

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Remaja

a. Definisi

Remaja didefinisikan sebagai individu yang sedang berada dalam fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yaitu rentang usia 10 hingga 19 tahun (*World Health Organization*, 2022). Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 mendefinisikan remaja sebagai penduduk yang berusia 10 hingga 18 tahun. Dengan demikian, remaja dapat diartikan sebagai masa atau periode ketika seseorang berada di usia belasan tahun (Juliani & Wulandari, 2022). Masa remaja merupakan fase transisi dari kanak-kanak ke dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Menurut *World Health Organization (WHO)*, masa remaja adalah fase penting untuk membentuk kebiasaan sosial dan emosional yang mendukung kesejahteraan mental, penyelesaian masalah, pengelolaan emosi dan keterampilan *interpersonal* (Sarfika *et al.*, 2023). Pertumbuhan dan perkembangan selama masa remaja dibagi dalam tiga tahap, yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (14-17 tahun), dan remaja akhir (17-20 tahun). Periode remaja, khususnya 12 sampai 16 tahun merupakan waktu penting untuk pertumbuhan dan perkembangan. Dimana pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun sosial dan memasuki masa pubertas.

Masa remaja juga sangat penting dan bisa menjadi *the best of time and the worst of time*. Emosi yang tidak stabil pada masa remaja dapat memengaruhi kehidupan pribadi dan sosial yang menyebabkan konflik dan pertengkaran akibat emosi yang tidak stabil (Netrawati *et al.*, 2018).

b. Perkembangan remaja

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini, remaja begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu secara fisik maupun mental (Diananda, 2019). Selama perkembangan itu, remaja dapat di kelompokkan dan terbagi dalam tahapan berikut:

1) Pra remaja (11 – 14 tahun)

Fase Pra remaja sering kali dianggap sebagai periode yang penuh tantangan, ditandai dengan perilaku yang cenderung negatif. Komunikasi antara anak dan orang tua sering kali menjadi sulit pada fase ini. Perubahan fisik dan hormonal yang terjadi selama periode ini dapat mengganggu fungsi tubuh dan menyebabkan fluktuasi suasana hati yang tidak terduga. Selain itu, remaja cenderung menjadi lebih reflektif tentang perubahan diri dan lebih peduli tentang persepsi orang lain terhadap mereka.

2) Remaja awal (14 – 17 tahun)

Fase ini ditandai dengan perubahan yang berlangsung cepat dan mencapai titik tertinggi. Usia ini sering kali terjadi ketidakstabilan emosional dan ketidakpastian dalam berbagai aspek. Individu pada fase ini sedang dalam pencarian identitas diri, karena statusnya kurang jelas.

Pola interaksi sosial mulai mengalami perubahan. Mirip dengan orang dewasa muda, remaja sering kali merasa memiliki hak untuk membuat keputusan sendiri. Selama periode perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas menjadi sangat penting, pemikiran menjadi lebih logis, abstrak, dan idealis, dan mulai menghabiskan lebih banyak waktu di luar lingkungan keluarga.

3) Remaja lanjut (17 – 20 tahun)

Individu berkeinginan untuk menjadi fokus perhatian dan berusaha menunjukkan keunikan dirinya, yang berbeda dengan remaja awal. Individu merupakan seorang idealis dengan aspirasi yang tinggi, penuh semangat, dan memiliki energi yang besar. Individu berupaya untuk memperkuat identitas dirinya dan berambisi untuk mencapai kemandirian emosional.

Pada fase remaja, terjadi perubahan fisik yang sangat signifikan dan cepat, termasuk perubahan karakteristik seksual dan juga perkembangan mental. Pada fase ini, pencapaian identitas diri menjadi sangat penting, pemikiran menjadi lebih logis, abstrak, dan idealis, dan remaja mulai menghabiskan lebih banyak waktu di luar rumah. Perkembangan yang disebutkan sebelumnya dikenal sebagai fase pubertas, yaitu suatu periode di mana terjadi kematangan struktur dan fisik tubuh, seperti perubahan proporsi tubuh, berat, dan tinggi badan. Selain itu, fungsi seksual juga mengalami perkembangan yang cepat, terutama pada awal masa remaja.

c. Karakteristik perkembangan remaja

Berdasarkan dari Ramdhiani (2023), karakteristik perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik

- a) Tanda-tanda seks primer pada remaja pria ditandai dengan pertumbuhan organ testis yang cepat, sementara pada remaja wanita, ditandai dengan pertumbuhan cepat dari rahim, vagina, dan ovarium.
- b) Tanda-tanda sekunder pada remaja pria mencakup pertumbuhan rambut di area sekitar kemaluan dan ketiak, perubahan suara, serta munculnya kumis dan jakun. Sementara itu, pada remaja wanita tanda-tanda sekundernya ditandai adanya rambut di sekitar area kemaluan dan ketiak, pembesaran payudara, dan pelebaran pinggul.

2) Perkembangan kognitif

Selama periode remaja, secara mental, individu sudah memiliki kemampuan untuk berpikir logis tentang berbagai isu dan dapat menggunakan pemikiran sistematis dalam menyelesaikan masalah.

3) Perkembangan emosi

Masa remaja adalah periode di mana pengembangan emosi mencapai puncaknya, dan individu mencapai kemampuan untuk merespons secara emosional.

4) Perkembangan sosial

Selama periode remaja, individu mulai menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dan memilih teman-teman yang memiliki kepribadian, sikap, dan nilai-nilai yang serupa dengan dirinya.

5) Perkembangan moral

Selama periode remaja, tingkah laku individu biasanya lebih matang dibandingkan saat masih anak-anak. Remaja cenderung lebih memahami nilai-nilai positif seperti kejujuran, keadilan, kesopanan, dan disiplin.

6) Perkembangan kepribadian

Masa remaja adalah periode krusial dalam pembentukan kepribadian, yang ditandai dengan perkembangan identitas diri. Selain itu, kesadaran beragama juga mengalami perkembangan pada fase ini.

d. Masalah pada remaja

Tahap perkembangan remaja memiliki tugas-tugas khusus yang harus diselesaikan. Pada usia ini, remaja berusaha menyesuaikan diri dengan teman sebaya, memperhatikan pendapat orang lain, dan mencari kebebasan serta kepercayaan diri (Diananda, 2019).

Dari perspektif psikologi, perilaku menyimpang pada remaja sering kali muncul akibat konflik yang tidak teratasi dengan baik selama masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak dan remaja berlangsung dengan cepat, dan pengalaman traumatis dapat mengganggu perkembangan psikologis remaja. Konflik dan pemberontakan adalah bagian alami dari kebutuhan remaja untuk menjadi dewasa yang mandiri dan emosional sensitif.

Beberapa masalah remaja yang sering menimbulkan kekhawatiran dalam kehidupan sehari-hari meliputi:

- 1) Tidur hingga larut malam
- 2) Merasa tidak nyaman tinggal dirumah

- 3) Mencuri
- 4) Berbohong
- 5) Merokok
- 6) Menggunakan kata-kata yang kasar
- 7) Tidak patuh dan suka membantah
- 8) Membolos sekolah
- 9) Tidak menjaga kebersihan tubuh
- 10) Malas
- 11) Melakukan sesuatu tanpa pertimbangan dan dengan risiko besar
- 12) Pergaulan bebas
- 13) Mengabaikan pelajaran agama dan tidak memperhatikan ibadah

2. Konsep Smartphone

a. Definisi

Smartphone adalah alat canggih yang dibuat untuk membantu kegiatan sehari-hari. Hampir semua orang sekarang memakai *smartphone* untuk berbagai hal. *Smartphone* sangat penting karena membantu mendapatkan informasi, belajar, berkomunikasi, bekerja dan juga untuk hiburan (Kamaruddin *et al.*, 2023)

Smartphone memberikan kenyamanan manusia melalui berbagai fasilitas dan kemudahan, seperti untuk komunikasi jarak jauh, transportasi, bisnis, hiburan, dan mengakses informasi sesuai kebutuhan. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat elektronik yang praktis dan membantu manusia dalam berbagai hal (Retalia, 2020).

