

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Social Media*

##### 1. *Pengertian social media*

Pengertian sosial dapat dipahami dalam kaitan dengan hakikat keberadaan manusia, manusia adalah ciptaan Tuhan yang teramat mulia dan serupa dan segambar dengan Allah. Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang artinya makhluk yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya dan tidak bisa hidup sendiri.<sup>22</sup> Setiap manusia selalu saling bergantung dan saling membutuhkan keberadaan manusia lainnya.

Menurut KBBI media adalah alat. Arti lainnya dari media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, dan lain sebagainya.<sup>23</sup> Media merupakan alat penghubung antara manusia. Zaman sekarang, media elektronik semakin canggih, dengan adanya *gadget* yang merupakan alat canggih yang mudah dibawa kemanapun. Manusia sekarang seakan tidak ada yang tidak mempunyai alat canggih tersebut. *Gadget* saat ini pun sudah dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi komunikasi yang memudahkan manusia untuk saling terhubung, seperti: *Whatsapp*, Instagram, Facebook, Tiktok, Youtube, dan masih banyak lagi.

*Social Media* atau dalam Bahasa Indonesia disebut media sosial

---

<sup>22</sup> Benny Hutahayan, *Peran Kepemimpinan Spiritual dan Media Sosial pada Rohani Pemuda*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), hal. 47

<sup>23</sup>

merupakan media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial interaktif atau dua arah.<sup>24</sup> Media Sosial sendiri merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi saat ini, dimana dalam *social media* manusia bebas untuk saling bertukar informasi terbaru, saling berkomunikasi jarak jauh baik hanya melalui pesan, suara, ataupun dengan menampilkan wajah. Aplikasi *social media* yang sering kita dengar saat ini ada banyak sekali, salah satunya adalah *whatsapp*, *youtube*, *instagram*, *tik tok*, dan masih banyak lagi.

Media sosial juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang, tetapi bisa ke berbagai banyak orang, contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
- b. Pesan yang disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu “Gatekeeper”
- c. Pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat dibanding media lainnya
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Selain ciri-ciri diatas, saat ini aplikasi *social media* sudah mengalami banyak *upgrade*, diantaranya: pengguna yang dapat dengan mudah menyimpan dan mengirim segala file kepada orang lain, pengguna yang dapat mengabadikan kegiatan kesehariannya dan melihat keseharian orang lain dengan mudah, pengguna yang dapat mengakses berita atau informasi terbaru dengan sangat cepat.

---

<sup>24</sup> Benny Hutayan, *Peran Kepemimpinan Spiritual ...*, Hal. 47

<sup>25</sup> Mahi M. Hikmat, *Jurnalistik: Literary Journalism*, (Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2018), Hal. 41

Beberapa jenis *social media*, diantaranya<sup>26</sup> :

a. Forum

Forum merupakan aplikasi *social media* yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi info sesuai dengan subtopik yang disediakan forum, dan pengguna yang lain bisa memberikan komentar terhadap info tersebut<sup>27</sup>. Aplikasi ini umumnya terdapat admin yang mengontrol sehingga postingan pengguna sesuai dengan topik yang dibicarakan. Contohnya adalah kaskus (*kaskus.co.id*), Ads id (*ads.id*)

b. Blog dan microblog

Blog merupakan aplikasi *social media* yang memfasilitasi penggunaanya untuk menulis konten, layaknya sebuah *diary*<sup>28</sup>. Artike-artikel yang ditulis dalam blog tersebut bisa bebas dibuat oleh pegguan sendiri, baik dari tampilan *cover* blog sampai dengan topik tulisan yang akan diunggah. Contoh dari blog sendiri adalah blogspot dan wordpress.

Microblog merupakan salah satu bentuk blog yang memungkinkan pengguna untuk menulis teks pembaruan singkat, biasanya kurang dari 200 karakter<sup>29</sup>. User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah.

Contohnya: twitter

---

<sup>26</sup> Arif Rohmadi, *Tips Produktif Ber-Social Media*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hal. 1

<sup>27</sup> Ibid., hal. 2

<sup>28</sup> Ibid., hal. 2

<sup>29</sup> Yusrin Ahmad Tosepu, *Media Baru Dalam Komunikasi Politik*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), hal. 33

c. Konten

Pengguna situs web ini berbagi konten media, seperti video, *ebook*, gambar dan lain-lain<sup>30</sup>. Pengguna dapat membuat konten yang berisi berbagai macam dengan topik yang berbeda dan mengunggahnya di *social media* ini, dan pengguna lain juga bisa mengakses konten apapun dengan mudah. Contohnya: youtube

d. *Social Networking*

Aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat informasi pribadi, sehingga mereka dapat terhubung dengan orang lain, informasi pribadi tersebut dapat berupa contoh<sup>31</sup>. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk berbagi foto maupun video singkatnya dengan pengguna lain. Pengguna juga dengan mudah bisa melihat kegiatan teman melalui aplikasi ini. Contohnya: facebook

e. *Social Bookmarking*

*Social bookmarking* merupakan *social media* dengan interaksi berupa voting, menandai artikel yang disukai, atau memberikan komentar terhadap artikel yang ada<sup>32</sup>. Contohnya adalah Digg (*digg.com*), reddit (*reddit.com*), delicious (*del.icio.us*)

---

<sup>30</sup> Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, Jurnal Publiciana, Vol. 9, No. 1, 2016, Hal. 144

<sup>31</sup> Ibid., hal. 144

<sup>32</sup> Yusrin Ahmad Tosepu, *Media Baru..*, hal. 34

f. *Social Photo dan Video Sharing*

Aplikasi *social media* ini merupakan *social media* untuk berbagi foto maupun video<sup>33</sup>. Aplikasi ini bisa memberikan kebebasan pengguna untuk membagikan kegiatannya melalui foto ataupun video yang bisa dilihat oleh *followersnya*. Contohnya adalah instagram dan Flickr

g. Wiki

Wiki merupakan *social media* dengan interaksi berupa menambahkan artikel dan mengedit artikel yang sudah ada. Situs web ini memungkinkan pengguna untuk dapat mengubah, menambah, atau menghapus konten di situs web ini<sup>34</sup>. Contohnya adalah wikipedia

Setiap media sosial tentu memiliki beragam fungsi yang berbeda. Aplikasi *social media* tentu memiliki keunggulan dan kegunaan masing-masing. Secara umum dalam teori Kietsmann, *social media* dalam teori ini menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu:<sup>35</sup>

a. *Identity*

*Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto<sup>36</sup>. Sebagian besar pengguna menggunakan ketentuan nama, usia, jenis kelamin dan identitas pribadi lainnya untuk

---

<sup>33</sup> Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial..*, hal. 145

<sup>34</sup> Arif Rohmadi, *Tips Produktif Ber-Social Media...*, hal. 2

<sup>35</sup> J.H Kietzmann, *Social Media? Get Serious! Understanding the Functional Building Block of Social Media*, *Business Horizon*, Vol.54, No. 3, 2011, hal. 241-251

<sup>36</sup> Pandu Adi Cakranegara, Ety Susilowati, *Analisis Strategi Implementasi Media Sosial*, *Film Journal of Management Studies*, Vol. 2, No. 2, 2017, hal. 6

bisa masuk ke aplikasi tersebut.

*b. Conversations*

*Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial<sup>37</sup>. Aplikasi *social media* juga mempunyai pengaturan bagi para pengguna untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Seperti *whatsapp*, jika ingin melihat *story* pengguna lain maka harus menyimpan kontakannya terlebih dahulu.

*c. Sharing*

*Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna<sup>38</sup>. Aplikasi *social media* mempunyai fitur untuk dapat berbagi konten dengan pengguna lainnya. Konten tersebut dapat berupa tulisan, gambar, dan video

*d. Presence*

*Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya<sup>39</sup>. Aplikasi *social media* dapat memungkinkan pengguna untuk melihat aktivitas pengguna lain dengan beberapa ketentuan.

---

<sup>37</sup> Ibid., hal. 6

<sup>38</sup> Nurul Hidayah, dkk, *Pengaruh Media Sosial terhadap Penyebaran Hoax oleh Digital Navie*, Universitas Muslim Indonesia, 2019, hal. 3

<sup>39</sup> Ibid., hal 3

e. *Relationship*

*Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya<sup>40</sup>. Para pengguna *social media* dapat dengan mudah terhubung dengan pengguna lainnya meskipun terhalang jarak yang jauh.

f. *Reputation*

*Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri<sup>41</sup>. Pengguna *social media* dapat melihat identitas pengguna lain seperti nama, umur yang ditulis pengguna lain di *social media* nya.

g. *Groups*

*Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi<sup>42</sup>. Pengguna dapat dengan mudah membentuk sebuah *group* dengan anggota lainnya di aplikasi *social media*, seperti *whatsapp*, *instagram*, dan lainnya.

## 2. Macam-Macam Jejaring Sosial

Saat ini banyak sekali aplikasi *social media* atau jejaring sosial. Berikut ini merupakan macam-macam jejaring sosial yang banyak digunakan di Indonesia:

---

<sup>40</sup> Beny Hutahayan. *Peran Kepemimpinan Spiritual dan Media Sosial pada Rohani Pemuda*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2019), hal. 57

<sup>41</sup> Ibid., hal. 57

<sup>42</sup> Ibid., hal. 57

a. *Facebook*

Definisi *facebook* secara lengkap adalah sebuah situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna dapat saling berinteraksi dengan pengguna lainnya diseluruh dunia<sup>43</sup>. *Facebook* merupakan jenis media sosial atau jejaring sosial yang sering digunakan oleh masyarakat. *Facebook* yang banyak pengguna nya termasuk di Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan dalam bidang politik, hukum, sosial, pendidikan, dan sebagainya. Jejaring sosial yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg ini tidak hanya digunakan sebagai ajang pertemanan saja, sebagaimana tujuan awal diciptakannya aplikasi ini. *Facebook* juga telah digunakan di semua bidang kehidupan, mulai dari bisnis (pemasaran), politik, hukum, pendidikan (sebagai media pembelajaran), hingga ajang silaturahmi antar kerabat.

b. *Youtube*

*Youtube* merupakan situs berbagi media (*media sharing*), yakni jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari video, audio, dan gambar<sup>44</sup>. *Youtube* merupakan sebuah aplikasi *social media* yang juga sering digunakan oleh masyarakat. *Youtube* berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala informasi di dunia. Tema konten dari *youtube* ini pun beragam mulai dari politik, ekonomi, sosial-budaya, gaya hidup, populer, agama seperti ceramah atau dakwah, pendidikan seperti penjelasan

---

<sup>43</sup> Tri Rachmadi, *10 Tips Jago Facebook Ads*, (Jakarta: Tiga Ebook, 2020), hal.3

<sup>44</sup> Philip Jusiano Oktavianus, *Bisnis UMKM di Tengah Pandemi*, (Surabaya: Unitomo Press, 2020), hal. 108



materi, dan lain sebagainya. *Youtube* di masa pandemi ini pun sering masyarakat berlomba-lomba dalam membuat konten dalam berbagai tema, sehingga akses *youtube* pada masyarakat juga bisa dibilang paling sering dilihat dan dicari.

c. *Instagram*

Media sosial yang termasuk sedang populer salah satunya yaitu *instagram*. Perintis awal *instagram* adalah Kevin Systrom dan Mike Krieger. *Instagram* merupakan sebuah aplikasi *social media* yang tersedia layanan untuk memotret, mengedit, dan menyebar berita, materi, foto, video ke pengguna *instagram* lainnya. Kata “insta” berasal dari kata “instan”, seperti kamera *polaroid*, *instagram* dapat menampilkan foto-foto secara instan. Sedangkan, untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram” yang cara kerjanya yaitu mengirimkan informasi kepada orang lain secara cepat<sup>45</sup>.

d. *LinkedIn*

*LinkedIn* adalah jenis media sosial dalam bidang informasi lowongan kerja. *LinkedIn* ini berbeda dengan aplikasi *social media* lainnya. *LinkedIn* lebih ditujukan untuk orang-orang yang sedang mencari pekerjaan. *LinkedIn* merupakan situs jejaring profesional yang telah menarik lebih dari 23 juta *user* yang bergabung untuk mencari kerja, mencari karyawan, dan kemungkinan mengerjakan

---

<sup>45</sup> Samantha Bella P.B, *Media Sosial Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*, (Malang: Intrans Publishing Group, 2020), hal. 87

proyek bisnis bersama-sama<sup>46</sup>.

e. *Twitter*

*Twitter* adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter inc*, yang menawarkan jaringan sosial berupa *microblog* sehingga memungkinkan penggunaannya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut kicauan (*tweets*)<sup>47</sup>. *Twitter* merupakan jenis *social media* yang juga banyak digunakan oleh masyarakat, terutama dalam hal berbagi informasi. Dibandingkan dengan aplikasi *social media* lainnya, *twitter* lebih banyak digunakan oleh orang-orang dalam bidang politik, artis, pendidikan, dan sebagainya. Para pakar pendidikan, politisi, artis memanfaatkan media sosial ini untuk menyampaikan pemikiran dan pandangannya. Media ini juga digunakan sebagai alat untuk saling menanggapi antar satu pengguna *twitter* dengan pengguna lainnya.

f. *WhatsApp*

Media Sosial *WhatsApp* adalah aplikasi pesan instan yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan, tanpa dikenakan biaya pulsa seperti SMS dan telepon seluler, hal ini dikarenakan *whatsapp* menggunakan paket data internet<sup>48</sup>. *WhatsApp* merupakan aplikasi *social media* yang menggunakan fitur *chat* seperti halnya

---

<sup>46</sup> Teguh S. Pambudi, *Riding the Wave: Strategi Andal Menaklukkan Industri Software*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2013), hal. 18

<sup>47</sup> Isnii Puspitadewi, dkk, *Pemanfaatan "Twitter TMCPOOLDAMETRO" dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Para Pengguna Jalan raya*, *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. 4, No. 1, 2016, hal. 26

<sup>48</sup> A. Andjani, dkk, *Penggunaan Media Komunikasi Whatsapp terhadap Efektifitas Kinerja Karyawan*, *Jurnal Komunikatio*, Vol. 4, No. 1, 2018, hal. 43

dengan SMS. *WhatsApp* disini lebih digunakan untuk berbagi informasi dan berkirim pesan. *WhatsApp* dalam dunia pendidikan digunakan untuk berbagi kabar, materi, atau lainnya antara guru dengan murid ataupun guru dengan wali murid.

g. *Line*

*Line* adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti *smartphone*, tablet, dan komputer<sup>49</sup>. *Line* merupakan aplikasi *social media* yang fungsinya hampir sama dengan *WhatsApp*. *Line* sendiri merupakan aplikasi *chat*, dimana pengguna dapat bertukar kabar, melakukan panggilan video, dan masih banyak lagi. *Line* juga memfasilitasi pengguna dengan menyebarkan berita-berita baik dari dunia politik, pendidikan, artis, dan lainnya.

h. *Telegram*

*Telegram* adalah sebuah aplikasi layanan pengirim pesan instan multiplatform berbasis awan yang bersifat gratis dan nirlaba<sup>50</sup>. *Telegram* juga mempunyai fungsi yang sama dengan media sosial *WhatsApp* dan *Line*. *Telegram* disini mempunyai fitur *chat*, panggilan, dan *group*. Kelebihan dari aplikasi *telegram* dengan aplikasi *chat* lainnya adalah *telegram* dapat menampung lebih dari 200.000 orang dalam satu *group*.

