruang tamu ataupun dikamar. Siswa selain belajar juga harus menjaga tempat tinggalnya untuk tetap bersih dan nyaman ditempati, biasanya usia siswa SD mulai diberi tanggung jawab terhadap kebersihan tempat tidurnya sendiri. Tanggung jawab terhadap kebersihan tempat tinggal siswa ini juga menjadi sikap disiplin bagi siswa. Siswa dikatakan disiplin jika rajin dalam membersihkan tempat tidurnya minimal 2 kali sehari, namun siswa dikatakan tidak disiplin jika malas dalam membersihkan tempat tidurnya.

Selain beberapa aturan diatas, pembelajaran daring juga membuat siswa lebih banyak memiliki waktu luang dan hal tersebut bisa memicu keterlambatan siswa dalam pembelajaran baik dalam mengumpulkan tugas, datang tepat waktu, dan masih banyak lagi

Penelitian ini menyajikan dan menganalisis data yaitu dengan uji normalitas dan uji , uji linieritas dan uji hipotesis. Analisis dari hipotesis persamaan $Y = 38.410 + 0,439X$ yang diperoleh dari skor penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa menunjukkan adanya persamaan regresi tersebut signifikan. Persamaan tersebut dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana dengan hitung nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang jika dijabarkan $0,439 > 0,396$ pada taraf 5% pada tabel *r product moment*. Data dalam penelitian ini untuk *R Square* memperoleh angka 0,208, yang jika disimpulkan penggunaan *social media* memberikan pengaruh sebesar 20,8 % terhadap kedisiplinan. 79,2 % lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penggunaan *social media*.

Hasil dari korelasi tersebut menunjukkan bahwa semakin sering menggunakan *social media*, maka akan semakin tinggi tingkat penurunan kedisiplinan siswa. Masa pandemi saat ini tidak bisa dipungkiri guru tidak bisa bertemu langsung dengan muridnya, maka dari itu tidak hanya materi namun pembelajaran sikap dan moral pun juga terhambat untuk penerapannya.

Jumlah kelas yang dijadikan peneliti sebagai sampel adalah kelas V yang berjumlah sebanyak 25 siswa. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh *social media* terhadap kedisiplinan siswa pada masa pandemi. Peneliti dalam hal ini memberikan angket kepada siswa kelas V sejumlah 20 pernyataan, dimana nantinya angket tersebut akan di isi oleh setiap siswa dengan jujur.

Kenyataan di lapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang dialami oleh guru wali kelas V MI Hidayatul Hikmah, contohnya seperti

dalam pengumpulan tugas terdapat beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas, bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak mengumpulkan 1 tugas saja namun beberapa tugas kemarin-kemarin yang ditumpuk. Ketika guru menghubungi orang tua dari siswa bermasalah tersebut, dan setelah diteliti siswa tersebut terlalu sering bermain *game* dan *social media* sehingga lupa mengerjakan tugasnya, dirasa tugasnya terlalu banyak yang tidak dikerjakan, siswa tersebut akhirnya mengabaikan tugasnya.

Contoh lainnya adalah terdapat siswa yang setiap pengerjaan tugasnya selalu dikerjakan oleh orang dewasa, baik itu kakaknya atau orang tuanya. Hal tersebut tentu mempengaruhi sikap tanggung jawab siswa dan disiplin siswa dalam belajar. Tugas yang dikerjakan oleh orang lain akan membuat siswa lebih menggampangkan tugasnya dan menyerahkan semua tugasnya ke orang lain. Siswa lebih menggunakan waktunya untuk bermain daripada belajar. Ketika ditanya tentang tugas yang dikerjakan siswa pun tidak bisa menjawab karena yang mengerjakan bukan siswanya sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Diana Ambarsari dengan judul Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Teman Sebaya terhadap Kedisiplinan Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian Diana Ambarsari ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *exspostfacto*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan teknik angket dan dokumentasi. Permasalahan dilapangan yang didapatkan dari penelitian Diana Ambarsari ini adalah

terdapat beberapa siswa di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo yang kurang disiplin atau melakukan pelanggaran tata tertib seperti tidak segera masuk kelas ketika bel berbunyi, siswa terlambat datang ke sekolah, dan siswa tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Hasil dari penelitian Diana Ambarsari ini adalah didapatkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($11,812 > 3,98$) atau $sig. < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kedisiplinan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo tahun ajaran 2020/2021. Nilai koefisien determinasi (R^2) dari penelitian Diana Ambarsari adalah sebesar 0,247 yang artinya penggunaan *smartphone* dan teman sebaya berpengaruh sebesar 24,7 % terhadap kedisiplinan siswa dan 75,3 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain²¹⁹.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kumalasyary L.W dengan judul “ Pengaruh Kecerdasan Sosial terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari, Kabupaten Mojokerto”. Penelitian Kumalasyary ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis deskripsi dan regresi sederhana. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*) dengan mengambil sampel penelitian sebanyak 108 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari, Kabupaten Mojokerto. Fakta yang telah ditemukan Kumalasyary dari wawancara guru BK dan pengalaman peneliti dalam penelitiannya di SMA Negeri 1 Mojosari adalah diantaranya siswa kelas XI memiliki kedisiplinan dengan kategori yang tinggi dikarenakan faktor disiplin mereka