Menurut *State of Mobile 2024* yang dirilis oleh Data.ai dan dikutip oleh CNBC Indonesia, terjadi peningkatan durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia sejak pandemi Covid-19. Pada empat tahun terakhir, tercatat bahwa pada tahun 2020, rata-rata warga Indonesia menggunakan *smartphone* selama 5,63 jam per hari. Angka ini meningkat menjadi 5,99 jam per hari pada tahun 2021 dan kembali meningkat menjadi 6,14 jam per hari pada tahun 2022. Namun, pada tahun 2023 rata-rata durasi penggunaan *smartphone* sedikit menurun menjadi 6,05 jam per harinya.

Data tersebut berhubungan dengan pendapat tentang durasi penggunaan *smartphone* dari Hudaya (2018) yang mengklasifikasikan durasi penggunaan *smartphone* menjadi tiga yaitu: tinggi (lebih dari 3 jam/hari), sedang (sekitar 3 jam/hari) dan rendah (kurang dari 3 jam/hari). Andrew (2018) menyarankan durasi ideal penggunaan *smartphone* adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit/hari. Beberapa panduan lain menyarankan bahwa durasi penggunaan *smartphone* idealnya sekitar 1-2 jam/hari. Namun, beberapa teori durasi ideal penggunaan *smartphone* ternyata tidak sesuai dengan kebiasaan remaja yang menggunakan *smartphone* melebihi waktu yang direkomendasikan. (Kumala *et al.*, 2019).

b. Manfaat

1) Media informasi dan komunikasi

Komunikasi adalah elemen penting dalam kegiatan sosial manusia. Bagi remaja, *smartphone* menjadi alat komunikasi yang *krusial* karena memudahkan interaksi dengan keluarga, guru, teman dan

yang lainnya. *Smartphone* juga memungkinkan pertukaran informasi tentang tugas sekolah pembaruan tentang berbagai kabar lainnya. (Fikriaji, 2022).

Smartphone juga telah berkembang menjadi sarana akses informasi yang mudah dan cepat. Melalui akses internet, pengguna dapat menemukan materi pelajaran, berita terkini serta mengeksplorasi hal diminati, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan pembelajaran mandiri.

2) Media hiburan

Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga berperan sebagai pusat hiburan. Beragam konten hiburan tersedia di *smartphone*. Keberadaan *smartphone* yang menyediakan hiburan ini tidak hanya menghubungkan orang tetapi juga memperkaya pengalaman hiburan sehari-hari, memberikan solusi untuk mengatasi kebosanan dan membantu mengurangi stress.

c. Pengaruh *smartphone*

Tumbuh kembang anak pada era modern ini memang dipengaruhi oleh teknologi. Generasi sebelumnya lebih sering membaca buku dan berimajinasi, dengan perhatian yang fokus dan ingatan yang kuat. Tetapi, dengan munculnya televisi, anak-anak mulai terpecah perhatiannya dan cenderung malas berpikir serta belajar. Kemudian, internet menjadi semakin dominan, mengubah lingkungan anak-anak secara signifikan. Meskipun teknologi memberikan manfaat, terkadang imajinasi anak-anak

terabaikan, kemampuan berpikir menurun, dan ingatan menjadi kurang tajam (Jamun & Ntelok, 2022).

Kemajuan teknologi yang pesat telah memungkinkan manusia untuk memanfaatkannya dalam banyak aspek kehidupan, yang kadang-kadang dapat membuat remaja bergantung pada teknologi dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Meskipun teknologi memberikan kemudahan, penting bagi setiap individu untuk memiliki kesadaran diri dalam menggunakan teknologi agar dapat memanfaatkannya dengan maksimal.

d. Faktor-faktor penyebab penggunaan *smartphone*

Penggunaan *smartphone* oleh remaja *smartphone* sering kali melebihi rekomendasi, yang seharusnya hanya antara **1-2 jam** per hari. Tetapi, rata-rata penggunaan *smartphone* mencapai hampir **8 jam** per hari. Kondisi ini tidak terlepas dari peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan *smartphone* oleh anak remaja. Pendampingan yang baik sangat penting untuk mengajarkan perilaku yang sehat dan membatasi penggunaan *smartphone* secara bijaksana (Novitasari Nurul, 2019).

Ada empat faktor penggunaan *smartphone* secara berlebihan, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor ini terdiri dari faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

- a) Tingkat **sensasi pencarian yang tinggi** merujuk pada kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan kompleks, serta keinginan untuk

mengambil risiko, baik secara fisik maupun sosial. Sensasi pencarian ini juga dikenal sebagai *sensation seeking*.