---

<sup>49</sup> Mimi Engriani, dkk, *Pengaruh Promosi Media Sosial Line Terhadap Keputusan Pembelian di Starbucks Mall Taman Anggrek*, Jurnal IKRA\_ITH Ekonomika, Vol. 2, No. 3, 2019, hal. 143

<sup>50</sup> Hamid Sakti Wibowo, *Panduan Literasi Internet untuk Mahasiswa*, (Semarang: Tiramedia, 2021), hal. 13

Uraian diatas merupakan contoh dari beberapa jenis *social media* yang ada di Indonesia. Setiap *social media* memiliki kegunaan dan keunikannya masing-masing meskipun terdapat beberapa fitur yang sama dalam setiap *social media*. Pemanfaatan *social media* saat ini banyak digunakan, apalagi pada masa pandemi yang tidak memungkinkan untuk masyarakat saling bertemu dan berkunjung. *Social media* menjadi alternatif masyarakat dalam berinteraksi dengan teman, guru, siswa, dan lainnya.

### **3. Kebutuhan masyarakat dalam menggunakan *gadget* pada umumnya**

Aktivitas penggunaan *gadget* saat ini semakin meningkat. Hampir setiap masyarakat tidak bisa lepas dengan *gadget* di setiap kegiatannya, bahkan tidak jarang ketika bepergian mereka kembali jalan ketika meninggalkan *gadget* nya. Semakin banyak orang menggunakan *gadget*, maka semakin tinggi pula tingkat penggunaan aplikasi dalam *gadget*, seperti bermacam-macam aplikasi *social media*. Masyarakat sering membuka ataupun menggunakan *social media* untuk berbagai kebutuhan mereka. Saat ini, *social media* tidak hanya untuk bertukar kabar, *social media* juga sekarang dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung mulai dari filter, wilayah pertemanan yang meluas, dan berbagai fitur lainnya. Fitur tersebut pun digunakan pengguna medsos (media sosial) untuk meningkatkan pertemanan atau sering disebut *followers* untuk menunjang keeksisannya, untuk mengiklankan barang dagangan atau jasa, dan masih banyak lagi. Maka dari itu, tak heran

*social media* menjadi tempat menyebarnya informasi, bahkan saat ini dibandingkan acara berita dalam televisi, *social media* masih lebih cepat dalam menyebarkan informasi.

#### **4. Peserta didik dalam menggunakan *Social Media***

*Gadget* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, *gadget* juga bisa digunakan oleh peserta didik karena memang penggunaan *gadget* tidak ada batasannya. Di zaman yang semakin modern ini, pemakaian *gadget* peserta didik pun sudah menjadi kebiasaan. Bahkan tak jarang orang tua memberikan dan mengenalkan *gadget* kepada anaknya yang masih terbilang cukup kecil. Kebanyakan anak menggunakan *gadget* diusia sekolah dasar untuk bermain game, menonton video hiburan di *social media*, dan saling terhubung komunikasi dengan teman sebaya serta keluarganya.

##### a. Intensitas penggunaan aplikasi *social media* pada peserta didik

Intensitas penggunaan *gadget* pada peserta didik usia sekolah dasar dapat dilihat dari seringnya peserta didik memegang, melihat, dan menggunakan *gadget* dalam sehari, seminggu, ataupun di waktu senggang nya.

Menurut Layyinatus Syifa dan teman-temannya dalam jurnalnya mengatakan bahwa dalam penelitiannya disebuah kelas mereka menemukan hasil: <sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dkk, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 4, Semarang 2019, hal. 531

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

Jurnal tersebut juga menyimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif anak dalam penggunaan *gadget* yaitu anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak.<sup>52</sup> Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa biasanya kecanduan dalam bermain *social media*, susah lepas dari dunia *social media*.

b. Dampak penggunaan *gadget* bagi peserta didik

Menurut Indiana Sunita, dkk dalam buku Mhd. Habibu Rahman, dkk terdapat beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak:

- a) Menambah pengetahuan, dengan *gadget* anak dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. seorang anak dapat

---

<sup>52</sup> Ibid., hal, 532

melakukan *browsing* dengan *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah<sup>53</sup>.

- b) Memperluas jaringan persahabatan, aplikasi *social media* dapat memperluas jaringan persahabatan atau pertemanan dengan mudah dan cepat. Sejalan dengan ekonomi kreatif, pengusaha yang menggunakan media sosial sebagai sarana untuk promosi semakin memudahkan konsumennya untuk berinteraksi langsung dari lokasi dimana saja<sup>54</sup>.
- c) Mempermudah komunikasi, dengan menggunakan *gadget* semua orang dapat dengan mudah terhubung dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. *Gadget* juga dapat membantu orang tua dalam mengajarkan anak keterampilan bahasa, yakni dengan mengajak anak bermain game pengenalan kata di *youtube*<sup>55</sup>.
- d) Melatih kreativitas anak, kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Penggunaan *gadget* juga dapat merangsang kemampuan matematis seorang anak ketika ia menggunakan aplikasi khusus, misalnya dalam game *angry bird*<sup>56</sup>.

---

<sup>53</sup> Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Jakarta: Bisakimia, 2014), Hal. 38

<sup>54</sup> Fitria Halim, Sherly, *Matketing dan Sosial Media*, (Bandung: Penerbiy Media Sains Indonesia, 2020), Hal. 16

<sup>55</sup> Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, *Bila Si Kecil...*, Hal. 40

<sup>56</sup> Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, *Bila Si Kecil...*, Hal. 43-45

- e) Beradaptasi dengan zaman, dapat membantu perkembangan anak agar bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Salah satu teknologi yang saat ini sering digunakan adalah aplikasi sosial media. Media sosial selalu berkembang, dan perkembangan outlet barupun diperkenalkan secara teratur<sup>57</sup>.
- f) Berkembangnya imajinasi, dengan melihat berbagai jenis gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang bertujuan untuk melatih daya anak sesuai dengan perkembangannya<sup>58</sup>. Kita bisa mendapatkan imajinasi dari suatu informasi penting secara cepat melalui kekuatan *gadget*<sup>59</sup>.

Sedangkan untuk dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu:

- a) Mengganggu perkembangan anak, misalnya fitur pada *gadget* akan mengganggu proses pembelajaran sekolah serta menggunakan *gadget* dengan tidak semestinya. Dunia anak adalah dunia bermain. Kita boleh biarkan mereka bermain, basah-basahan, main pasir, bermain *gadget* seperlunya. Orang tua juga harus memperhatikan anak, jangan sampai kita terlena dengan dunia permainan mereka. Artinya, bahwa jangan sampai karena orang tua tahu bahwa dunia

---

<sup>57</sup> Fitria Halim, Sherly, *Matketing dan Sosial Media...*, Hal. 100

<sup>58</sup> Habibu Rahman, Rita Kencana, dkk, *Pengembangan Nilai Normal dan Agama Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hql. 88-92

<sup>59</sup> Fitria Halim, Sherly, *Matketing dan Sosial Media...*, Hal. 16



mereka adalah dunia bermain kemudian orang tua membiarkan mereka lepas tanpa kontrol yang memadai<sup>60</sup>.

- b) Mengganggu kesehatan, saat menggunakan *gadget* terlalu lama dapat mengakibatkan timbulnya efek radiasi yang diakibatkan oleh pencahayaan pada *gadget*. Hal itu tentu mengganggu tahapan tumbuh kembang anak. Usia anak-anak memang bertumbuh kembang dengan sangat cepat dan menakjubkan, sebab disetiap fase perkembangannya, anak tidak hanya tumbuh dari segi fisik semata, melainkan juga dari segi psikologis hingga inteligensinya<sup>61</sup>. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentu mengganggu tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikologisnya.
- c) Ketergantungan, ketergantungan *gadget* pada anak dapat berpengaruh pada perilaku anak. penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak pasif, karena anak yang banyak menonton akan banyak diam. Ketika anak bergerak, gerakan bagi anak-anak itu menstimulasi otaknya, kecerdasannya. Otaknya jadi tidak terlatih untuk berfikir dan membuat mereka semakin sulit untuk mengeluarkan pikiran dan perasaannya<sup>62</sup>.
- d) Anak kurang bersosialisasi, memainkan *gadget* berlebihan membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang

---

<sup>60</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), Hal. 4

<sup>61</sup> Ibid., Hal. 5

<sup>62</sup> Ibid., Hal. 16

peduli dengan lingkungan sosialnya. Kelompok yang pertama kali sebagai kelompok rujukan bagi kehidupan seseorang adalah keluarga<sup>63</sup>. Keluarga memberikan ciri-ciri dasar kepribadian seseorang. Jika seseorang tumbuh di keluarga yang cenderung anti sosial dan membiarkan anak untuk bermain *gadget* daripada bermain diluar, maka seorang anak tersebut juga akan tumbuh menjadi anak yang anti sosial.

e) Mengganggu waktu istirahat, berbagai fitur yang ada seperti *game*, video, dan lainnya membuat anak hanya memiliki sedikit waktu untuk memperhatikan dirinya sendiri<sup>64</sup>. Pemberian otak waktu untuk beristirahat melalui jeda yang teratur, akan mengarah pada produktivitas dan kreativitas yang lebih besar. Kita perlu memberikan waktu bagi otak untuk beristirahat sehingga dapat mengonsolidasi semua informasi yang masuk<sup>65</sup>. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan merusak waktu istirahat anak, jika hal itu terjadi maka produktivitas dan kreativitas anak akan menurun.

c. Peran orang tua dalam mengantisipasi penggunaan *gadget* pada anak

*Parenting* atau pola asuh anak adalah suatu proses untuk meningkatkan dan mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, finansial, dan intelektual seorang anak sejak bayi hingga dewasa.

*Parenting* juga dapat diartikan sebagai upaya pendidikan yang

---

<sup>63</sup> Damsar, *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 75

<sup>64</sup> Habibu Rahman, Rita Kencana, dkk, *Pengembangan Nilai Normal...*, hal. 88-92

<sup>65</sup> Asti Musman, *Seni Mendidik Anak di Era 4.0*, (Yogyakarta: Penerbit Anak Hebat Indonesia, 2020), hal. 78-79

dilaksanakan oleh keluarga dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri<sup>66</sup>. Kita tidak bisa melawan perkembangan teknologi yang semakin menuntut dan semakin berkembang dari tahun ke tahun. Kita juga tidak bisa membatasi anak untuk tidak mengikuti perkembangan zaman, karena hal itu bisa saja menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih lambat dari perkembangan anak lain yang seusianya.

Banyak sekali cara yang bisa dilakukan para orang tua untuk mengantisipasi penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua bisa membatasi durasi pemakaian *gadget* dan membatasi penggunaan yang tidak sesuai dengan usia anak. Orang tua juga bisa mengawasi secara jarak jauh tentang apa saja yang dibuka dan dimainkan anak dalam dunia online nya. Dengan begitu, peran orang tua dalam membimbing anak tentang penggunaan *gadget* sangat penting, dengan adanya bimbingan tersebut maka penggunaan *gadget* atau aplikasi lain didalam nya bisa dimanfaatkan dengan baik dan positif.

d. Pemanfaatan dan kegunaan *gadget* dan *social media* dalam proses belajar anak

Dunia pendidikan tak lepas dari adanya proses pembelajaran yang terjadi baik didalam maupun diluar kelas. Pada prosesnya, pembelajaran memerlukan suatu dukungan dari lingkungan yang dapat

---

<sup>66</sup> Ibid., hal. 2

membuat proses pembelajaran memiliki kualitas yang baik. Lingkungan yang dimaksud dalam pembelajaran ini antara lain metode, media, dan teknologi<sup>67</sup>. Penggunaan *gadget* dalam setiap pembelajaran siswa bisa dipengaruhi oleh guru dan lingkungan sekitarnya, misalnya guru dalam setiap kesempatan pembelajaran menggunakan media di *social media*. Guru juga bisa memanfaatkan *social media* sebagai media dalam pengumpulan tugas siswa, pengajaran dalam bentuk online, melakukan sesi konsultasi dengan siswa, pemberian tugas, penyebaran informasi sekolah dan masih banyak lagi.