²¹⁹ Diana Ambarsari, *Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Teman Sebaya terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*, Ponorogo: Skripsi tidak diterbitkan, 2021

sudah tertanam di dalam diri mereka, siswa tersebut hadir 10 menit sebelum pelajaran dimulai, diterapkannya sistem 3S yaitu senyum, salam, sapa. Setiap akan masuk ke sekolah beberapa guru dan staff menyambut kedatangan siswanya di gerbang dengan menyalaminya dengan begitu sekolah dapat memantau kedisiplinan kehadiran siswa dan dapat juga melihat kerapian maupun kelengkapan pakaian siswa. Hasil dari penelitian Kumalasyary pengaruh kecerdasan sosial terhadap kedisiplinan siswa memiliki koefisien regresi sebesar 0,000. Nilai statistik uji signifikansi lebih kecil dari nilai $p < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa kecerdasan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kedisiplinan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari, Kabupaten Mojokerto²²⁰.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah bahwa hasil penelitian sejalan dengan hipotesis pertama dimana H_a diterima dan mengakibatkan adanya pengaruh *social media* terhadap kedisiplinan siswa pada masa pandemi.

B. Pengaruh Penggunaan *Social Media* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto

Saat ini, dunia dipenuhi dengan segala perkembangan teknologi yang semakin canggih untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah dalam teknologi komunikasi dan pendidikan, dimana para ilmuwan berlomba-lomba dalam menciptakan sebuah alat atau cara baru yang dapat memudahkan seseorang dalam belajar, bekerja, maupun berhubungan dengan orang yang jauh

²²⁰ Kumalasyary L. W, *Pengaruh Kecerdasan Sosial terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari, Kabupaten Mojokerto*, Malang: Skripsi tidak diterbitkan, 2018

sekalipun. Teknologi yang paling membantu dan banyak digunakan saat ini adalah penggunaan internet. Internet dapat memudahkan hampir semua kegiatan manusia seperti memudahkan dalam bekerja, belajar, berkomunikasi dengan teman, dimana dengan kekuatan internet kita bisa mencari informasi, alamat, bahkan materi pembelajaran dengan hitungan beberapa detik saja.

Aplikasi-aplikasi di *gadget* juga ada yang menggunakan internet untuk bisa membukanya. Salah satu aplikasi yang harus menggunakan internet untuk mengaksesnya adalah aplikasi *social media*. Tingginya pengguna internet menunjukkan kehadiran media sosial semakin tidak terpisahkan dari kehidupan nyata. Media sosial memberikan pengaruh besar dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Alasan masyarakat mengakses media sosial di internet tentunya sama dengan masyarakat dunia, yang kebanyakan untuk mencari jaringan pertemanan virtual dengan orang-orang yang sudah mereka kenal di dunia nyata²²¹.

Penggunaan *social media* selain berdampak positif bagi dunia pendidikan, namun jika memakainya tidak sesuai dengan aturan maka akan mengakibatkan dampak negatif. Dampak negatif penggunaan *social media* diantaranya adalah : kurangnya waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, kelelahan pada mata dan otak yang terlalu sering menatap layar *gadget* dan membaca tulisan kecil-kecil di *gadget*, lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget*, dan tentu masih banyak lagi.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya berasal dari faktor

²²¹ Mohammad Fadhilah Zein, *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*, (Jakarta: Mohammad Fadhilah Zein, 2019), hal. 26

internal dimana Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan²²². Kondisi pandemi saat ini yang sangat berpengaruh dalam hasil belajar adalah kebiasaan belajar. Kebiasaan belajar saat kondisi normal sangat berbanding terbalik dengan kondisi belajar pada saat pandemi. Kondisi belajar saat pembelajaran tatap muka dimana guru dan siswa dapat bertemu secara langsung, guru juga bisa menyampaikan pelajaran dengan efektif karena di dalam kelas tersebut semua terfokus kepada satu arah yaitu pembelajaran, siswa juga bisa belajar dengan nyaman dan dapat dengan mudah bertanya kepada teman sekelasnya atau kepada guru jika ada yang tidak dimengerti. Sedangkan, pada saat pandemi pembelajaran dilaksanakan di dalam rumah secara mandiri, dimana siswa dan guru tidak bisa bertemu langsung.

Pembelajaran daring menyebabkan siswa belajar secara mandiri di rumah, tidak bisa bertemu dan bertanya kepada siswa, guru juga hanya memberikan pengarahannya singkat melalui video atau pesan teks kepada siswa melalui *social media*. Kebiasaan belajar yang berbeda tersebut menyebabkan siswa lebih pasif dalam setiap kegiatan pembelajaran, jika siswa terus-menerus pasif dalam setiap pembelajaran maka hal itu membuat nilai akhir siswa menjadi sedikit menurun dari hasil sebelumnya. Kebiasaan siswa belajar secara mandiri dan penggunaan *social media* dalam setiap pembelajaran membuat siswa lebih

²²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah...*, hal 14

sering menggunakan *gadget* sehari-hari. Hal tersebut bisa menjadi semakin buruk, karena yang menarik minat siswa bukan membuka pelajaran atau memperbanyak materi dari *gadget*, tapi mereka lebih penasaran terhadap aplikasi *social media* seperti: youtube, instagram, tik-tok, atau aplikasi lainnya.