- b) **Self-esteem yang rendah**, penilaian individu terhadap kualitas atau nilai diri sebagai manusia yang kurang positif.
- c) Kepribadian ekstrovert yang tinggi
- d) **Kontrol diri yang rendah** yakni kemampuan seseorang dalam mengelola dan mengendalikan tindakan serta perilakunya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merujuk pada pengaruh dari luar diri individu, terutama yang terkait dengan **paparan media tentang *smartphone*** dan berbagai fasilitasnya.

3) Faktor situasional

Faktor-faktor yang mendorong penggunaan *smartphone* untuk kenyamanan psikologis dalam situasi tidak menyenangkan, di mana individu cenderung mengalihkan perhatian ke ponsel untuk mengatasi ketidaknyamanan tersebut.

4) Faktor sosial

Mencakup penyebab kecanduan *smartphone* yang digunakan untuk interaksi dan pemeliharaan kontak sosial, di mana individu lebih memilih berkomunikasi melalui ponsel daripada berinteraksi secara langsung.

(Jamun & Ntelok, 2022)

e. Dampak penggunaan *smartphone*

1) Dampak positif

- a) Memudahkan seseorang berkomunikasi dengan banyak orang melalui *smartphone*.
- b) Memudahkan akses ke situs pengetahuan dan memperkaya pengetahuan dengan cepat.
- c) Jejaring sosial yang berkembang memungkinkan kita untuk **menambah teman** dengan mudah menggunakan *smartphone*.
- d) Metode pembelajaran baru yang muncul berkat kemajuan teknologi memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar.
- e) Interaksi dengan *smartphone* dapat meningkatkan kreativitas.

2) Dampak negatif

a) Gangguan tidur

Cahaya yang dipancarkan oleh layar *smartphone* dapat mengganggu ritme sirkadian (jam internal alami yang mengatur siklus bangun dan tidur). Hal ini dapat mengganggu kualitas tidur dan menyebabkan kelelahan dan kantuk pada siang hari.

b) Ketergantungan

Ketergantungan *smartphone* atau *nomophobia* (*no-mobile-phone phobia*), dapat mengganggu keseimbangan psikologis dan sosial seseorang, serta menurunkan produktivitas dan kualitas hidup. Psikiater *Jerald Block* berpendapat bahwa ketergantungan intensif pada *smartphone*, yang mengganggu komunikasi langsung dengan keluarga dan teman, bisa dianggap sebagai masalah klinis.

c) Penggunaan tidak sesuai kondisi

Menggunakan **ponsel selama proses belajar** untuk mengirim pesan dengan teman atau pacar, atau membuka situs jejaring sosial, dan lainnya saat sedang belajar, dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar.

d) Kesehatan fisik

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, gangguan penglihatan, dan sakit leher dan punggung. Hal ini disebabkan oleh posisi tubuh yang tidak ergonomis saat menggunakan *smartphone*.

(Kamaruddin *et al.*, 2023)

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terutama pada interaksi sosial menurut (Retalia, 2020) yaitu:

- a) Menurunnya kualitas dan kuantitas interaksi tatap muka
- b) Berkurangnya minat terhadap kehidupan sehari-hari
- c) Menjadi pasif
- d) Menjadi individualis
- e) Menjadi anti-sosial
- f) Kesulitan jika harus berinteraksi secara langsung

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terutama bagi pelajar menurut (Mendelson *et al.*, 2018) yaitu:

- a) Konsentrasi belajar menurun

Konsentrasi siswa pada pelajaran sering terganggu oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Situasi ini diperparah jika

sekolah tidak memiliki pengawasan yang memadai, memberikan siswa kesempatan untuk menggunakan *smartphone* selama waktu sekolah. Akibatnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar terbuang sia-sia karena terlalu sering bermain *smartphone*. Kebiasaan bermain *game* saat guru sedang mengajar menunjukkan betapa *smartphone* dapat dengan mudah mengalihkan fokus siswa dari pelajaran yang sedang diajarkan.

b) Mengganggu perkembangan

Banyaknya fitur di dalam *smartphone*, sering membuat perhatian siswa teralihkan selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga sering terganggu oleh panggilan atau pesan dari teman dan keluarga saat sedang belajar. Selain dampak negatif pada konsentrasi, penggunaan *smartphone* juga dapat memungkinkan kecurangan dalam ulangan, yang menghambat proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah.