## **B. Kedisiplinan**

### **1. Pengertian Disiplin Siswa**

Disiplin adalah sebuah sikap wajib, harus dimiliki oleh setiap individu terutama komunitas sekolah. Disiplin menjadi penentu berhasil atau tidak berhasil visi dan misi sekolah dan ruang lingkup yang lebih luas penentu berhasil tidaknya tujuan pendidikan nasional<sup>68</sup>. 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.

---

<sup>67</sup> Ageng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communicatio, 2020), hal. 2

<sup>68</sup> Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2020), hal. 3

Semua aktifitas siswa yang dilihat kepatuhannya adalah berkaitan dengan aktifitas belajar di sekolah<sup>69</sup>. Imron menyatakan disiplin peserta didik adalah suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki peserta didik di sekolah, tanpa pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap peserta didik sendiri maupun terhadap sekolah secara keseluruhan<sup>70</sup>.

Disiplin merupakan salah satu sikap dalam menanggapi atau bereaksi terhadap suatu obyek atau keadaan tertentu. Setiap orang yang memiliki sikap disiplin kuat dalam setiap kegiatannya cenderung untuk patuh, mendukung, dan mempertahankan setiap aturan yang berlaku di lingkungannya. Disiplin yang dikembangkan dengan memberikan pengertian dan pemahaman yang baik akan menumbuhkan sikap kesadaran dalam diri sendiri untuk selalu mematuhi dan menghormati setiap peraturan yang berlaku tanpa adanya paksaan. Peraturan-peraturan yang dibuat dengan mengancam akan memberikan sanksi justru akan sangat tidak baik, mereka akan mematuhi aturan tersebut jika mereka diawasi, dan yang akan tumbuh bukan sikap disiplin yang baik namun rasa takut terkena hukuman. Sikap disiplin sudah ditanamkan mulai dari lingkungan kecil yaitu keluarga sampai dengan lingkungan yang besar seperti sekolah.

Disiplin merupakan sebuah cara dari kelompok untuk

---

<sup>69</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2017), hal. 322

<sup>70</sup> Arsy Miranda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, (Kalimantan: Yudha English Galery, 2018), hal. 22

mengajarkan setiap individu berperilaku sesuai dengan moral yang bisa diterima oleh kelompok tersebut. Setiap aturan-aturan disiplin juga berbeda antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Tujuan adanya aturan disiplin tersebut adalah untuk mendidik atau membina anak atau orang baru untuk berperilaku sesuai dengan kelompok sosialnya. Sebagai makhluk sosial yang setiap individu mempunyai pemikiran berbeda, ada yang tidak setuju adanya aturan-aturan yang dianggap sebagai hukuman, tetapi ada juga yang setuju dan menganggap semua aturan tersebut adalah pendidikan untuk menuju pribadi yang lebih baik.

## **2. Jenis Sikap Disiplin Siswa**

Disiplin dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu disiplin internal dan disiplin eksternal. Disiplin internal disebut sebagai disiplin positif, sedangkan disiplin eksternal disebut sebagai disiplin negatif<sup>71</sup>. Disiplin positif lebih diterapkan melalui pendidikan dan bimbingan, disiplin lebih menekankan pada perkembangan diri siswa yang dimulai dari dirinya sendiri. Disiplin negatif penerapannya lebih melalui hukuman, dimana siswa akan melakukan kedisiplinan karena unsur keterpaksaan. Disiplin positif lebih menjadikan siswa sadar dan bersikap mematuhi aturan secara sukarela tanpa adanya paksaan, sedangkan disiplin negatif kebanyakan siswa mematuhi peraturan karena takut akan terkena hukuman. Fungsi disiplin dilihat dari aspek sosiologis dan psikologis dikategorikan sebagai berikut:

---

<sup>71</sup> Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hal. 120

- a. Disiplin penting bagi sosialisasi, yaitu agar anak belajar tentang standar perilaku yang disetujui dan ditoleransi dalam suatu sistem sosial. Selain sebagai makhluk individu, manusia juga merupakan makhluk sosial. Tidak ada satu manusia pun yang dapat hidup tanpa adanya peran dari manusia lainnya. Hubungan sosial yang terjalin bisa terjadi pada sesama manusia yang sudah saling mengenal maupun baru pertama kali bertemu dalam kehidupan sehari-hari<sup>72</sup>. Manusia sebagai makhluk sosial pun penting dalam mengikuti aturan-aturan agar diterima dalam suatu lingkungan tersebut.
- b. Disiplin penting bagi kematangan kepribadian yang normal, yaitu agar anak memperoleh sifat-sifat kepribadian yang andal, percaya diri, kontrol diri, tekun, dan mampu mengatasi frustrasi. Aspek-aspek kematangan ini terjadi secara spontan, tetapi respons terhadap tuntutan dan ekspresi sosial yang berkelanjutan. Tanpa adanya peraturan dan tata tertib yang berlaku, seseorang tidak mempunyai pedoman apa yang dianggap baik dan buruk dalam tindakan atau perilakunya<sup>73</sup>.
- c. Disiplin penting bagi internalisasi standar moral dan kewajiban. Standar ini jelas tidak sekadar disentralisasikan tetapi juga diwujudkan dalam bentuk perilaku eksternal, bahkan untuk menjamin stabilitas ketahanan tatanan sosial. Kewajiban dan moral selalu berkaitan

---

<sup>72</sup> Dedi Hantono, Diananta Pramitasari, *Aspek Perilaku Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial pada Ruang Terbuka Publik*, Jurnal UIN Alauddin, Vo. 5, No. 2, 2018, hal. 86

<sup>73</sup> Dwindi Putri, *Kematangan Emosional terhadap Siswa Disiplin di Sekolah*, Psikologi Konseling, Vo. 17, NO. 2, 2020, hal. 733

dengan nilai moral yang dimiliki oleh individu<sup>74</sup>. Kewajiban moral merupakan upaya dalam memaksimalkan kepatuhan dan sikap disiplin.

- d. Disiplin penting bagi keamanan emosional anak, khususnya untuk memberikan kepastian terhadap kebingungan dan ketakutan mereka terhadap suatu perilaku<sup>75</sup>. Disiplin mengajarkan dan menekankan perilaku baik dengan menghilangkan perilaku buruk, tanpa harus menyakiti anak baik secara lisan maupun fisik<sup>76</sup>.

Sikap disiplin penting ditanamkan sejak usia masih anak. Jika mulai dari kecil sudah dibiasakan untuk disiplin, maka sikap disiplin tersebut akan menjadi kebiasaan yang baik yang tidak mudah hilang. Sikap disiplin dapat membantu anak untuk bisa berbaur dengan lingkungannya. Disiplin juga dapat memenuhi kebutuhan anak dalam banya hal. Sikap disiplin dapat membantu anak berpikir dan menentukan sendiri tingkah laku sosialnya sesuai dengan lingkungan sosialnya. Berikut merupakan contoh kebutuhan masa anak yang dapat dipenuhi dengan disiplin:

- a. Memenuhi kebutuhan akan rasa aman pada anak
- b. Membantu anak menyesuaikan diri. Sikap disiplin dapat memberitahu anak tentang apa yang diterima lingkungan dan apa yang tidak
- c. Membantu anak terhindar dari rasa salah dan rasa malu

---

<sup>74</sup> Saumi Aryandini, *Pengaruh Kewajiban Moral, Pemeriksaan Pajak, dan Kondisi Keuangan terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Badan Untuk Usaha Hotel tang Terdaftar di Dinas Pendapatan Daerah Kota Pekanbaru*, JOM Fekom, Vol. 3, No. 1, 2016, hal. 1466

<sup>75</sup> Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling ...*, hal. 123

<sup>76</sup> Alit Kurniasari, *Kekerasan Versus Disiplin dalam Pengasuhan Anak*, Sosio Informa, Vol. 1, No. 2, 2015, hal. 148



- d. Membantu anak mengembangkan hari nurani
- e. Membantu anak mendapatkan pujian<sup>77</sup>. Bagi seorang anak, pujian memiliki efek positif karena akan mengembangkan rasa percaya diri. Ketika seorang anak percaya diri, maka aspek-aspek lain dalam kepribadiannya pun akan berkembang positif.

Orang tua sering menekankan disiplin dalam upaya mendidik anak-anaknya. Pendapat sebagian anak pun disiplin sering sekali disamakan dengan hukuman. Padahal ada cara-cara lain yang lebih efisien dalam mendorong, membimbing anak untuk mempelajari moral tanpa melalui hukuman yang memberatkan siswa. Kedisiplinan siswa di sekolah mempengaruhi setiap perilaku siswa yang dilakukannya. Perilaku tersebut bisa berupa kewajiban yang dilaksanakan atau dihindari. Indikator penting dalam disiplin yaitu:

- a. Peraturan

Peraturan adalah pola yang diterapkan untuk berbuat atau bertingkah laku. Tujuan peraturan tersebut adalah untuk membekali anak dengan pedoman perilaku yang diakui dalam situasi dan kelompok tertentu. Setiap lingkungan atau kelompok mengaplikasikan norma kedalam bentuk peraturan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan identitas masyarakat atau kelompok tertentu<sup>78</sup>. Peraturan yang

---

<sup>77</sup> Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), hal. 82-83

<sup>78</sup> Septi Kusumadewi, dkk, *Hubungan antara Dukungan Sosial Peer Group dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo*, Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa, Vol. 1, No. 2, 2012, hal. 1

efektif dapat membantu seorang siswa merasa terlindungi sehingga tidak melakukan hal-hal yang tidak pantas. Isi setiap peraturan harus mencerminkan hubungan yang serasi antara anggota keluarga, memiliki dasar yang logis untuk membuat berbagai kebijakan, dan menjadi model perilaku yang harus terwujud di dalam keluarga. Peraturan dapat diubah agar dapat disesuaikan dengan perubahan keadaan, pertumbuhan fisik, usia, dan kondisi saat ini dalam keluarga.

b. Hukuman

Hukuman berarti menjatuhkan hukuman kepada seseorang karena melakukan suatu kesalahan, perlawanan, atau pelanggaran. Salah satu metode pendidikan adalah dengan pemberian imbalan dan hukuman. Pemberian imbalan, seorang akan termotivasi melakukan sesuatu, dan dengan pemberian hukuman seorang akan berhati-hati dalam melakukan sesuatu<sup>79</sup>. Hukuman itu sendiri mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- 1) Menghalangi pengulangan tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat. Jika siswa menyadari bahwa tindakan tertentu akan dihukum, mereka biasanya urung melakukan tindakan tersebut karena teringat akan hukuman yang dirasakannya di waktu lampau akibat tindakan yang dilakukannya tersebut
- 2) Mendidik, sebelum siswa mengerti peraturan, siswa dapat belajar bahwa suatu tindakan benar atau salah dengan mendapat hukuman

---

<sup>79</sup> Ahmad Ali Budaiwi, *Imbalan dan Hukuman*, (Jakarta: Gema Insani, 2002), hal. 80

karena melakukan tindakan yang salah dan tidak menerima hukuman bila mereka melakukan tindakan yang diperbolehkan

- 3) Hukuman memberikan motivasi untuk menghindari perilaku yang tidak diterima oleh masyarakat. Pengetahuan dan pemahaman tentang akibat tindakan yang salah perlu sebagai motivasi untuk menghindari kesalahan tersebut.

c. Penghargaan

Penghargaan memiliki pemahaman penghargaan atau imbalan yang diberikan organisasi kepada anggotanya, baik yang sifatnya materi finansial, materi non finansial, maupun psikis atau non materi<sup>80</sup>. Penghargaan berarti setiap bentuk imbalan, yakni suatu hasil yang baik. Penghargaan tidak perlu berbentuk materi, tetapi juga dapat berupa kata-kata, pujian, senyuman, atau tepukan di punggung dan belaian. Penghargaan mempunyai tiga peran penting, yaitu: penghargaan mempunyai nilai mendidik, penghargaan berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi perilaku yang disetujui secara sosial, tidak adanya penghargaan melemahkan perilaku

d. Konsistensi

Konsistensi diri adalah sikap seseorang yang tetap, selaras, sesuai, dan teguh memegang prinsip yang diyakini untuk mencapai kehendak, minat, serta tujuan yang diinginkan<sup>81</sup>. Konsistensi menggambarkan

---

<sup>80</sup> Aldila Saga Prabu, *Pengaruh Penghargaan dan Motivasi terhadap Kinerja Karyawan*, Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, Vol. 5, No. 2, 2016, hal. 108-109

<sup>81</sup> Leonard, *Kajian Peran Konsistensi Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, Vol. 3, No. 2, 2015, hal. 100

tingkat keseragaman, kestabilan, atau kecenderungan menuju kesamaan. Konsistensi memiliki fungsi mendidik yang besar, memberi motivasi yang kuat untuk melakukan tindakan yang baik dalam masyarakat dan menjauhi tindakan yang buruk, membentuk perkembangan siswa untuk menghormati peraturan-peraturan masyarakat sebagai otoritas, siswa yang telah berdisiplin secara konsisten mempunyai motivasi yang lebih kuat dan komitmen untuk berperilaku sesuai standar sosial yang berlaku dibanding dengan siswa yang berdisiplin secara konsiten<sup>82</sup>.