Minat dan perhatian siswa juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Siswa akan meningkat hasil belajarnya, jika mereka mempunyai minat dan perhatian terhadap setiap pembelajarannya. Siswa menunjukkan minat dan perhatian mereka dengan terus membahas, mencari, dan selalu penasaran dengan hal tersebut. Siswa jika mempunyai minat dan perhatian terhadap pelajarannya, maka akan terus membuka buku pelajarannya, membahas setiap pelajarannya, dan mencari hal menarik yang berhubungan dengan pelajarannya. Namun tentu berbeda jika siswa tidak merasa minat dan tertarik terhadap pelajarannya, tetapi tertarik dengan dunia maya.

Siswa ketika tertarik dengan dunia maya, maka mereka akan terus meng-*scroll* aplikasi *social media* nya, mencari video yang menarik, mengikuti trend yang lagi viral di *social media*, dan tidak mau lepas dengan *gadget* nya. Ketika siswa lebih tertarik dengan yang lain daripada dengan pembelajarannya, tentu itu menjadi masalah yang besar. Siswa dalam usia SD adalah usia dimana mereka selalu tertarik dengan hal yang baru dan selalu antusias dalam mengikuti hal yang dilihat, jika tidak diperhatikan serta diawasi oleh orang tua, maka hal itu tentu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

Motivasi belajar juga menjadi pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana siswa akan lebih bersemangat dalam hal belajar jika ada motivasi yang

diberikannya. Sebelum masa pandemi, siswa sering lebih termotivasi karena teman sebaya, dimana ketika teman sebaya mengumpulkan tugas terlebih dahulu atau bisa maju ke depan, maka mereka akan termotivasi untuk bisa maju ke depan atau menyusul dalam mengumpulkan tugas. Siswa juga dapat termotivasi ketika guru membuat tebak-tebakan dan membuat *reward* kecil untuk siswa yang dapat menjawab pertanyaannya.

Ketika masa pandemi saat ini, dikarenakan siswa belajar secara mandiri di rumah. Siswa akan merasa kurang termotivasi, karena tidak bisa melihat teman sekelasnya secara nyata. Siswa juga akan merasa malas mengumpulkan tugas, karena mereka merasa kurang ada saingannya dalam mengerjakan tugas tersebut. Lama-kelamaan siswa akan merasa malas belajar karena kurang motivasi dan mengalihkan belajarnya dengan hal lain seperti membuka *gadget* dan bermain *social media* selama berjam-jam. Pengalihan tersebut tentu ber efek tidak baik untuk pembelajarannya dan hasil belajarnya.

Kondisi fisik dan kesehatan siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang bangun pagi dengan kondisi fisik yang baik akan lebih siap dalam menerima pembelajaran daripada siswa yang bangun pagi dengan kondisi yang tidak baik, entah itu karena kurangnya tidur, makan, dan lain sebagainya. Siswa yang terlalu sering bermain dengan *social media* akan mengakibatkan jadwal sehari-hari mereka menjadi berantakan. Waktu tidur mereka kurang, waktu makan telat, menolak untuk mandi dan bersih-bersih karena mereka sulit untuk lepas dari *gadget* mereka. Jadwal yang berantakan tersebut tentu menyebabkan siswa menjadi tidak teratur dan aktivitas mereka

juga akan berantakan. Contoh yang paling sering adalah, siswa sering menggunakan *gadget* terlalu lama hingga lupa tidur, akibatnya jadwal tidur mereka kurang dan esoknya ketika mereka harus bangun dan melaksanakan pembelajaran, mereka masih mengantuk dan belum siap menerima pembelajaran tersebut.

Adi Wijayanto menjelaskan dalam jurnalnya yang berjudul “Tingkat Kebugaran Jasmani dan Stress Akademik Selama Masa Gempuran Covid-19”. Perlunya olahraga ringan dan teratur menjadi penyeimbang ketika seseorang mengalami stress akademik. Olahraga yang teratur sesuai dengan takaran yang sesuai maka akan meningkatkan hormon endorphine dalam tubuh²²³. Hasil dari penelitian Adi Wijayanto juga disimpulkan bahwa aktivitas dan olahraga teratur memiliki efek positif pada tingkat kebugaran fisik individu²²⁴. Olahraga teratur pada masa pandemi saat ini sangat diperlukan untuk menjaga imun dan daya tahan manusia dari berbagai penyakit. Selain berolahraga, juga perlu menjaga pola makan sehat dan teratur.

Penelitian ini menguji dan menganalisis data yang menghasilkan analisis dari hipotesis persamaan $Y = 68.845 + 0,287X$ yang diperoleh dari skor penggunaan *social media* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan adanya persamaan regresi yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji regresi dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,417 > 0,396$ pada taraf 5% pada tabel *r product moment*. *R Square* dari data tersebut diperoleh angka 0,174

²²³ Adi Wijayanto, *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2021), hal. 7

²²⁴ *Ibid.*, hal. 4

yang jika dipersenkan menghasilkan 17,4 %. Penelitian ini penggunaan *social media* memberikan pengaruh sebesar 17,4 %. 82,6 % lainnya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain. Data tersebut menjelaskan adanya hubungan negatif antara penggunaan *social media* terlalu sering dapat mengakibatkan penurunan dalam hasil belajar siswa. Maka, hipotesis H_a diterima dimana hubungan negatif antara penggunaan *social media* dengan hasil belajar.