3. Konsep Motivasi Belajar

a. Definisi

Motivasi sering menjadi topik utama dalam diskusi. Kata ini memiliki akar dari kata Latin “*movere*” yang artinya adalah untuk menggerakkan atau mendorong. Jadi, motivasi secara literal adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Motivasi belajar menurut *Mc Donald (Cleopatra, 2015)* dalam (Sobon & Mangundap, 2019), adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan emosi dan reaksi antisipatif terhadap tujuan. Definisi ini mencakup tiga elemen yang terkait: arah perilaku, kekuatan respons setelah memilih

tindakan tertentu, dan durasi perilaku, yaitu seberapa lama seseorang bertindak dengan cara tertentu. Jadi motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk belajar.

Motivasi belajar siswa terbagi menjadi dua tipe yakni motivasi *intrinsik* dan *ekstrinsik*. **Motivasi intrinsik** adalah dorongan dari dalam diri siswa yang mendorong untuk bertindak secara alami dan mandiri, tanpa pengaruh luar. **Motivasi ekstrinsik**, di sisi lain, muncul dari faktor eksternal seperti hadiah, pengakuan, atau persaingan, yang mendorong siswa untuk bertindak karena adanya insentif atau tekanan dari luar. Kedua jenis motivasi ini berperan dalam mendorong siswa untuk mengejar pendidikan dan meningkatkan prestasi akademis.

b. Prinsip-prinsip motivasi belajar

Berdasarkan (Rahman, 2021) ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti berikut:

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Motivasi adalah alasan utama yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat, sebagai preferensi psikologis terhadap suatu subjek dan dianggap sebagai potensi yang bisa digunakan untuk membangkitkan motivasi. Ketika termotivasi, seseorang akan terlibat dalam aktivitas belajar selama periode waktu tertentu yang artinya motivasi merupakan faktor dasar yang mendorong seseorang untuk belajar.

- 2) Motivasi *intrinsik* lebih utama daripada motivasi *ekstrinsik* dalam belajar

Sering kali guru memilih untuk memberi dorongan dari luar atau motivasi ekstrinsik. Siswa yang kurang bersemangat belajar cenderung diberi motivasi jenis ini agar lebih giat. Tetapi, hal ini bisa berakibat pada ketergantungan siswa terhadap faktor-faktor eksternal. Ini dapat membuat seorang menjadi kurang mandiri, selalu mengharapkan sesuatu dari luar, dan mudah dipengaruhi. Karena itu, motivasi dari dalam diri atau motivasi *intrinsik*.

- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Orang umumnya lebih menyukai pengakuan daripada hukuman. Memberikan pujian adalah cara menghargai pencapaian seseorang, yang bisa memotivasi siswa untuk lebih berprestasi.

- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan

Dalam pendidikan, siswa memerlukan pengakuan dan perhatian serta menghargai status dan martabat yang merupakan kebutuhan dasar. Kebutuhan ini berperan sebagai motivator untuk belajar.

- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi memiliki keyakinan bahwa siswa mampu menuntaskan setiap tugas yang diberikan dan percaya bahwa proses belajar adalah berharga dan hasilnya akan bermanfaat.

c. Bentuk-bentuk motivasi belajar

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar menurut (Rahman, 2021), di antaranya:

1) Memberi angka

Angka sering kali menjadi simbol dari nilai prestasi belajar. Banyak siswa yang berusaha mencapai nilai yang baik, terutama dalam ulangan atau pada rapor. Angka-angka yang tinggi menjadi motivasi kuat bagi siswa. Tetapi, ada juga siswa yang hanya ingin mencapai angka yang cukup untuk naik kelas.

2) Hadiah

Pemberian hadiah dapat dianggap sebagai bentuk motivasi, tetapi tidak selalu efektif. Hadiah yang diberikan untuk suatu pekerjaan mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak memiliki minat atau bakat dalam bidang tersebut.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi sering dijadikan motivasi untuk merangsang semangat belajar di kalangan siswa. Baik dalam bentuk persaingan pribadi maupun kelompok. Kompetitif ini dapat memacu peningkatan dalam prestasi akademik.