Karakteristik setiap manusia beragam tergantung dengan usianya. Usia siswa SD merupakan usia emas, dimana pada usia tersebut rasa ingin tahu anak mulai tinggi sehingga anak sering mencoba hal-hal yang baru. Imun anak juga pada usia ini sangat baik dimana mereka tidak kenal lelah meskipun dengan banyak aktivitasnya mulai dari belajar hingga bermain. Anak pada usia ini juga mulai senang berkelompok, dimana mereka ketika belajar ataupun bermain lebih senang jika dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu, guru maupun orang tua yang dekat dengan siswa lebih mengembangkan setiap pembelajaran kepada anak dengan tema bermain atau yang lebih menyenangkan. Siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam mengikuti setiap pembelajaran baik itu pembelajaran pokok ataupun pembelajaran moral siswa. Berikut merupakan tugas perkembangan peserta didik usia SD:

---

<sup>82</sup> Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah...*, Hal. 126-127

- 1) Menanamkan sikap dan kebiasaan dalam beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman berperilaku
- 3) Mengembangkan ketrampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung
- 4) Mempelajari ketrampilan fisik sederhana yang diperlukan untuk permainan dan kehidupan
- 5) Belajar, bergaul, dan bekerja dalam kelompok sebaya
- 6) Belajar menjadi pribadi yang mandiri
- 7) Mengembangkan sikap hidup yang sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan
- 8) Mengembangkan konsep-konsep yang perlu dalam kehidupan sehari-hari
- 9) Belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin
- 10) Memiliki sikap positif terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial<sup>83</sup>

Anak usia Sekolah Dasar mempunyai sifat perkembangan yang sangat cepat, baik fisik maupun psikisnya. Mereka akan lebih cepat dalam berkembang, mereka sering meniru hal-hal yang menarik bagi mereka. Hal itu pun menjadi poin penting bagi guru dan orang tua.

---

<sup>83</sup> Nora Agustina, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), hal. 145-146

Orang tua dan guru harus belajar memahami karakter setiap anak. Aspek-aspek perkembangan peserta didik sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik

Manusia tidak pernah dalam keadaan statis, sejak terjadi proses pembuahan hingga ajal tiba. Manusia selalu berubah dan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa menanjak, kemudian berada di titik puncak kemudian mengalami kemunduran<sup>84</sup>. Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur yang ada.

2) Perkembangan inteligensi

Perkembangan inteligensi meliputi kecerdasan, kepekaan indra, perhatian, daya imajinasi, dan penalaran yang berkembang pada anak usia lima tahun lebih<sup>85</sup>. Inteligensi bukanlah suatu yang bersifat kebendaan, melainkan suatu fiksi ilmiah untuk mendeskripsikan

---

<sup>84</sup> Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 9

<sup>85</sup> Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islam*, (Jakarta: Gema Insani, hal. 2012), hal. 22

perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Inteligensi juga bisa diartikan dengan kecerdasan. Deskripsi perkembangan fungsi-fungsi kognitif secara kuantitatif dapat dikembangkan berdasarkan hasil laporan berbagai studi pengukuran dengan menggunakan tes inteligensi sebagai alat ukurnya yang dilakukan secara longitudinal terhadap sekelompok subjek dari dan sampai ke tingkat usia tertentu secara *test-retest*, yang alat ukurnya disusun secara skuensial (*Standfort Revision Benet Test*)<sup>86</sup>.

Disiplin sekolah ketika dikembangkan dan diterapkan dengan baik, konsisten dan konsekuen akan berdampak positif bagi kehidupan dan perilaku siswa. Disiplin dapat mendorong mereka belajar secara konkret dalam praktik hidup di sekolah tentang hal-hal positif, yaitu melakukan hal-hal yang benar, dan menjauhi hal-hal yang tidak baik. Pemberlakuan disiplin dapat menjadikan siswa belajar beradaptasi dengan lingkungan yang baik sehingga muncul keseimbangan diri dalam hubungan dengan orang lain.

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin siswa**

Sama halnya, dengan peraturan di sekolah yang dibuat untuk semua warga sekolah. Aturan-aturan di sekolah dibuat bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar bisa belajar dengan nyaman serta mendidik akhlak siswa supaya menjadi pribadi yang baik baik dalam sekolah maupun di luar sekolah. Sikap disiplin di sekolah juga dipengaruhi oleh

---

<sup>86</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 33-34

beberapa hal, diantaranya:

a. Budaya sekolah

Budaya sekolah adalah sekumpulan nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh kepala sekolah, guru, pegawai/ staff administrasi, siswa dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah ini merupakan ciri khas, karakter atau watak dan citra sekolah tersebut. Budaya sekolah merupakan faktor yang ikut berpengaruh terhadap peningkatan kualitas sekolah bahkan dapat memberikan pengaruh yang lebih pada peningkatan mutu sekolah<sup>87</sup>.

b. Kompetensi guru

Kompetensi guru adalah kelayakan untuk menjalankan tugas, oleh karena itu kualitas dan produktivitas kerja guru harus mampu memperlihatkan perbuatan profesional yang bermutu. Guru adalah agen perubahan, maka sudah sepantasnya seorang guru membekali dirinya dengan berbagai kemampuan, baik kemampuan pengetahuan, perilaku, dan skill. Seorang guru harus memiliki empat kompetensi, yaitu: kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian<sup>88</sup>. Kemampuan atau kompetensi harus memperlihatkan perilaku yang memungkinkan mereka menjalankan tugas profesional dengan cara

---

<sup>87</sup> Hendro Widodo, *Pendidikan Holistik Berbasis Budaya Sekolah*, (Yogyakarta: UAD Press, 2019), Hal. 82

<sup>88</sup> Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), Hal. 6



yang paling diinginkan, tidak sekedar menjalankan kegiatan pendidikan bersifat rutinitas.

c. Fasilitas sekolah

Fasilitas sekolah adalah segala sesuatu yang dapat mendukung dan memperlancar suatu usaha, namun dalam hal ini tentu yang dimaksud adalah sekolah. Fasilitas sekolah ini dapat diartikan sesuatu yang memfasilitasi dan mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan. Sekolah memiliki kewajiban menyediakan setiap fasilitas yang mendukung implementasi kurikulum, seperti laboratorium, perpustakaan, fasilitas olahraga dan kesenian, dan fasilitas lainnya untuk pengembangan aspek-aspek kepribadian<sup>89</sup>.

d. Kepemimpinan kepala sekolah<sup>90</sup>

Peranan kepala sekolah sangat penting dalam menentukan operasional kerja harian, mingguan, bulanan, semesteran dan tahunan yang dapat memecahkan berbagai problematik pendidikan di sekolah. Ketercapaian tujuan pendidikan sangat bergantung kepada kecakapan dan kebijaksanaan kepemimpinan kepala sekolah yang merupakan pemimpin pendidikan di sekolah<sup>91</sup>.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang

---

<sup>89</sup> Daryono, *Menuju Manajemen Berbasis Sekolah*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hal. 68

<sup>90</sup> Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan...*, hal. 3-5

<sup>91</sup> Suparman, *Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Guru*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal. 19

diperoleh melalui pengalaman, melalui proses stimulus respon, melalui pembiasaan, melalui peniruan, melalui pemahaman dan penghayatan, melalui aktivitas individu meraih sesuatu yang dikehendakinya.<sup>92</sup> Hasil belajar sendiri 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>93</sup> Berdasarkan teori Gagne terdapat lima kategori sebagai perilaku hasil belajar, yaitu:

- a. Keterampilan intelektual (*Intellectual Skills*), yaitu kecakapan yang membuat seseorang berkompeten, yang memungkinkan untuk menanggapi konseptualisasi lingkungannya, keterampilan ini berkaitan dengan pengetahuan ‘bagaimana’ melakukan suatu aktivitas. Keterampilan intelektual meliputi kemampuan mengetahui bagaimana informasi, bukan mengetahui apanya, contohnya seperti siswa belajar bagaimana membuat simbol-simbol tercetak (huruf) menjadi kata-kata yang dapat dibaca<sup>94</sup>.
- b. Strategi kognitif (*Cognitive Strategies*), yaitu kecakapan khusus yang amat penting yang memungkinkan siswa dapat belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Kemampuan ini merupakan kemampuan yang mengatur seseorang untuk memilih ‘cara’, misalnya memilih cara belajar yang cocok untuk dirinya sendiri. Manusia menggunakan

---

<sup>92</sup> Prayitno, *Dasar teori dan Praksis Pendidikan*, (Yogyakarta: Grasindo, 2009), hal. 203

<sup>93</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hal. 25

<sup>94</sup> Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sleman: CV Budi Utama, 2018), hal. 148

berbagai strategi kognitif dalam menemukan suatu konsep, dalam meng-*encode* informasi, dan penggunaan strategi ini berbeda-beda untuk setiap orangnya<sup>95</sup>.

- c. Informasi verbal (*Verbal Information*), yaitu hasil belajar yang berupa informasi dan pengetahuan verbal. Informasi verbal (*verbal information*) atau biasa disebut dengan pengetahuan deklaratif (*declarative knowledge*) adalah pengetahuan yang berhubungan dengan fakta<sup>96</sup>. Informasi ini dapat dibedakan ke dalam fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Informasi merupakan esensi suatu peristiwa yang dapat dijadikan alat berfikir dan sebagai dasar untuk belajar lebih lanjut. Kemampuan informasi dapat ditunjukkan dengan menyatakan atau menyebutkan informasi itu dalam ungkapan yang bermakna.
- d. Keterampilan motorik (*Motor Skills*), yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan gerakan otot seperti mengucapkan lafal-lafal bahasa, berdeklamasi, mengetik dan sebagainya. Motorik ialah suatu gerak tubuh otak yang menjadi pusat atau kontrol dalam pengendalian gerak tersebut. Motorik terbagi menjadi motorik kasar dan halus. Motorik kasar yaitu suatu gerakan yang memerlukan banyak tenaga dan hanya menggunakan otot besar, saraf, kematangan otot, dan kontrol otak diperlukan saat melakukan gerakan tersebut. Motorik halus yaitu gerakan yang memerlukan kontrol mata dan tangan sebagai

---

<sup>95</sup> Novita Widiawati Sutantoputri, *Pembelajaran Strategi Kognitif*, Yayasan Obor Indonesia, Vo. 1, No. 1, 2004, Hal. 95

<sup>96</sup> Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 108

tumpuannya, dan otak menjadi pusat kontrol dari kegiatan tersebut, semisal menggunting<sup>97</sup>. Keterampilan motor biasanya merupakan prasyarat yang perlu dikuasai untuk dapat melakukan atau mempelajari sesuatu yang lain. Misalnya, untuk mempergunakan laboratorium bahasa, kita perlu memiliki keterampilan, mengoperasikan

Teori hasil belajar yang paling sering dijadikan rujukan dalam merumuskan tujuan pembelajar adalah taksnomi Bloom. Tiga ranah sebagai hasil belajar yang dikemukakan Bloom adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual, yaitu kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah dipelajarinya. Ranah kognitif ini segala kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan berpikir atau otak. Penilaian pada ranah kognitif ini selalu diakhiri dengan serangkaian penilaian, baik dilaksanakan dengan waktu tersendiri maupun termasuk dengan kegiatan belajar mengajar<sup>98</sup>. Dalam versi lama ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu :

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan jenjang kognitif yang paling rendah yang dianggap akan mendasari semua jenjang kemampuan lainnya. Pengetahuan ini dibuktikan dengan cara

---

<sup>97</sup> Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik...*, hal. 15-16

<sup>98</sup> Tim Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling, *Bahan-Bahan untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid 1*, (Jakarta: Grasindo), Hal. 38

bisa menyebutkan kembali atau mengingat kembali informasi yang telah diterimanya<sup>99</sup>. Contohnya adalah dalam pembelajaran siswa dapat menyebutkan cara baca suatu huruf menjadi sebuah kata

2) Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman merupakan tangga kedua setelah pengetahuan. Seseorang akan bisa mencapai tahap ini setelah ia memiliki pengetahuan terlebih dahulu. Jenjang ini dibuktikan dengan kemampuan untuk menjelaskan, membedakan, mengubah bentuk sesuatu objek yang telah dipelajarinya<sup>100</sup>.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi atau penerapan merupakan tangga ketiga yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan dan pemahaman. Jenjang ini dibuktikan dengan kegiatan menerapkan, mengaplikasikan sesuatu pengetahuan yang telah dipahami ke dalam suatu kondisi secara kongkret<sup>101</sup>.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan tingkatan keempat. Analisis sendiri lebih tinggi daripada tingkatan penerapan. Analisis mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagiannya agar struktur keseluruhan dan saling hubungan antar

---

<sup>99</sup> Dedi Sutedi, *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang*, (Jakarta: Humaniora), hal. 14

<sup>100</sup> Ibid., hal. 15

<sup>101</sup> Ibid., hal. 15

bagian dapat dipahami dengan baik<sup>102</sup>.

5) Sintetis (*synthesis*)

Sintesis mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain sehingga membentuk suatu kesatuan yang baru<sup>103</sup>. Misalnya, merencanakan suatu rumah, mesin, membuat proposal, dan lainnya. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada analisis

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada sintesis dan merupakan kemampuan paling tinggi dalam rangka kognitif. Objeknya meliputi pembentukan suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal yang disertai dengan pertanggungjawaban berdasarkan kriteria tertentu, memberikan penilaian terhadap sesuatu<sup>104</sup>.