Peneliti pada saat dilapangan menemukan beberapa masalah yang diucapkan dari wali kelas kelas V MI Hidayatul Hikmah. Beliau mengatakan bahwa selama masa pandemi hasil belajar siswa sedikit menurun dari hasil belajar sebelum masa pandemi dan pembelajaran daring. Pada masa pandemi ini, banyak siswa yang masih belum mengerti dengan pembelajaran yang diberikan kepada siswa terutama pada pembelajaran IPA. Siswa lebih bersemangat dengan pembelajaran secara tatap muka saja dan lebih menghiraukan pembelajaran secara daring. Beliau mengatakan bahwa pada saat pembelajaran daring materi IPA dan matematika lah yang paling sulit dipelajari, dimana ilmu matematika yang lebih banyak dalam menggunakan rumus, sedangkan pembelajaran IPA banyak materi yang sulit dijelaskan hanya dengan media pembelajaran video saja tanpa adanya praktikum.

Guru juga tidak mengadakan praktikum kepada para siswa, karena beberapa kendala seperti tidak adanya pengawasan dari guru langsung, biaya yang diperlukan mahal karena praktikum dilakukan secara mandiri, dan kendala-kendala lainnya. Materi pembelajaran IPA hanya bisa dijelaskan melalui video pembelajaran, begitu halnya dengan praktikum siswa bisa

melihatnya melalui video pembelajaran yang telah diberikan. Penjelasan dari video pun terkadang menyulitkan siswa, karena terkendala bahasa, intonasi, dan gerakan guru.

Masalah lain yang ditemui peneliti adalah siswa lebih banyak menggunakan aplikasi *social media* terlalu sering. Pada masa pandemi saat ini, siswa lebih banyak memiliki waktu luang dirumah. Siswa juga dilarang untuk bermain keluar karena Peraturan Pemerintah. Siswa mengalihkan rasa bosannya selama dirumah saja dengan menggunakan *gadget* mereka, dimana mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman *online* mereka. Penggunaan *social media* yang terlalu berlebihan tentu tidak baik terhadap siswa yang usianya tergolong masih anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat mereka melupakan tugas mereka baik tugas sekolah ataupun tugas rumah. Tugas sekolah yang dilupakan tersebut akan dikerjakan siswa secara mendadak mendekati *deadline* tugas mereka. Pengerjaan tugas yang mendadak dan tergesa-gesa tentu akan membuat penyelesaiannya tidak maksimal. Penyelesaian tugas yang tidak maksimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Evin Yudhi Setyono dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Topik Pembuatan Kurva-S menggunakan Microsoft Excell”. Penelitian Evin Yudhi menggunakan desain group control pos-tes, siswa IA D-3 sebagai sampel kontrol dan IB D-3 sebagai sampel percobaan yang dipilih secara *purposive sampling*. Permasalahan yang ditemui dalam

penelitian Evin Yudhi adalah mahasiswa cenderung hanya mau belajar saat ada perkuliahan tatap muka saja, dan kurang mandiri dalam belajar. Hal tersebut mengakibatkan ketika dilakukan tes nilai mereka kurang memuaskan. Hasil dari penelitian Evin Yudhi ini adalah rerata peringkat kelas eksperimen yang didapatkan adalah 33,79 sedangkan kelas kontrol yaitu 17,8. Nilai dari asymp.sig tersebut adalah (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian Evin Yudhi ini adalah melalui media pembelajaran online Edmodo dirasa mampu menciptakan pembelajaran *E-learning* sehingga aktivitas dan interaksi belajar mahasiswa tetap terjaga sekalipun tidak ada jadwal pertemuan / tatap muka di kelas²²⁵.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Siti Shofiyah dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 3 Kepanjen Malang”. Metode penelitian siti shofiyah menggunakan penelitian kuantitatif, menggunakan instrumen berupa angket dan dokumentasi. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah penyalahgunaan fasilitas internet atau penyediaan *wifi* di sekolah lebih banyak digunakan untuk bermain game. Kebiasaan tersebut dianggap mempengaruhi hasil belajarnya, karena dengan itu dia lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk hal-hal yang tidak terlalu bermanfaat untuk proses belajarnya. Hasil dalam penelitian siti shofiyah ini adalah terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android dan e-learning

²²⁵ Evin Yudhi Setyono, *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S menggunakan Microsoft Excell*, Vol. 5, No. 1, 2015, hal. 47

terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditunjukkan dengan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($7,807 > 3,19$) dengan nilai signifikansi 0,001, diperoleh nilai regresi linier berganda sebesar $Y = 30,403 + 0,860 X_1 + 0,211 X_2 + e$ ²²⁶

Penggunaan *social media* dalam pembelajaran daring bisa efisien dan efektif jika dilakukan dengan sebenarnya, seperti: menghemat penggunaan kertas, banyak referensi materi yang bisa diakses, dan masih banyak lagi. Penggunaan *social media* juga dapat menyebabkan candu bagi penggunanya. Lima ciri untuk pecandu online ini menurut Alfa Hartoko yaitu ²²⁷:

1. Bohong

Sering berbohong pada orang tua maupun keluarga misalnya bilang mencar data di internet padahal hanya untuk *chatting*. Penggunaan sesuatu yang berlebihan akan menyebabkan mereka selalu mencari cara agar bisa selalu menggunakan sesuatu tersebut. Seperti halnya penggunaan *social media* yang berlebihan. Ketika mereka disuruh berhenti untuk memegang hp, mereka akan mencari cara untuk bisa memegang *gadget* tersebut walaupun dengan berbohong kepada orang tua mereka. Kebohongannya tersebut akan semakin membesar tergantung dengan lamanya penggunaan *gadget* tersebut. Jika sudah tidak bisa lepas dari *gadget*, mereka akan menjadi uring-uringan jika *gadget* mereka disita dan disuruh melakukan tugas lain, seperti bersih-bersih rumah, belajar, mengerjakan tugas sekolah, dan lainnya. Siswa

²²⁶ Siti Shofiyah, *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 3 Kepanjen Malang*, Malang: Skripsi tidak diterbitkan, 2016

²²⁷ Alfa Hartoko, *Belajar Cepar Situs Pertemanan Paling Gaul*, (Yogyakarta: Penerbit Multicom, 2010), hal. 14

akan mengerjakan tugas mereka asal dan berantakan yang penting cepat selesai dan bisa membuka *social media* mereka lagi.

2. Bolot

Bolot atau tidak “nyambung” bila sedang diajak berbicara secara langsung (tatap muka) karena pikirannya hanya terfokus untuk online. Kejadian ini sering terjadi terhadap mereka yang terlalu fokus dalam menggunakan *gadget* mereka. Mereka akan lebih merasa tidak tertarik dengan keadaan sekitar dan membuat fokusnya teralihkan kepada hp secara terus-menerus. Karena fokusnya sudah berada di *gadget*, maka ketika dipanggil respon mereka akan cenderung lambat.

Penggunaan *earphone* juga menyebabkan fokus mereka hanya untuk *gadget* yang ditangan mereka, karena fokus mata dan telinga mereka hanya untuk *gadget*. Penggunaan *earphone* yang terlalu keras juga mengakibatkan pendengaran dari luar menjadi minim, dan hal itu menyebabkan jika ada yang memanggil harus lebih keras atau jika ingin direspon harus melepas *earphone* mereka terlebih dahulu.

3. Bengong

Sering bengong bila keinginannya untuk online tidak terpenuhi. Penggunaan *gadget* terlalu berlebihan membuat mereka tidak bisa melepas aktivitas mereka untuk bermain *gadget*. Hal itu menyebabkan, jika mereka disuruh untuk melakukan aktivitas lain atau membatasi penggunaan *gadget* pada mereka menyebabkan segala aktivitas mereka akan terasa lebih lambat atau tidak semestinya. Mereka akan melakukan

aktivitas lain dengan malas yang menyebabkan aktivitas mereka akan menjadi lambat. Seperti halnya siswa yang kecanduan *gadget*. Mereka akan mengerjakan tugas sekolahnya dengan asal-asalan, tidak peduli salah benarnya yang penting mereka mengisi tugas tersebut dengan penuh, dan mereka bisa langsung bermain *gadget* lagi setelah menyelesaikan tugasnya.

4. Bolos

Sering bolos hanya agar bisa online lebih lama baik untuk bermain game online maupun yang lainnya. Penggunaan *gadget* atau *social media* yang terlalu berlebihan membuat mereka malas dalam melaksanakan aktivitas lainnya. Siswa jika menggunakan *gadget* atau *social media* yang berlebihan, akan mengakibatkan siswa tersebut malas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menurut mereka terlalu lama dan membosankan. Perlahan siswa akan mulai mengabaikan tugas dan sekolahnya, lama-kelamaan siswa akan merasa mulai kurang bebas jika disekolah, dan berakhir dengan mereka bolos sekolah agar dapat dengan mudah bermain *gadget* atau *social media* secara bebas tanpa perlu ketahuan guru.

5. Bego

Peringkat maupun prestasi menurun drastis akibat terlalu banyak online ketimbang belajar dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah atau kuliah. Ketika mereka lebih banyak bermain *gadget* tanpa memperdulikan tugasnya sebagai seorang siswa, akan membuat mereka

ketinggalan dengan teman lainnya. Ketika teman lainnya sudah menguasai materi A, siswa yang kecanduan *gadget* tersebut bahkan sama sekali tidak mengerti dengan materi A. Selain itu, penggunaan *gadget* terlalu lama berdampak pada otot tangan dan jari. Hal itu juga akan menyebabkan cedera pada tangan dan jari²²⁸. Seringnya penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan kelemahan pada fungsi otak dan mata. Mata akan sedikit kabur jika terlalu lama melihat layar *gadget*, kepala juga akan terasa pusing jika terlalu sering melihat *gadget*. Penyebab-penyebab tersebut akan membuat siswa lebih lambat dalam mengejar materi pembelajaran yang seharusnya sudah dikuasai dari awal.

Lima ciri-ciri candu dalam penggunaan *gadget* tersebut sangat menyulitkan siswa dalam berbagai hal. Tidak hanya pada pembelajaran, siswa juga akan membuat dirinya sendiri akan dikucilkan dilingkungan masyarakat, karena terlalu fokus dengan benda mati yang tak lain adalah *gadget*. Jika hal itu terjadi pada siswa yang usianya masih anak-anak, tentu hal itu menjadi semakin buruk. Tidak hanya ketinggalan pada saat pembelajara, keadaan fisik mereka yang menjadi rusak karena seringnya menggunakan *gadget* seperti mata yang menjadi buram, tentu menyulitkan siswa dalam berbagai aktivitas.

C. Pengaruh Penggunaan *Social Media* terhadap Kedisiplinan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto

Social media merupakan aplikasi yang sedang trend saat ini, diantaranya

²²⁸ Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Jakarta: Bisakmia, 2014), hal. 93

adalah aplikasi *social media whatsapp, line, tik-tok, youtube*, dan masih banyak lagi. kehadiran *social media* tentunya menghasilkan dampak yang positif maupun negatif. Seiring berkembangnya waktu, dampak adanya *social media* semakin terasa. Salah satu dampak negatifnya yaitu beberapa masyarakat menjadi ketergantungan dalam menggunakan *social media*. Tentunya hal tersebut menimbulkan dampak yang tidak diharapkan, sehingga menjadi pribadi yang tidak peduli dengan keadaan sekitarnya. Kehadiran *social media* juga membuat orang menjadi anti sosial dan merasa bahwa dirinya eksis jika aktif dalam menggunakan *social media*²²⁹.

Penggunaan aplikasi *social media* bisa dibilang mudah, sehingga semua kalangan pun bisa mendownload aplikasi dan menggunakannya. Tidak jarang, anak-anak usia SD pun sudah mempunyai akun *social media* lebih dari satu. Hal tersebut tentu berakibat dengan aktivitas belajarnya disekolah. Usia anak-anak SD adalah masa untuk belajar dan bermain, jika mereka hanya fokus kepada *gadget*nya saja maka bisa dibilang waktu belajar dan bermain mereka pun akan terganggu. Hal tersebut tentu tidak baik untuk kesehatan fisik dan mental anak.

Adi wijayanto menyebutkan dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi *Virtual Learning* pada Perkuliahan Olahraga Outbond Selama Gempuran Covid-19” bahwa dunia maya di internet sudah berkembang sangat pesat dengan berbagai fitur aplikasi media pembelajaran dengan kelebihanannya

²²⁹ Mokhammad Nurin Fajarudin, *Media Sosial Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*, (Malang: Intrans Publishing Group, 2020), hal.2

masing-masing aplikasi tersebut²³⁰. *Social media* saat ini juga digunakan untuk sebagai media dalam pembelajaran jarak jauh. Seperti diketahui, Indonesia mulai melaksanakan pembelajaran jarak jauh sejak tahun 2020 dikarenakan munculnya virus *covid-19*. Adanya virus membahayakan tersebut mengakibatkan pemerintah menetapkan peraturan baru, salah satu diantaranya adalah himbauan setiap sekolah untuk menutup segala aktivitas sekolah yang berhubungan dengan kerumunan. Pembelajaran jarak jauh ini mewajibkan siswa dan guru berinteraksi secara virtual menggunakan *social media* karena tidak bisa bertatap muka secara langsung. Pembelajaran jarak jauh juga banyak guru yang memberikan materi atau tambahan referensi dari *social media*.

Adanya pembelajaran jarak jauh ini pun mengakibatkan siswa lebih banyak waktu luang dirumah karena tidak bisa bersekolah dan bermain, sehingga siswa sering menggunakan *gadget* nya di waktu luang. Penggunaan *gadget* secara terus menerus dapat menyebabkan siswa abai dan sering lupa tugas mereka baik tugas sekolah maupun tugas rumah. Hal tersebut lah yang membuat hasil belajar siswa nantinya akan menurun.

Selain hasil belajar siswa, siswa juga mengesampingkan kewajibannya karena terlalu sering bermain *gadget*. Ketika kewajibannya tidak dilaksanakan maka sikap disiplin pun juga akan menurun. Salah satu contohnya adalah ketika siswa tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas karena sering begadang bermain *gadget*, ketika siswa lupa kelas online karena keasyikan

²³⁰ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan selama Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 3

bermain *gadget*, dan masih banyak lagi.

Penelitian ini menghasilkan data hasil dari analisis uji manova menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar. Data pada tabel sig. menunjukkan bahwa nilai sig.< 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar siswa di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto.

Selain berdampak positif, penggunaan *social media* juga berdampak negatif, diantaranya adalah :²³¹

1. Waktu untuk belajar menjadi berkurang karena waktu lebih banyak digunakan untuk *online*
2. Kemungkinan untuk terjebak mengkonsumsi situs-situs yang tidak bertanggung jawab akan semakin besar
3. Berkurangnya interaksi sosial dalam kehidupan nyata baik dengan keluarga, saudara, maupun teman
4. Pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan positif akan semakin berkurang karena waktu lebih banyak digunakan untuk *online*
5. Kemungkinan tersebarnya data-data penting pribadi akan semakin besar.

Peneliti dalam penelitian ini telah membandingkan hasil antara pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa dan pengaruh

²³¹ Ibid., 14

penggunaan *social media* terhadap hasil belajar siswa selama masa pandemi. Hasil dari pengaruh penggunaan *social media* terhadap kedisiplinan siswa pada masa pandemi memberikan pengaruh sebesar 20,8 % terhadap kedisiplinan. 79,2 % lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penggunaan *social media*. Sedangkan kesimpulan hasil dari pengaruh penggunaan *social media* terhadap hasil belajar siswa pada masa pandemi memberikan pengaruh sebesar 17,4 % dan 82,6 % lainnya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain. Kesimpulan yang didapatkan dari kedua hasil tersebut adalah pengaruh *social media* terhadap kedisiplinan siswa lebih efektif pengaruh nya daripada dengan hasil belajar siswa pada masa pandemi.