4) *Ego-involvement*

Membangun kesadaran di kalangan siswa tentang keutamaan tugas dan menganggapnya sebagai sebuah tantangan yang memacu kerja keras demi menjaga martabat. Siswa belajar dengan tekun, sering kali didorong oleh rasa harga diri.

5) Memberi ulangan

Siswa saat mengetahui bahwa akan ada tes, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar. Oleh karena itu, tes ini juga dapat berfungsi sebagai alat motivasi.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil kerja, terutama jika ada peningkatan, akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Semakin siswa menyadari bahwa hasil belajar meningkat, semakin besar motivasi siswa untuk terus belajar.

7) Pujian

Jika ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan sukses maka harus dipuji. Pujian ini merupakan bentuk penguatan positif dan juga berfungsi sebagai motivasi yang efektif.

8) Hukuman

Meskipun dianggap sebagai penguatan negatif, jika diberikan dengan cara yang tepat dan bijaksana, hal tersebut bisa menjadi alat motivasi.

9) Keinginan untuk belajar

Keinginan untuk belajar menunjukkan adanya niat dan tujuan untuk belajar. Ini tentunya lebih baik dibandingkan melakukan aktivitas tanpa tujuan yang jelas.

10) Minat

Motivasi dan minat memiliki hubungan yang sangat kuat. Motivasi timbul dari adanya kebutuhan dan minat, sehingga sangat

tepat jika minat dianggap sebagai alat motivasi utama. Proses belajar akan berlangsung dengan baik jika didukung oleh minat.

d. Macam-macam motivasi belajar

Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* adalah dorongan yang muncul secara alami dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu tanpa memerlukan dorongan dari luar. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah dorongan yang muncul karena adanya rangsangan dari luar individu. Menurut klasifikasi yang dibuat oleh Woodworth dan Marquis, motivasi terbagi menjadi tiga jenis yaitu motif organis, motif darurat dan motif objektif. Motif organis meliputi kebutuhan dasar tubuh. Sementara itu motif darurat adalah motivasi yang muncul sebagai respon terhadap rangsangan eksternal. Terakhir motif objektif adalah motivasi yang muncul dari keinginan untuk berinteraksi dengan dunia luar secara efektif (Suparyanto dan Rosad, 2020).

Mengacu pada berbagai pendapat diatas tentang jenis-jenis motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dikelompokkan menjadi motivasi *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Tetapi, kedua jenis motivasi ini tidak dapat beroperasi secara independen karena motivasi melibatkan banyak faktor yang kompleks. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan dorongan yang ada dalam diri seseorang, baik yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa.

e. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar

Motivasi belajar yang kuat dapat dilihat dari ketekunan yang tak kenal menyerah dalam meraih keberhasilan, meski dihadapkan pada berbagai rintangan. Perilaku siswa yang memiliki motivasi tinggi antara lain:

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan *afektif* yang tinggi dalam belajar.
- 3) Adanya upaya siswa untuk menjaga agar tetap memiliki motivasi belajar tinggi.

(Luthfani, 2014)

f. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar

Antusiasme siswa termasuk salah satu indikator kualitas pembelajaran, siswa yang bermotivasi tinggi akan lebih mudah tergerak atau tersentuh, serta lebih bersemangat untuk melakukan sesuatu yang dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

Beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa, suatu tujuan yang harus dicapai.
- 2) Kemampuan belajar.
- 3) Kondisi siswa, berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologisnya.
- 4) Umur
- 5) Kondisi lingkungan (faktor yang berasal dari luar).
- 6) Kemampuan *intelegensi*.
- 7) Upaya guru dalam pembelajaran siswa.

8) Sumber belajar.

4. Konsep Interaksi Sosial

a. Definisi

Interaksi sosial merupakan proses pertukaran antara individu dan antara individu dengan komunitasnya. Terbukti bahwa interaksi sosial sangat berperan dalam menangani masalah sosial seperti kekurangan kesejahteraan, perasaan terisolasi dari masyarakat, atau hanya minimnya keterlibatan dengan lingkungan sekitar (Fonseca *et al.*, 2021). Sedangkan menurut Soerjono Soekanto Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok. Jadi bisa disebutkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang bersifat memengaruhi antara satu dan yang lain demi mencapai suatu tujuan dan interaksi sosial juga ada dalam hubungan antar individu maupun kelompok (Lintang *et al.*, 2022).