Berikut merupakan enam jenjang hasil belajar dalam ranah kognitif yang dikemukakan oleh Bloom dalam versi lama. Kemudian versi lama tersebut direvisi oleh para murid Bloom ke dalam versi baru. Dalam versi revisi ini terjadi perubahan istilah atau kosakata yang digunakannya, yaitu dari nomina (kata benda) ke dalam verba (kata kerja). Berikut jenjang ranah kognitif menurut

---

<sup>102</sup> Kelas 3A PGSD, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*, (Sukabumi: CV Jejak, 2019), hal. 61

<sup>103</sup> *Ibid.*, hal. 62

<sup>104</sup> *Ibid.*, hal. 62

Bloom versi terbaru:

1) Mengingat (*remembering*)

Mengingat merupakan upaya untuk memanggil kembali atau memunculkan kembali suatu informasi (pengetahuan) yang telah disimpan di dalam memori atau ingatan, baik yang sudah lama maupun yang baru diterimanya. Ranah ini meliputi aktivitas kognitif: mengenali (*recognizing*), dan menyebutkan (*recalling*)<sup>105</sup>.

2) Memahami (*understanding*)

Memahami adalah kegiatan lanjutan setelah mengingat, yaitu suatu upaya untuk membangun pemahaman dan pengertian terhadap suatu informasi (pengetahuan) dari berbagai sumber sehingga dapat mengklasifikasikan, menjelaskan persamaan dan perbedaan, menemukan ciri khusus dari suatu objek, dan seterusnya. Ranah ini meliputi aktivitas kognitif: menginterpretasi atau menafsirkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menginferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*)<sup>106</sup>.

3) Menerapkan/ mengaplikasikan (*applying*)

Mengaplikasikan merupakan tindakan yang tahapannya lebih tinggi dari memahami. Disini pembelajar setelah

---

<sup>105</sup> Ade Haerullah, Said Hasan, *PTK & Inovasi Guru*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021), hal. 85-86

<sup>106</sup> *Ibid.*, hal. 85

mengingat dan memahami, dapat menerapkan atau penggunaan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Ranah ini meliputi aktivitas kognitif: melakukan (*executing*), dan menerapkan (*implementing*)<sup>107</sup>.

#### 4) Menganalisis (*analysing*)

Menganalisis merupakan kegiatan memecahkan masalah dengan membongkar setiap akar permasalahan menjadi ke dalam beberapa bagian, kemudian mengenali keterkaitan antara bagian tersebut, sehingga dapat menemukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut. Ranah ini meliputi: menguraikan (*diffrentiating*), mengorganisir (*organizing*), menemukan makna tersirat (*attributing*)<sup>108</sup>.

#### 5) Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi adalah kegiatan menilai baik buruknya suatu objek, benar-salahnya suatu hal, tinggi-rendahnya suatu kualitas, dan sebagainya berdasarkan kriteria tertentu. Untuk itu diperlukan seperangkat pengetahuan dan kemampuan yang terdapat dalam keempat jenjang kognitif sebelumnya. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan

---

<sup>107</sup> Ni Wayan Sri darmayanti, dkk, *Evaluasi Pembelajaran IPA*, (Bali: Nilacakra, 2020), hal.

<sup>108</sup> Ibid, hal. 34



konsistensi<sup>109</sup>. Ranah ini meliputi: memeriksa (*checking*), dan mengkritik (*critiquing*)

6) Mencipta/ berkreasi (*creating*).

Mencipta adalah upaya untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya, dengan cara meletakkan unsur-unsur terkait secara bersamaan sehingga membentuk satu kesatuan. Ranah ini meliputi: merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*), memproduksi (*producing*). Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru<sup>110</sup>.

|             |  |  |  |  |   |  |  |  |              |
|-------------|--|--|--|--|---|--|--|--|--------------|
| Evaluasi    |  |  |  |  | 6 |  |  |  | Mencipta     |
| Sintesis    |  |  |  |  | 5 |  |  |  | Mengevaluasi |
| Analisis    |  |  |  |  | 4 |  |  |  | Menganalisis |
| Aplikasi    |  |  |  |  | 3 |  |  |  | Menerapkan   |
| Pemahaman   |  |  |  |  | 2 |  |  |  | Memahami     |
| Pengetahuan |  |  |  |  | 1 |  |  |  | Mengingat    |

**Gambar 2.1 Perbandingan Ranah Kognitif Versi lama dan Baru<sup>111</sup>**

<sup>109</sup> Imam Gunawan, Anggarini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom- Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, Premiere Educandum, Vol. 2, No. 02, 2021, hal. 108

<sup>110</sup> Ibid., hal. 108

<sup>111</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat..*, hal. 27

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa terdapat 6 tingkatan dalam ranah kognitif baik versi lama maupun baru, dimana untuk tingkatan paling rendah dimulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, kemudian yang tertinggi yaitu mencipta.

b. Dimensi pengetahuan

Aspek pengetahuan dijadikan sebagai dimensi tersendiri dalam taksonomi Bloom revisi. Ada empat jenis dimensi pengetahuan yang diurutkan dari pengetahuan faktual sampai ke pengetahuan yang bersifat abstrak, yaitu:

a) Pengetahuan faktual

Pengetahuan faktual adalah pengetahuan yang meliputi elemen-elemen atau yang berupa potongan-potongan informasi yang terpisah-pisah atau berupa unsur-unsur dasar yang terdapat dalam disiplin ilmu tertentu yang harus dikuasai oleh siswa. Pengetahuan faktual harus didasarkan pada fakta dan bukan sekedar relasi ide. Pikiran tidak bisa memastikan kebenaran pengetahuan faktual tanpa merujuk ke semesta luar, atau dengan kata lain, prinsip kontradiksi tidak bisa dipakai untuk memastikan kebenaran suatu pengetahuan faktual<sup>112</sup>. Pengetahuan faktual ini dapat berupa pengetahuan tentang terminologi yang mencakup kata, angka, lambang, simbool,

---

<sup>112</sup> Donny Gahral Adian, Akhyar Yusuf Lubis, *Pengantar Filsafat Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Penerbit Koekoesan, 2011), hal. 49

atau gambar, dan dapat berupa pengetahuan tentang bagian tertentu secara detail. Pengetahuan ini mencakup peristiwa, lokasi, orang, sumber informasi, dan sejenisnya.

b) Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual adalah pengetahuan yang menunjukkan keterkaitan antara unsur-unsur dalam suatu struktur yang lebih besar, dan semuanya saling berfungsi satu sama lainnya. Umumnya berbentuk skema, atau model pemikiran, dan teori. Teori ini mewakili pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang materi pelajaran yang disusun terstruktur, kemudian bagaimana bagian atau informasi yang berbeda saling berhubungan dan saling terkait dalam cara yang lebih sistematis, dan bagaimana bagian-bagian tersebut berfungsi bersama<sup>113</sup>.

c) Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana cara mengerjakan sesuatu baik yang selalu dilakukan secara rutin maupun sesuatu hal baru. Pengetahuan prosedural meliputi bagaimana melakukan sesuatu, mempraktekkan metode-metode penelitian, dan kriteria-kriteria untuk menggunakan keterampilan, algoritma, teknik dan metode. Pendeknya, pengetahuan ini diperlukan untuk

---

<sup>113</sup> Yul Ifda Tanjung, Abubakar, dkk, *Kajian Pengetahuan Konseptual*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020), hal. 6

menjawab pertanyaan ‘bagaimana (caranya)’ sehingga bersifat prosedural. Pengetahuan prosedural terbagi dalam tiga sub jenis yaitu pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritma, pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu dan pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan harus menggunakan prosedur yang tepat<sup>114</sup>.

d) Pengetahuan Metakognitif

Pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan kognisi secara umum dan kesadaran tentang diri sendiri. Pengetahuan metakognitif mencakup: pengetahuan strategis, pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif, dan pengetahuan diri. Pengetahuan kognitif mengacu pada pengetahuan deklaratif seseorang tentang interaksi antara orang, tugas, dan karakteristik strategi<sup>115</sup>.

Pengetahuan strategis merupakan pengetahuan tentang strategi belajar, berpikir, dan pemecahan masalah. Pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif adalah pengetahuan tentang kapan menggunakan suatu strategi belajar, berpikir, dan pemecahan masalah pada kondisi dan konteks yang tepat. Pengetahuan diri berkaitan dengan pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri sendiri yang berhubungan dengan kondisi dan belajar

---

<sup>114</sup> Umi Chotimah, Mariyani, *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKN*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), hal. 33

<sup>115</sup> Ihdi Amin, YL. Sukestiyarno, dkk, *Model Pembelajaran PME (Planning-Monitoring-Evaluating)*, (Surabaya: Scopindo, 2020), hal. 35-36

Keempat dimensi pengetahuan dalam ranah kognitif versi baru ini disajikan dari yang bersifat konkret menuju pada yang abstrak. Pengetahuan konseptual dan prosedural tingkat keabstrakannya berurutan, prosedural lebih konkret daripada konseptual. Hubungan antar dimensi pengetahuan dengan keenam ranah kognitif dapat dilihat melalui gambar berikut:



**Gambar 2.2** keterkaitan antara dimensi pengetahuan dengan 6 ranah kognitif<sup>116</sup>

Dari gambar diatas tampak bahwa ranah kognitif dan dimensi pengetahuan terendah adalah mengingat (C1) dalam dimensi pengetahuan faktual (1) sehingga dilambangkan

<sup>116</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat..*, hal. 28

dengan (1C1), sebaliknya ranah tertinggi adalah dimensi metakognitif (4) dalam jenjang mencipta (C6) sehingga dilambangkan dengan (4C6)

c. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi, serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ada pendapat yang mengatakan bahwa jika seseorang sudah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi maka perubahan sikapnya itu dapat diramalkan. Perilaku hasil belajar afektif tercermin dalam sikapnya seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, mau menghargai guru dan teman sekelasnya, kepedulian, dan sebagainya. Ranah afektif terdiri atas lima tingkatan berikut: <sup>117</sup>

a) Sikap menerima (*receiving/ attending*)

Kemampuan menerima adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain<sup>118</sup>. Sikap ini berhubungan dengan sikap kepedulian terhadap orang lain atau dunia luar. Sikap peduli terhadap orang lain dan lingkungan sekitarnya, mau menerima kelebihan dan kekurangan orang lain, mau mendengarkan penjelasan orang lain, dan sebagainya merupakan perwujudan

---

<sup>117</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat..*, hal. 29

<sup>118</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 139

dari jenjang ini

b) Merespon (*responding*)

*Responding* adalah memberi jawaban atau memberi reaksi atas stimulus yang diterima dari seseorang. Dalam memberikan respon ini berkaitan dengan tepat-tidaknya bentuk reaksi yang diberikan, bagaimana dalaman perasaan yang diekspresikan. Sikap cepat tanggap dan kepedulian yang dimiliki seseorang merupakan hasil dari tahapan belajar jenjang ini. Kemampuan merespon juga dapat diartikan kemampuan menunjukkan perhatian yang aktif, kemampuan melakukan sesuatu, dan kemampuan menanggapi<sup>119</sup>.

c) Menilai (*valuing*)

Kemampuan menilai (*valuing*) adalah kemampuan memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan<sup>120</sup>. *Valuing* ini berkenaan dengan nilai atau kepercayaan terhadap gejala atau stimulus yang diterimanya. Dalam hal ini termasuk kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

---

<sup>119</sup> Ibid., hal. 140

<sup>120</sup> Ibid., hal. 140

d) Mengelola

Kemampuan mengorganisasi atau mengelola, yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Kemampuan mengorganisasi, dalam arti mengorganisasi nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem, menentukan hubungan antarnilai, memantapkan nilai yang dominan dan diterima<sup>121</sup>.

e) Karakteristik

Internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kemampuan berkarakter merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana dan memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama serta membentuk karakter yang konsisten dalam berperilaku<sup>122</sup>.

d. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor meliputi kompetensi untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan anggota badan sehingga menghasilkan gerak secara fisik. Hal ini berkaitan dengan keterampilan melakukan sesuatu yang tentunya akan melibatkan gerak reflek, kelihaihan

---

<sup>121</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal.

<sup>122</sup> *Ibid.*, hal. 193



melakukan gerakan tertentu mulai gerakan sederhana sampai pada gerakan kompleks.

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:<sup>123</sup>

- a) Gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari). Saat bayi dilahirkan, semua gerakan yang ia lakukan belum disadari. Gerakan tersebut disebut gerakan refleks<sup>124</sup>. Gerakan refleks tersebut merupakan gerakan yang tidak dikontrol oleh otak.
- b) Keterampilan pada gerakan dasar. Keterampilan gerak tidak hanya menuntut keterlibatan individu secara psikis, tetapi juga menuntut keterlibatan fisik secara aktif<sup>125</sup>. Berkembangnya gerakan ini sejalan dengan pertumbuhan tubuh tingkat kematangan pada anak-anak, yang terdiri dari tiga kelompok yang meliputi gerak lokomotif, gerak non lokomotif, dan gerak.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain. Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk

---

<sup>123</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal. 12-14

<sup>124</sup> Ratih Zimmer Gandasetiawan, *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak melalui Metode Sensomotorik*, (Jakarta: Penerbit Libri, 2009), hal. 52

<sup>125</sup> Phil. H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 23

menginterpretasi stimulus yang ditangkap oleh panca indera. Kemampuan perseptul yang erat hubungannya dengan gerakan tubuh ada lima macam yang meliputi: pembedaan rasa gerak, pembedaan penglihatan, pembedaan pendengaran, pembedaan peraba, dan kemampuan koordinasi<sup>126</sup>.

- d) Kemampuan di bidang fisik, yang dibedakan menjadi empat macam yaitu ketahanan, kekuatan, kelentukan, dan kelincahan. Kemampuan fisik merupakan kemampuan memfungsikan sistem organ-organ tubuh dalam melakukan aktivitas gerak tubuh<sup>127</sup>. Kemampuan fisik sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas gerak tubuh.
- e) Gerak-gerak *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. Keterampilan ini merupakan kesadaran individu untuk mengikuti pola atau bentuk tertentu yang memerlukan koordinasi dan kontrol sebagai bagian atau seluruh tubuh yang dapat dilakukan melalui proses belajar<sup>128</sup>.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. Komunikasi non diskursif adalah komunikasi melalui perilaku

---

<sup>126</sup> Eko Hariyanto, Pinton Setya Mustafa, *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*, (Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2020), hal. 182

<sup>127</sup> *Ibid.*, hal. 182

<sup>128</sup> *Ibid.*, hal. 183

gerak tubuh. Gerak tubuh yang komunikatif dapat dibedakan menjadi gerak ekspresif dan gerak interpretif<sup>129</sup>.

Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu:<sup>130</sup>

### **A. Faktor internal**

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 kesehatan

### **B. Faktor eksternal**

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari

---

<sup>129</sup> Ibid., hal. 183

<sup>130</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah..*, hal 14

berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Faktor eksternal lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah guru, guru dalam proses pembelajaran menjadi peranan yang sangat penting, guru juga menjadi jembatan penghubung antara siswa dengan sekolah. Terdapat sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

- a) *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka<sup>131</sup>. Contoh yang termasuk kedalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat, keadaan keluarga berasal dari mana misalnya guru tersebut berasal dari keluarga berada atau tidak, berasal dari keluarga harmonis atau tidak.
- b) *Teacher training experience*, meliputi pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru<sup>132</sup>. Contohnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.
- c) *Teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru<sup>133</sup>. Contohnya sikap guru

---

<sup>131</sup> Yanti Fitria, Widya Indra, *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2020), hal. 9

<sup>132</sup> Ibid., hal. 9

<sup>133</sup> Naniek Kusumawati, Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Magetan: CV AE Media Grafika, 2019), hal. 12

terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan inteligensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penugasan materi.

Masyarakat merupakan faktor eksternal dalam mempengaruhi hasil belajar. Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut memengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah.<sup>134</sup>

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah fasilitas belajar, lingkungan belajar dan model pengajaran yang dikembangkan pengajar.<sup>135</sup> Fasilitas belajar disini terdapat banyak sekali, diantaranya adalah buku, ruang kelas, dan internet. Internet sendiri merupakan fasilitas belajar yang sebagian besar dibutuhkan pengajar maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dan untuk menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Dengan penggunaan internet, siswa bisa mengakses materi-materi lain yang lebih rinci di google maupun di beberapa *social media*, disana juga

---

<sup>134</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah..*, hal. 18

<sup>135</sup> Sutiah, *Optimalisasi Si Fuzzy Topsis (Kiat Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa)*, (Sidoarjo:Nizamia Learning Center, 2016), hal. 79

terdapat penjelasan berupa teks maupun video yang lengkap.

## C. IPA

Ipa berasal dari kata sains (*science*) yang berasal dari kata *scientia* yang berarti pengetahuan. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Kegiatan dalam pembelajaran lebih banyak berhubungan dengan hal eksperimen, namun ada beberapa materi dari IPA yang sudah diteliti oleh para ilmuwan dan hal itu membuat kita tidak perlu melakukan suatu percobaan jika ingin mempelajari materi tersebut.

### 1. Pengertian IPA

Ilmu alam atau ilmu pengetahuan alam (bahasa inggris: *natural science*) adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun dan dimana pun.<sup>136</sup> Berikut ini merupakan pendapat para ahli mengenai IPA :

#### a. Sund dan Trowbribge

Menurut Sund dan Trowbribge merumuskan bahwa Sains merupakan kumpulan pengetahuan dan proses<sup>137</sup>.

#### b. Kuslan Stone

Kuslan Stone menyebutkan bahwa Sains adalah kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains merupakan prosuk dan proses yang tidak dapat

---

<sup>136</sup> Darmawan Harefa, Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*, (Banyumas: PM Publisher, 2020), hal. 3

<sup>137</sup> Sarinah, *Pendidikan Agama Islam*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2017), hal. 156

dipisahkan.<sup>138</sup>

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>139</sup>

Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang objek maupun fenomena-fenomena alam yang merupakan hasil penelitian dari para ahli dan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

## **2. Karakteristik belajar IPA**

Berdasarkan karakteristiknya, IPA berhubungan 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. Cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri. Uraian karakteristik belajar IPA dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot

---

<sup>138</sup> Darmawan Harefa, Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan..*, hal. 3

<sup>139</sup> Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA; Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI PRESS, 2014),

- b. Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik)
- c. Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membangun pengamatan
- d. Belajar IPA sering kali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (misal seminar, konferensi atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya
- e. Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.

140

Berdasarkan dari karakteristik belajar IPA dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran IPA harus menggunakan media dan pendukung yang luas dan hidup. Salah satu media yang paling cocok adalah media dan pendukung pembelajaran berupa lingkungan alam dan sekitarnya. IPA merupakan pembelajaran yang sering berhubungan dengan kejadian alam maupun proses terjadinya alam. Oleh karena itu, lingkungan sekitar merupakan faktor terpenting dalam proses pembelajaran IPA. Belajar IPA mendekatkan kita dengan interaksi alam di sekitar kita, interaksi antara makhluk hidup dengan benda tak hidup maupun sebaliknya.

Lingkungan merupakan sesuatu gejala alam yang ada disekitar kita, dimana terdapat interaksi antara faktor biotik (hidup) dan faktor abiotik (tak hidup). Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap

---

<sup>140</sup> Hisbullah, Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makassar: Aksara Timur, 2018), hal. 3-4



individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku.<sup>141</sup> Berikut ini merupakan jenis lingkungan sebagai media pembelajaran yang mempengaruhi pembelajaran IPA:

a. Lingkungan sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup seorang diri, dimanapun manusia senantiasa memerlukan kerja sama dengan orang lain. Manusia membentuk pengelompokan sosial (*social grouping*) diantara sesama dalam upaya mempertahankan hidup dan mengembangkan kehidupan, kemudian manusia memerlukan adanya organisasi untuk menjamin ketertiban sosial. Interaksi-interaksi sosial itulah yang kemudian melahirkan sesuatu yang dinamakan lingkungan sosial<sup>142</sup>. Lingkungan sosial sebagai sumber interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama, dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

Contoh pembelajaran IPA dalam lingkungan sosial seperti kita mengamati lingkungan sekitar kita, dalam pelajaran ilmu bumi dan kependudukan siswa dapat meneliti tentang perbedaan individu

---

<sup>141</sup> Darmawan Harefa, Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam...*, hal. 12

<sup>142</sup> Jonny Purba, *Pengelolaan Lingkungan Sosial*, (jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2002), hal. 1

berdasarkan usia, agama, dan lainnya.

b. Lingkungan alam

Alam semesta adalah seluruh ruang dan waktu yang bergerak dan tempat kita berada termasuk energi dan benda yang ada di dalamnya, contohnya seperti galaksi, bintang, dan planet<sup>143</sup>. Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan, dan lain-lain). Aspek-aspek lingkungan alam tersebut dapat dipelajari secara langsung oleh para siswa melalui cara-cara tertentu, seperti dalam mengamati perubahan zat suatu benda yang dihasilkan karena adanya perubahan cuaca maupun suhu di sekitarnya. Siswa dapat mengamati dan mencatatnya secara pasti, dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi termasuk prosesnya dan sebagainya..

c. Lingkungan buatan

Lingkungan yang ketiga adalah lingkungan buatan. Kalau lingkungan alam bersifat alami, sedangkan lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain adalah irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik. Lingkungan buatan dibedakan menjadi dua yaitu

---

<sup>143</sup> Azzurrino Riski, *Segala Sesuatu tentang Alam Semesta*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hal. 4

lingkungan buatan yang berhubungan dengan alam dan lingkungan buatan yang berhubungan dengan bangunan<sup>144</sup>.

Siswa dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharaannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya. Lingkungan buatan dapat dikaitkan dengan kepentingan berbagai bidang studi yang diberikan di sekolah.<sup>145</sup>

Berdasarkan dari karakteristik belajar IPA dan faktor lingkungan yang mempengaruhi pembelajaran IPA, dapat dikatakan bahwa IPA merupakan suatu materi yang tidak bisa lepas dengan faktor alam. Salah satu materi dari pembelajaran IPA yang sangat berhubungan dengan lingkungan adalah proses perubahan zat oleh suatu benda, dimana pada materi itu siswa harus meneliti, melihat prosesnya perubahan zat yang berubah karena faktor alam di daerah atau lingkungan sekitarnya

## **D. Pandemi**

### **1. Pengertian pandemi**

*Center for Disease Control and Prevention* (CDC) Amerika Serikat mencatat, pandemi merupakan epidemi yang menyebar ke beberapa negeri maupun daratan serta memberi pengaruh terhadap warga dalam

---

<sup>144</sup> Ristu Prastiwi, Altris Saleh, dkk, *Buku Tematik Lingkungan untuk SD/MI Kelas 3 Semester 1*, (Jakarta: Grasindo, 2013), hal. 84

<sup>145</sup> *Ibid.*, hal. 12-15

jumlah yang besar.<sup>146</sup> Dalam dunia kedokteran terdapat jenis penyebaran penyakit tergantung dengan kondisi penyebarannya, yaitu:

a. Wabah

Wabah adalah penyebaran penyakit di masyarakat di mana jumlah orang terjangkit lebih banyak dari biasanya pada komunitas atau musim tertentu. Wabah dapat terjadi secara terus-menerus, mulai hitungan hari hingga tahun. Wabah adalah terdapatnya penderita suatu penyakit tertentu pada penduduk suatu daerah, yang nyata jelas melebihi jumlah yang biasa<sup>147</sup>.

b. Epidemii

Epidemi adalah terjadinya kasus dengan sifat-sifat yang sama pada sekelompok manusia pada suatu geografis tertentu dengan efek nyata pada masyarakat lebih dari insiden normal. Epidemii digolongkan dalam berbagai jenis berdasarkan pada asal muasal dan pola penyebarannya. Epidemii dapat melibatkan paparan tunggal, paparan berkali-kali, maupun paparan terus menerus terhadap penyakitnya. Epidemii dapat melibatkan paparan tunggal (sekali), paparan berkali-kali, maupun paparan terus-menerus terhadap penyebab penyakitnya. Penyakit yang terlibat dapat disebarkan oleh vektor biologis, dari orang ke orang, ataupun dari sumber yang sama seperti air yang

---

<sup>146</sup> Masrul, Leon A. Abdillah, dkk, *Pandemik Covid-19: Persoalan dan Refleksi di Indonesia*, (Surabaya: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 4

<sup>147</sup> Wahyu Rajab, *Buku Ajar Epidemiologi untuk Mahasiswa Kebidanan*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009), hal. 142

cemar<sup>148</sup>.

c. Pandemi

Pandemi adalah wabah yang menyebar ke seluruh dunia. Dengan kata lain, wabah ini menjadi masalah bersama warga dunia. Contoh pandemi adalah HINI yang diumumkan WHO pada 2009, sama juga halnya dengan influenza yang dahulu pernah menjadi pandemi tingkat dunia. Pandemi ini tidak ada hubungannya dengan tingkat keparahan penyakit, jumlah korban, atau infeksi, tetapi pandemi berhubungan dengan penyebaran secara geografis<sup>149</sup>.

Pandemi adalah penyakit yang menyebar secara global meliputi era geografis yang luas. Menurut organisasi kesehatan dunia (WHO), pandemi ini tidak ada hubungannya dengan tingkat keparahan penyakit, jumlah korban, atau infeksi. Akan tetapi, pandemi juga berhubungan dengan penyebaran secara geografis.<sup>150</sup>

Pada tahun ini dunia dikejutkan dengan adanya virus *covid-19*, dimana virus tersebut baru dan belum diketahui obat atau vaksin nya. Pada akhir bulan januari, tepatnya 30 januari 2020, *The International Health regulations (IHR) Emergency Comittee* dari World Health Organisation (WHO) mendeklarasikan penyakit ini sebagai kejadian luar biasa dan menjadi perhatian internasional. WHO pada 11 ferbruari 2020 mengumumkan bahwa *covid-19* menjadi nama resmi

---

<sup>148</sup> Tamher, Noorkasiani, *Flu Burung Aspek Klinis dan Epidemiologis*, (Jakarta: Penerbit Salemba Medika, 2008), hal. 8

<sup>149</sup> Rohadatul Ais, *Komunikasi Efektif di Masa Pandemi Covid-19: Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Era 4.0*, (Banten: Makmood Publishing, 2020), hal. 35

<sup>150</sup> *Ibid.*, hal. 33-35

dari penyakit ini. “Co” berarti “*corona*”, “Vi” untuk “*virus*”, dan “D” untuk “*disease*”, lalu “19” merupakan penanda tahun virus ini ditemukan, yaitu 2019.<sup>151</sup>

WHO secara resmi menyatakan *covid-19* sebagai pandemi pada 11 maret 2020,. Tujuan WHO menyatakan status pandemi adalah agar semua negara di dunia meningkatkan kewaspadaan mencegah maupun menangani wabah *covid-19*.<sup>152</sup>

## 2. Pembelajaran pada saat pandemi

*Covid-19* saat ini telah merubah aktivitas seluruh masyarakat dunia, dimana semua negara memiliki kebijakan dan peraturan-peraturan baru untuk mencegah menyebarnya virus *covid-19* semakin besar. Salah satu perubahan yang dilakukan oleh negara adalah membatasi warga nya dalam melakukan aktivitas luar, seperti bekerja, belajar, belanja. Indonesia juga membatasi warga nya dalam melakukan aktivitas luar dengan menerapkan bekerja dan belajar dari rumah.

Bekerja dengan menggunakan sistem WFH (*work form home*), belanja dengan menggunakan sistem online, dan belajar dengan menggunakan sistem daring diharapkan efektif dalam membatasi kegiatan masyarakat di luar rumah. Keluarnya surat edaran dari Menteri Pendidikan RI No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *covid-19* menjadi penetapan resmi sistem belajar mengajar di Indonesia dari pembelajaran tatap muka

---

<sup>151</sup> Jaka Pradipta, Ahmad Muslim Nazaruddin, *Antipatik! Buku Panduan Virus Corona*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hal. 3

<sup>152</sup> *Ibid.*, hal. 4

menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan)

Kegiatan belajar mengajar secara daring adalah salah satu upaya dari pencegahan penyebaran *covid-19* atau yang biasa kita sebut dengan istilah virus corona, karena jika kegiatan belajar mengajar ini dilakukan seperti biasanya yaitu tatap muka, maka akan mengakibatkan penyebaran *covid-19* semakin meningkat dengan cepat karena ketika kegiatan belajar mengajar dilakukan secara tatap muka akan ada kontak fisik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru/ pegawai lainnya, sehingga kegiatan belajar mengajar secara daringlah yang menjadi solusi untuk meminimalisir penyebaran *covid-19*.<sup>153</sup>

Dikutip dari kompas.com terdapat cara agar pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh berjalan secara efektif :

a. Tiap sekolah/ kampus berbedaa

Setiap institusi pendidikan memiliki kesiapan dan fasilitas belajar jarak jauh yang berbeda-beda. Setiap sekolah atau kampus dapat menggunakan aplikasi *e-learning* atau aplikasi penunjang pembelajaran lainnya. Contohnya pembelajaran daring di TK sangat berbeda dengan pembelajaran daring di SMA. Persiapan yang dilakukan oleh guru TK menghadapi pembelajaran daring lebih membutuhkan persiapan yang banyak yaitu kuota internet, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mengkomunikasikan kepada orang tua bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring, alat

---

<sup>153</sup> Yosita Cecilia, "Bimbingan Belajar Sebagai Penunjang KBM Daring", Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/yosita90655/602ca34a8ede483d8d3fda22/bimbingan-belajar-sebagai-penunjang-kbm-daring>, 17 Februari 2021, hal. 1

tulis yang disiapkan dirumah, *handphone* android, lembar kerja anak, materi yang akan dibagikan kepada orang tua, membuat pembelajaran melalui video tutorial kegiatan yang akan dilakukan oleh anak<sup>154</sup>. Sebaliknya, pembelajaran daring di SMA lebih sederhana persiapannya dan langsung memanfaatkan banyak aplikasi penunjang pembelajaran daring karena siswa SMA sudah lebih canggih terhadap teknologi. Aplikasi yang sering dipakai dalam pembelajaran daring siswa SMA yaitu *zoom* dan *google classroom*<sup>155</sup>.

b. Tata cara pembelajaran berbeda

Karena kondisi setiap sekolah/ kampus berbeda, maka tata cara pembelajarannya juga berbeda. Bisa jadi, ada yang memakai *e-mail* untuk mengumpulkan tugas harian, ada juga yang dilakukan secara langsung, contohnya video *conference*. Contohnya seperti pelaksanaan model pembelajaran di SD lebih banyak menggunakan aplikasi *whatsapp* baik dalam pengisian daftar hadir sampai tugas yang telah diselesaikan siswa dikumpulkan melalui *group whatsapp*<sup>156</sup>. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran mahasiswa lebih sering menggunakan aplikasi *google classroom*, menurut mereka *google classroom* memiliki menu dan tampilan yang mudah digunakan dalam

---

<sup>154</sup> Despa Ayuni, Tria Marini, dkk, *Kesiapan Guru TK menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Obsesi, Vol. 5, No. 1, 2021, hal. 417

<sup>155</sup> Widyadari, *Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Daring melalui Supervisi Akademik Guru di SMA Negeri 7 Denpasar*, Jurnal Pendidikan, Vol. 22, No. 1, 2021, hal. 118

<sup>156</sup> Teguh Prasetyo, Zulela M.S, *Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Elementaria Edukasia, Vol. 4, No. 1, 2021, hal. 142



pembelajaran daring<sup>157</sup>.

Jadi, harus dipastikan untuk memahami tata cara pembelajaran jarak jauh yang diterapkan oleh sekolah atau kampus

c. Siapkan fasilitas penunjang

Yang harus disiapkan jika akan memulai pembelajaran daring adalah :

a) Kuota internet

Pelajar cenderung menghabiskan banyak data internet/ kuota karena adanya penggunaan aplikasi online maupun *video conference*<sup>158</sup>. Hal ini dikarenakan sebagian besar pendidik khususnya di tingkat perguruan tinggi menggunakan internet lebih banyak di dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Penyediaan kuota internet yang baik akan mempermudah pembelajaran daring.

b) Aplikasi penunjang

Berbagai macam aplikasi dapat menunjang aktivitas pembelajaran daring. Aplikasi yang sering digunakan pendidik dan peserta didik contohnya adalah *whatsapp* dan *telegram*. Dua aplikasi tersebut adalah aplikasi yang paling mudah dan hampir semua orang mempunyai aplikasi tersebut. *Whatsapp* digunakan sebagai media pembelajaran dengan pertimbangan fitur pada

---

<sup>157</sup> Muga Linggar Famukhit, *Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring Online pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12, No. 1, 2020, hal. 8

<sup>158</sup> Hadion Wijoyo, *Dampak Pandemi terhadap Kehidupan Manusia*, (Sumatra Barat: Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2021), hal. 117

*whatsapp* menyediakan fasilitas berbagi file *pdf*, *ms. Word*, *ppt*, video, *voice note*, dan lain sebagainya sedangkan penggunaan *telegram* dengan pertimbangan memiliki fitur *reply*, *mention*, *hashtag* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring<sup>159</sup>.

c) Laptop/ komputer

Pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, *smartphone*, dan jaringan internet<sup>160</sup>. Hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring, tetapi seorang siswa meskipun tidak memiliki laptop atau komputer sebagian besar mereka memiliki *smartphone* sudah cukup.

d) Materi pelajaran seperti buku, catatan, dan lainnya

Contoh persiapan yang dilakukan oleh guru TK menghadapi pembelajaran daring lebih membutuhkan persiapan yang banyak yaitu kuota internet, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mengkomunikasikan kepada orang tua bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring, alat tulis yang disiapkan dirumah, *handphone* android, lembar kerja anak, materi yang akan dibagikan kepada orang tua, membuat pembelajaran melalui video tutorial kegiatan yang akan dilakukan oleh anak<sup>161</sup>.

---

<sup>159</sup> Jefri Handhika, Siska Desy Fatmaryanti, dkk, *Pembelajaran Sains di Era Akselerasi Digital*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2020), hal. 47

<sup>160</sup> Oktafia Ika Handarini, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) selama Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 8, No. 3, hal. 502

<sup>161</sup> Despa Ayuni, Tria Marini, dkk, *Kesiapan Guru TK menghadapi Pembelajaran Daring ...*, hal. 417

oleh karena itu persiapan materi, buku, dan catatan harus benar-benar dipersiapkan dengan baik sebelum pembelajaran daring dimulai.

d. Jadwal yang harus disesuaikan

Jangan sampai sekolah atau kuliah diliburkan, terus dipakai untuk liburan. Tetapi siswa dan mahasiswa harus belajar dari rumah. Peran orang tua akan sangat penting terutama untuk siswa sekolah. Guru membuat jadwal, sehingga setiap siswa harus membuat jadwal harian dari bangun tidur hingga tidur kembali, jika sudah membuat jadwal maka mereka akan lebih tertib belajarnya, jika pembelajaran melalui internet disini perlu peran orang tua untuk mendampingi putra-putrinya dan bekerjasama dengan guru untuk menyampaikan laporan atau bimbingan melalui *wa group*<sup>162</sup>.

e. Pahami rencana belajar

Kondisi pandemi ini menyebabkan setiap pembelajaran dilakukan secara daring. Saat pembelajaran yang bersifat tatap muka langsung (*face to face*) tidak memungkinkan untuk dilaksanakan namun pembelajaran harus tetap berjalan maka pembelajaran bersifat daring menjadi suatu kebutuhan<sup>163</sup>. Agar efektif, maka jika diminta belajar materi A dan B maka harus dijalankan tugas itu. Jangan sampai malah

---

<sup>162</sup> Wijaya Kusuma, dkk, *Mencicipakan Pola Pembelajaran yang Efektif dari Rumah*, (Buku Elektronik: Penerbit Tata Akbar, 2020), hal. 3

<sup>163</sup> Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, Sofia Silvianita, *Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp Group dan Webinar Zoom berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar pada Masa Pandemic Covid-19*, Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA), Vol. 3, No. 2, 2020, hal. 332

mempelajari materi Z

f. Kendalikan diri

Ketika belajar jarak jauh, tentu guru atau dosen tidak ada disamping kita. Maka kita harus bisa mengendalikan diri dengan benar-benar belajar, bukan malah untuk main game, nonton tv, atau malah main handphone terus. Alat penunjang yang ada harus digunakan dengan sebaik-baiknya untuk belajar. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah guru harus mempunyai peta kelas atau kondisi siswa di rumah dengan begitu guru bisa membuat pola mengajar yang sesuai dengan kondisi siswa<sup>164</sup>.

g. *Update* pengumuman

Penting untuk gabung di *group whatsapp* sekolah atau kampus untuk mendapatkan info atau pengumuman terbaru. Sebab, bisa jadi ada jadwal, tambahan materi, atau informasi penting. Penggunaan teknologi yang ada untuk menciptakan pola pembelajaran yang efektif dari rumah<sup>165</sup>. Guru bisa menggunakan teknologi tersebut untuk menyebarkan berbagai informasi penting dari sekolah.

h. Cari tempat yang nyaman

Untuk belajar, bisa pilih waktu yang tepat serta tempat yang nyaman sehingga bisa mengerjakan dengan baik. Sementara rumah adalah salah satu bangunan yang dijadikan tempat tinggal selama

---

<sup>164</sup> Wijaya Kusuma, dkk, *Menciptakan Pola Pembelajaran*, hal. 4

<sup>165</sup> Wijaya Kusuma, dkk, *Menciptakan Pola Pembelajaran...*, hal. 4

jangka waktu tertentu<sup>166</sup>. Rumah yang nyaman dapat memberikan kenyamanan untuk pelaksanaan pembelajaran daring.

i. Tetap mandi dan rapi

Usahakan untuk tetap bangun pagi dan mandi, karena jika tidak mandi akan berpengaruh pada mood untuk belajar. Penampilan guru yang menarik dan rapi juga memberikan pengaruh kesan pertama positif kepada siswa, sehingga siswa dapat fokus pada guru<sup>167</sup>. Guru yang sudah mendapat perhatian dari siswa, akan lebih mudah dalam mengendalikan proses pembelajaran

j. Perhatikan deadline

Tugas yang harus dikumpulkan sesuai batas waktu, maka ini harus di perhatikan atau deadline harus selalu diperhatikan.<sup>168</sup> Salah satu cara dalam menciptakan pola pembelajaran efektif dari rumah adalah setiap siswa harus membuat jadwal, guru bekerja sama dengan orang tua untuk mendampingi putra-putrinya untuk melaksanakan pembelajaran yang sudah terjadwal dan melakukan diskusi atau komunikasi melalui *whatsapp grop* jika diperlukan<sup>169</sup>.

Dari beberapa cara tersebut, dapat disimpulkan bahwa agar tercipta pembelajaran jarak jauh dapat bekerja dengan efektif, maka selain

---

<sup>166</sup> Wijaya Kusuma, dkk, *Menciptakan Pola Pembelajaran...*, hal. 4

<sup>167</sup> Aldi Dwi Saputra, Kundharu Saddhono, *Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di Masa Pandemi*, Jurnal Bahasa, Sastra, dan pengajarannya, Vo. 18, No. 1, 2021, hal. 21

<sup>168</sup> Albertus Adit, "Perhatikan 10 Hal ini Agar Pembelajaran Daring Efektif, Kompas.com, <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/17/113921271/perhatikan-10-hal-ini-aqar-pembelajaran-daring-efektif?page=all>, 17 Maret 2020, hal. 1-2

kesiapan diri sendiri alat penunjang pembelajaran juga harus disiapkan dengan baik. Alat penunjang yang penting dalam pembelajaran jarak jauh adalah hp dan kuota internet, karena disitulah komunikasi terjalin antara guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Guru sering menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *whatsapp* untuk memberikan informasi atau untuk menjalin sesi konsultasi dengan wali murid maupun siswa, sedangkan aplikasi lainnya seperti *youtube* sering digunakan untuk memberikan materi atau menambah wawasan dengan melihat video penunjang materi lainnya.

#### **E. Pengaruh *social media* terhadap kedisiplinan dan hasil belajar IPA pada masa pandemi**

##### **a. Pengaruh *social media* terhadap kedisiplinan pada masa pandemi**

*Social media* merupakan media yang memungkinkan penggunaanya untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi maupun menjalin kerja sama<sup>170</sup>. Sebagai makhluk sosial agar bisa diterima baik dilingkungannya harus mempunyai sikap dan perilaku yang baik. Norma, etika, estetika, dan ilmu pengetahuan mempengaruhi perilaku etik siswa sebagai pribadi dan sebagai anggota masyarakat. Penanaman disiplin yang baik dalam proses pendidikan akan menghasilkan sikap, mental, watak, dan kepribadian siswa yang kuat. Guru dituntut untuk membelajarkan siswanya tentang kedisiplinan diri, belajar membaca, dan mencintai buku serta bagaimana cara harus berbuat, berperilaku sesuai dengan norma

---

<sup>170</sup> Arif Rohmadi, *Tips Produktif Ber-Sosial Media*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hal. 1

agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional indonesia. Diantaranya<sup>171</sup>:

- 1) Mengamalkan Pancasila
- 2) Mengembangkan dan membina kerjasama serta saling menghormati antar teman sejawat tanpa ada perbedaan
- 3) Memiliki rasa kesatuan yang tinggi dan berwawasan luas

**b. Pengaruh *social media* terhadap hasil belajar IPA pada masa pandemi**

Adekola, Ode, dan Gonzales & Young menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan teknologi media dengan peningkatan hasil belajar. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif.<sup>172</sup>

Saat ini, telah dikembangkan belajar mandiri dan jarak jauh seperti bersekolah di rumah (*home schooling*), belajar mandiri (*self study*), dan pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Tiga model pembelajaran dan meraih pengetahuan itu dianggap sebagai model meraih pengetahuan yang sedang *trend*. Media sosial facebook, twitter, instagram, dan youtube menjadi fasilitas membagi pengetahuan dan tradisi baru di dunia pendidikan. Di youtube saja, sudah bertebaran video-video tutorial tentang berbagai macam ilmu pengetahuan. Video-video tersebut mempermudah masyarakat untuk

---

<sup>171</sup> Muhammad Arifin. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Guepedia, 2019), hal. 55

<sup>172</sup> Mohammad Fadhilah Zein, "*Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*", (Mohammad Fadhilah Zein, 2019), hal. 83

mempelajari sesuatu dan di dalamnya ada semangat untuk membagi ilmu pengetahuan jarak jauh dan memotivasi masyarakat untuk belajar mandiri.<sup>173</sup>

Sosial media mempunyai peranan dan fungsi dalam kehidupan masyarakat, yaitu:

- a. Sosial media adalah media yang di desain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web
- b. Sosial media berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (“*one to many*”) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak audience (“*many to many*”)
- c. Sosial media mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri<sup>174</sup>

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini juga merujuk pada penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah untuk menyusun penelitian ini. Penelitian terdahulu juga digunakan peneliti sebagai bahan acuan dan referensi untuk memudahkan peneliti secara keseluruhan.

Peneliti mengambil referensi skripsi dari Yohanes Marryono Jamun yang berjudul “Dampak Teknologi terhadap Pendidikan”, Khairunnisa dengan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Minat Baca Buku pada Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

---

<sup>173</sup> Ibid., hal. 84

<sup>174</sup> Renny Nirwana Sari, *Therapy Self Hater Healing*, (Surabaya: Scorpindo Media Pustaka, 2020), hal.11



Yogyakarta, Feranita dengan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Sosial *Facebook* terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat’, Umi Halimah Saadah dengan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dengan menggunakan Media Film Kartun Serial Upin dan Ipin di SD Derekan Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang Tahun 2011/2012”, Elia Kusna dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial melalui Gadget terhadap Kepribadian dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung 2018/2019”.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

| No. | Peneliti/<br>Tahun           | Judul  | Hasil Penelitian   | Persamaan/ Perbedaan<br>dengan penelitian ini   |
|-----|------------------------------|--|--|---|
|     | Yohanes<br>Marryono<br>Jamun | Dampak<br>Teknologi<br>Terhadap<br>Pendidikan  | Penulis<br>mengumpulkan<br>data dalam bentuk<br>deskriptif. Pada<br>penelitian ini<br>penulis<br>menyimpulkan<br>bahwa<br>kemudahan<br>pengaksesan<br>media informasi<br>dan teknologi<br>menjadi salah satu<br>faktor yang paling<br>mempengaruhi<br>berbagai<br>problematika<br>pendidikan. <sup>175</sup> | Persamaan penelitian ini<br>terletak pada penggunaan<br>perkembangan teknologi<br>dalam menghadapi<br>permasalahan siswa, serta<br>menggunakan pendekatan<br>kualitatif deskriptif. Dan<br>untuk perbedaannya<br>terletak pada lingkup<br>siswa yang diteliti, lokasi<br>penelitian. Perbedaan<br>selanjutnya dalam<br>penelitian ini membahas<br>teknologi secara umum,<br>tetapi dalam penelitian<br>saya lebih memfokuskan<br>teknologi bidang media<br>sosial |
|     | Khairunnisa<br>(2018)        | Hubungan<br>Intensitas<br>Penggunaan<br>Media<br>Sosial Dan<br>Minat Baca<br>Buku Pada | Peneliti ini<br>menggunakan<br>pendekatan<br>kuantitatif.<br>Peneliti<br>mengungkapkan<br>bahwa tidak ada  | Persamaannya terletak<br>pada latar belakang<br>penelitian yaitu<br>meningkatnya intensitas<br>penggunaan media sosial<br>bagi pelajar, dari latar<br>belakang peneliti tersebut,   |

<sup>175</sup> Yohanes Marryono Jamun, *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol. 10, No. 1 Tahun 2018, hal. 46

| No. | Peneliti/<br>Tahun        | Judul   | Hasil Penelitian   | Persamaan/ Perbedaan<br>dengan penelitian ini  |
|-----|---------------------------|---|--|--|
|     |                           | Mahasiswa Di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta   | hubungan antara minat baca dengan intensitas media sosial. Semakin tinggi atau rendahnya intensitas penggunaan media sosial tidak berpengaruh pada minat baca buku. <sup>176</sup>   | peneliti menginginkan untuk meneliti dampak penggunaan media sosial bagi para pelajar. Perbedaannya terletak pada subyek penelitian, lokasi peneliti, dan metodologi penelitian. Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan saya menggunakan pendekatan kualitatif  |
|     | Feranita (2017)           | Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat                       | Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa adanya kegiatan mengakses <i>facebook</i> pada siswa dengan media sosial internet dapat menjaga kestabilan hasil belajar siswa. <sup>177</sup> | Persamaannya terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, serta pemanfaatan media sosial berupa <i>facebook</i> dalam meningkatkan hasil belajar. Persamaan lainnya juga terdapat pada fokus penelitian yaitu hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subyek penelitian, dan lokasi peneliti. |
|     | Umi Halimah Saadah (2011) | Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Film Kartun Serial Upin Dan Ipin Di | Penelitian ini merupakan PTK. Dalam penelitian ini proses pembelajaran dilakukan dengan langkah pemutaran film kartun serial upin & ipin, membaca referensi, diskusi, konfirmasi, praktek, dan tanya jawab. <sup>178</sup>                     | Persamaannya terletak pada pemanfaatan media teknologi perkembangan internet dalam proses pembelajaran siswa, dan juga upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui minat siswa dalam belajar, serta lebih memfokuskan penelitiannya di hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak  |

<sup>176</sup> Khairunnisa, *Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Minat Baca Buku Pada Mahasiswa Di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

<sup>177</sup> Feranita, *Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat*, (Sukabumi: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

<sup>178</sup> Umi Halimah Saadah, *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Film Kartun Serial Upin Dan Ipin Di SD Derekan Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang Tahun 2011/2012*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

| No. | Peneliti/<br>Tahun   | Judul   | Hasil Penelitian   | Persamaan/ Perbedaan<br>dengan penelitian ini  |
|-----|----------------------|---|--|--|
|     |                      | SD Derekan<br>Kecamatan<br>Pringapus<br>Kabupaten<br>Semarang<br>Tahun<br>2011/2012   |  | pada subyek penelitian,<br>lokasi, dan fokus<br>penelitian.  |
|     | Elia Kusna<br>(2018) | Pengaruh<br>Penggunaan<br>Media<br>Sosial<br>Melalui<br>Gadget<br>Terhadap<br>Kepribadian<br>dan Hasil<br>Belajar<br>Tematik<br>Peserta<br>Didik di MI<br>Al-Hidayah<br>01 Betak<br>Kalidawir<br>Tulungagung<br>2018/2019 | Penelitian ini<br>menggunakan<br>pendekatan<br>kuantitatif dan<br>menggunakan<br>jenis penelitian<br>korelasi. Metode<br>pengumpulan data<br>menggunakan<br>angket, observasi,<br>dan<br>dokumentasi. <sup>179</sup> | Persamaan penelitian ini<br>terletak pada penggunaan<br>media sosial. Persamaan<br>lainnya juga terdapat pada<br>fokus penelitian yaitu<br>hasil belajar siswa.<br>Perbedaan terletak pada<br>subyek penelitian dan<br>lokasi yang diteliti, serta<br>metode penelitian. Dalam<br>penelitian ini peneliti<br>menggunakan metode<br>kuantitatif korelasi,<br>sedangkan saya<br>menggunakan metode<br>penelitian kualitatif<br>deskriptif. Perbedaan<br>lainnya terdapat pada<br>fokus pembelajarannya,<br>jika penelitian ini<br>menggunakan<br>pembelajaran tematik,<br>maka saya menggunakan<br>pembelajaran IPA. |

## G. Kerangka Penelitian

Kajian teoritis yang telah dijelaskan diatas berdasarkan diatas maka peneliti menyusun dan mengajukan kerangka pikiran sebagai berikut:

*Covid-19* merupakan pandemi yang sedang menyerang dunia hingga saat ini. Indonesia menjadi salah satu Negara yang masyarakatnya mulai terpapar *covid-19* pada Maret 2020 hingga saat ini. Keadaan ini membuat Pemerintah

<sup>179</sup> Elia Kusna, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Melalui Gadget Terhadap Kepribadian dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawir Tulungagung 2018/2019*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

memberikan kebijakan-kebijakan kepada masyarakat untuk tidak berkerumun dan tetap menjaga protokol yang sesuai dengan anjuran WHO. Pemerintah juga memberhentikan segala aktivitas masyarakat termasuk kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan belajar mengajar ini diganti dengan belajar dari rumah menggunakan teknologi yang sudah tersedia. Dengan demikian, penting bagi guru dan wali murid dalam mengembangkan kemampuan dalam ber-sosial media agar dapat memantau peserta didik dalam menggunakan *gadget* terutama dalam hal ber-sosial media baik untuk pembelajaran dari rumah maupun kegiatan lainnya.

Penggunaan *social media* sangat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, dimaana dalam ber-sosial media siswa dapat dengan mudah bertemu dengan teman online sampai dengan membaca informasi-informasi yang belum tentu baik untuk mereka. Salah satu sikap yang paling mempengaruhi siswa adalah sikap disiplin siswa. Penggunaan *social media* yang terlalu berlebihan bisa menyebabkan sikap disiplin siswa menurun. Hal itu bisa saja terjadi, karena penggunaan *social media* membuat mereka candu dan menghiraukan kegiatan dan kewajiban mereka sebagai peserta didik.

Alat teknologi saat ini banyak yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar dalam rumah. Salah satu alat teknologi yang bisa digunakan adalah *Handphone*. *Handphone* merupakan sebuah alat teknologi yang semakin mengalami kemajuan-kemajuan dibanding dengan tahun-tahun sebelumnya, *handphone* saat ini semakin canggih yang memudahkan masyarakat dalam melakukan sebuah pekerjaan. *Handphone* saat ini telah

dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang sangat membantu memudahkan kegiatan masyarakat seperti dalam mencari informasi, bertukar pesan, melakukan panggilan, mengirim file, dan masih banyak lagi. *Handphone* saat ini juga memudahkan masyarakat dalam mendownload aplikasi baik *social media*, *game*, dan aplikasi lainnya sesuai dengan kebutuhannya.

Kebijakan belajar-mengajar pada masa pandemi ini tentu menyulitkan para guru dan siswa, karena mereka tidak terbiasa dalam melakukan kegiatan belajar-mengajar dari rumah. Siswa tentu juga sering mengalami kebosanan karena tidak bertemu dengan teman sekelasnya serta materi yang dikirim oleh guru sangat susah dipahami karena tidak dijelaskan secara langsung oleh gurunya. Permasalahan ini tentu harus melibatkan guru, kepala sekolah, dan wali murid dalam mengantisipasi kebosanan siswa, yang takutnya jika terlalu sering siswa bosan akan mengakibatkan hasil belajar siswa di akhir akan menurun. Guru pada masa pandemi harus membuat media pembelajaran yang berbeda dengan hari-hari sebelumnya dalam mengantisipasi kebosanan siswa. Guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi *social media* dalam membuat media dan materi pembelajaran yang akan dikirim oleh siswa. Peran orang tua juga sangat penting dalam kegiatan belajar dari rumah ini. Orang tua diharapkan dapat mendampingi dan memberikan arahan kepada siswa selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Mengatasi hal tersebut peneliti 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”. Penelitian ini meneliti semua siswa yang ada di kelas V MI Hidayatul Hikmah.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan siswa pada masa pandemi ini dan dapat mengurangi penggunaan *social media* secara berlebihan dan meningkatkan hasil belajar IPA dengan memanfaatkan *handphone* dan *social media* dengan baik

**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**