Peraturan Pemerintah tentang larangan untuk membuka tempat umum sebagai upaya pencegahan melonjaknya kasus *covid-19* membuat semua tempat umum seperti kantor, *mall*, sekolah di tutup. Semua aktivitas di luar rumah pun dikerjakan secara mandiri di rumah masing-masing, tak terkecuali kegiatan di sekolah. Semua kegiatan di sekolah dihentikan dan diganti dengan kegiatan secara mandiri di rumah. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring dilakukan oleh setiap sekolah untuk mematuhi anjuran Pemerintah tentang larangan adanya aktivitas di luar ruangan selama masa pandemi ini.

Virus *Covid-19* diketahui mulai muncul di Indosia di awal tahu 2020, dimana hingga saat ini kasus *covid-19* semakin melonjak dan pasien yang terpapar virus *covid-19* semakin meningkat. Pemerintah juga langsung tanggap dalam menyikapi kejadian ini dan mengeluarkan beberapa peraturan yang mewajibkan masyarakat untuk menjaga jarak dengan orang lain serta

melarang masyarakat keluar rumah ketika tidak ada kepentingan yang darurat.

Kasus pada masa pandemi ini, peneliti mulai tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Social Media* terhadap Kedisiplinan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada Masa Pandemi di MI Hidayatul Hikmah Ngoro Mojokerto”. Pada masa pandemi ini, sekolah juga melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dimana peneliti melaksanakan penelitian secara daring dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Pengambilan data penelitian juga dilaksanakan secara daring dan tertib.

Pada masa pandemi ini, yang sangat terlibat dalam pembelajaran jarak jauh adalah guru dan siswa. Guru tidak bisa leluasa dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa karena terbatas dengan kondisi dan situasi. Siswa juga tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan hanya mengandalkan *gadget*. Sistem dari pembelajaran jarak jauh adalah menggunakan kecanggihan teknologi untuk membantu siswa dan guru berkomunikasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa disini dalam pembelajaran daring lebih banyak menggunakan *gadget* dan aplikasi *social media* di setiap pembelajarannya, baik mulai dari absensi, pengerjaan tugas, pembagian materi, sampai dengan pengumpulan tugas.

Siswa lebih sering menggunakan aplikasi *social media* untuk membantu mereka dalam setiap tugas yang diberikan, seperti: melihat *youtube* untuk materi yang diberikan, menggunakan *whatsapp group* ketika ingin bertanya dengan guru tentang materi yang tidak dimengerti, dan masih banyak lagi. Pembelajaran daring ini juga mempengaruhi sikap disiplin siswa. Sikap

disiplin siswa yang harusnya dipelajari secara langsung oleh siswa di sekolah dengan pantauan guru dan staff sekolah, harus dilaksanakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Jika sikap disiplin siswa tidak diterapkan di lingkungannya, maka hal itu tentu akan menyulitkan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar nantinya.

Pembelajaran daring dapat mempengaruhi sikap disiplin siswa. Sikap disiplin siswa dilihat dari kepatuhan siswa dalam menghadapi peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan di sekolah. Di sekolah, siswa diajarkan untuk sikap disiplin sejak mulai masuk sekolah sampai dengan pulang sekolah dengan pantauan guru. Jika siswa tidak mematuhi peraturan, maka ada konsekuensi yang akan didapatkan siswa. Konsekuensi tersebut dapat berupa peringatan atau hukuman. Namun, hal itu berbeda pada saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan. Pada saat pembelajaran daring, guru tidak bisa mengajarkan pendidikan moral secara langsung. Guru juga tidak bisa memantau sikap siswa selama dirumah saja.

Sikap disiplin belajar siswa yang harus diterapkan selama pembelajaran jarak jauh, contohnya adalah : pengumpulan tugas tepat waktu, berpakaian sopan dan rapi selama pembelajaran berlangsung, aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai selesai, dan masih banyak lagi. Siswa dituntut untuk tetap mematuhi setiap peraturan yang ada di sekolah meskipun sedang melakukan pembelajaran daring. Siswa yang merasa tidak dipantau oleh guru pun, mulai dengan sedikit tidak mematuhi peraturan sekolah. Siswa mulai tidak mematuhi peraturan tersebut, karena mereka merasa tidak diawasi oleh

guru, dan mereka yakin meskipun mereka melanggar peraturan tersebut mereka tidak akan mendapatkan peringatan atau hukuman dari guru mereka.

Sikap disiplin belajar siswa yang mulai tidak dipatuhi oleh siswa tersebut, disebabkan adanya pembelajaran daring yang membuat mereka lupa akan peraturan selama disekolah. Penyebab lainnya yang menyebabkan siswa secara perlahan mulai tidak mematuhi peraturan tersebut adalah mereka candu menggunakan *social media* yang berlebihan sehingga mengabaikan tugas belajar mereka sebagai seorang siswa. Penggunaan *social media* pada masa pandemi ini memang sangat dianjurkan untuk membantu siswa dan guru selama pembelajaran daring. Siswa yang senang dalam mencoba hal baru itu pun mulai mencoba aplikasi *social media* tersebut tetapi tidak untuk kepentingan belajarnya. Mereka menggunakan aplikasi *social media* untuk kesenangan mereka sendiri, banyak hal yang bisa dijelajahi siswa tersebut karena memang banyak yang tidak menggunakan peraturan batasan umur untuk membuka atau membuat akun di *social media* tersebut.

Penggunaan *social media* yang terlalu sering itu terjadi pada saat kondisi pandemi, dimana siswa disuruh untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Pada saat pembelajaran daring mulai dilaksanakan, siswa memiliki banyak sekali waktu luang di rumahnya. Siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dirumah, karena memang pembatasan keluar rumah jika tidak berkepentingan. Pembelajaran daring ini mulai dilaksanakan disetiap sekolah mulai dari pertengahan maret 2020 sampai saat ini. Setiap sekolah menyikapi pembelajaran daring dengan berbagai kebijakan, ada yang jadwal nya tetap

seperti pembelajaran tatap muka, ada pula yang jadwal nya dirubah atau diperpendek sesuai dengan beberapa ketentuan. Peneliti melakukan penelitian pada saat pertengahan semester genap tahun ajaran 2020/2021. Peneliti melaksanakan penelitian kurang lebih selama satu minggu.

Mojokerto merupakan salah satu kabupaten yang termasuk besar, dimana Mojokerto merupakan salah satu kabupaten yang mempunyai pabrik terbanyak, khususnya di daerah kecamatan Ngoro. Banyaknya pabrik di wilayah Ngoro juga membuat banyaknya SDM (Sumber Daya Manusia) di wilayah ini. Oleh karena itu, Mojokerto termasuk salah satu kabupaten yang langsung sigap dalam menerapkan peraturan dari Pemerintah dan langsung menugaskan setiap sekolah yang ada di wilayah Mojokerto untuk melaksanakan pembelajaran daring secepatnya. Sampai saat ini, kabupaten Mojokerto belum membuka akses pelaksanaan pembelajaran tatap muka meskipun sebagian guru sudah diberi vaksin.

MI Hidayatul Hikmah Ngoro juga merupakan salah satu sekolah swasta yang langsung menerapkan adanya pembelajaran daring ini disemua kelas. MI Hidayatul Hikmah berkedudukan di wilayah kecamatan Ngoro yang letaknya sangat dekat dengan beberapa pabrik di kawasan Ngoro. Antisipasi MI Hidayatul Hikmah dalam mengatasi melonjaknya kasus *covid-19* khususnya di wilayah Ngoro dengan membatasi kegiatan di sekolah dan menutup semua kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah dan menggantinya dengan pembelajaran daring secara mandiri di rumah masing-masing.

Awal pembelajaran daring sangat berjalan normal di MI Hidayatul

Hikmah. Siswa dan guru dapat berkomunikasi dengan lancar meskipun melalui aplikasi *social media* yaitu *whatsapp*. Siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, siswa juga mengikuti pembelajaran secara *online* dengan baik dan tertib. Seiring berjalannya waktu, siswa pun mulai bosan melakukan kegiatan dirumah saja dan tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Siswa pun mulai membuka *social media* untuk mengatasi kejenuhannya, mereka memulai dengan meng-*scroll social media*, mereka mulai penasaran dengan isi dari *social media*, mulai mencari teman online dan mengikuti apa saja yang sedang *trending* di *social media*.

Siswa pada akhirnya semakin sering dalam menggunakan *social media*, dan mulai mengabaikan tugasnya sebagai siswa. Siswa mulai menghiraukan setiap tugas yang masuk. Siswa juga mulai membolos pada saat pembelajaran online. Berbeda dengan awal pembelajaran daring, saat ini siswa lebih sering mengabaikan pesan dan himbauan guru di *whatsapp group* dan lebih memilih untuk membalas pesan temannya. Hal itu membuat sikap disiplin belajar siswa menjadi menurun. Pada saat orang tua menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas nya, siswa lebih memilih untuk menunda setiap tugas nya dan memilih untuk lanjut memainkan *social media* mereka. Ketika siswa disuruh untuk tidak bermain *gadget* dan melakukan aktivitas lain, maka siswa tersebut akan berontak dan menjalankan aktivitas lain dengan malas dan asal-asalan.

Pengaruh penggunaan *social media* yang mempengaruhi sikap disiplin siswa juga ditunjukkan dengan beberapa hal. Contohnya, jadwal siswa yang tidak tersusun secara rapi. Jadwal tidur siswa yang terbalik, malamnya

begadang bermain *social media*, sedangkan ketika pagi tidak memiliki semangat karena kurang tidur. Akhirnya mereka tidur sampai siang atau bangun dengan keadaan masih mengantuk dan tidak bisa melakukan aktivitas lain termasuk belajar secara maksimal.

Contoh lainnya adalah siswa tidak bisa mengatur jadwal kegiatan mereka sendiri, seperti jadwal yang seharusnya adalah belajar, mengerjakan tugas, membantu orang tua diganti dengan hanya rebahan sambil bermain *social media* selama berjam-jam di kasur. Hal itu membuat semua tugas mereka terbengkalai, dan membuat tidak bisa menyelesaikan tugas mereka dengan baik dan tepat waktu khususnya pada tugas sekolah.