Adapun syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu:

- 1) Adanya kontak sosial (*social contact*)
- 2) Adanya komunikasi
- 3) Kepribadian ekstrovert
- 4) Besarnya kelompok

b. Ciri-ciri interaksi sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri yakni interaksi sosial selalu melibatkan hubungan antar individu atau antara individu dengan kelompok, di mana setiap interaksi memiliki tujuan, seperti

memengaruhi orang lain. Selain itu, interaksi ini terkait erat dengan struktur dan fungsi sosial, karena setiap individu merupakan bagian dari kelompok dan memiliki peran tertentu di dalamnya (Lioni & Nurmalisa, 2014).

c. Bentuk-bentuk interaksi sosial

Gillin mengidentifikasi dua jenis proses interaksi sosial yaitu *asosiatif* dan *disasosiatif* (Lioni *et al.*, 2014) yang didalamnya meliputi:

- 1) Proses interaksi sosial asosiatif
 - a) Kerja sama (*Cooperation*)
 - b) Akomodasi (*Accomodation*)
 - c) Asimilasi (*Assimilation*)
- 2) Proses interaksi sosial disasosiatif
 - a) Persaingan (*Competition*)
 - b) Kontravensi (*Contravention*)
 - c) Pertentangan (*Conflict*)

d. Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial

Menurut (Retalia, 2020), ada beberapa faktor yang mendasari interaksi sosial yaitu:

1) Faktor imitasi

Kecenderungan untuk meniru perilaku orang lain. Misalnya individu belajar norma dan perilaku dalam masyarakat melalui proses meniru orang lain.

2) Faktor sugesti

Pengaruh psikologis yang berasal baik dari diri sendiri maupun dari orang lain, yang biasanya diterima oleh individu tanpa kritik.

3) Faktor identifikasi

Keinginan untuk meniru dan menyamai orang lain. Dalam proses ini, anak-anak mengadopsi norma, cita-cita, dan sikap dari diri sendiri, yang dipengaruhi oleh perilaku orang tua sebagai contoh utama. Seiring bertumbuhnya anak, mungkin mulai meniru guru atau figur lain yang anak hormati.

4) Faktor simpati

Ketertarikan terhadap orang lain. Karena simpati didasarkan pada perasaan, maka timbulnya simpati tidak berdasarkan logika rasional. Simpati berkembang dalam hubungan antara individu satu dengan individu lain, dan hal yang sama berlaku untuk antipati. Oleh karena itu, interaksi sosial yang didasarkan pada simpati akan lebih mendalam daripada interaksi berdasarkan sugesti atau imitasi.

e. Faktor-faktor yang pola interaksi sosial

Menurut Halid dalam Munisa (2020) faktor yang dapat memengaruhi interaksi sosial antara lain: peran orang tua, lingkungan dan hubungan antar teman sebaya (Munisa, 2020), penggunaan *smartphone* juga turut serta menjadi salah satu faktor yang memengaruhi interaksi sosial.

1) Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua ketika masih kanak-kanak merupakan salah satu elemen yang dapat memengaruhi perkembangan dan juga bisa menjadi penghalang dalam pertumbuhan kreativitas anak ketika sudah remaja. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua dapat berdampak pada perkembangan anak ketika remaja nanti dalam memahami berbagai aspek dari kehidupan sosial.

2) Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal, sekolah dan bergaul juga memengaruhi kemampuan remaja untuk berinteraksi dan beradaptasi sosial. Sikap dan perilaku remaja akan mengikuti apa yang sering di lihatnya dan yang dianggapnya normal atau menyenangkan.

3) Hubungan dengan teman sebaya

Interaksi dengan teman sebaya dapat mendukung proses perkembangan sosial remaja, termasuk juga kemampuan berempati dan simpati.

4) Penggunaan *smartphone*

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial remaja dan berpotensi menimbulkan perilaku individualis.

(Batinah *et al.*, 2022)

B. Kerangka Teori

Berdasarkan teori di atas, maka kerangka teori dari peneliti disusun sebagai berikut:

