

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian terkait pengaruh penguasaan *Information and Technology* (IT) terhadap kepercayaan diri merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang hampir sama. Dalam beberapa penelitian terdahulu terkait teknologi yakni tentang aspek penggunaan teknologi yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada salah satu SMA di Yogyakarta. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan Teknologi Informasi memiliki pengaruh positif dan tingkat signifikan terhadap prestasi belajar dari mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas X SMA negeri 10 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} variabel penggunaan teknologi informasi sebesar 2,870 dan taraf signifikansi 0,005. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan teknologi informasi, lingkungan sekolah dan manajemen waktu terhadap prestasi belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta ditunjukkan dari F_{hitung} sebesar 18,929 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.¹

Hal ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh penggunaan teknologi informasi lebih dominan daripada lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar ekonomi peserta didik.

¹ Arvia Ayunthara, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah dan Manajemen Waktu Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016," (Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), hal. 91-92.

Selain itu, adapun dalam jurnal ilmiah tentang ilmu komunikasi yakni terkait pengaruh penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi terhadap prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media teknologi, informasi dan komunikasi di Yakuimo termasuk ke dalam kateegori tinggi dengan persentase 66,67%.²

Penerapan media teknologi, informasi dan komunikasi ke dalam mata pelajaran sangat berdampak baik bagi prestasi belajar peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi yaitu dengan persentase 53,34%. Artinya, kaitannya dengan penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan media teknologi, informasi dan komunikasi pada aspek prestasi belajar X yang mempengaruhi yaitu penggunaan media teknologi, informasi, dan komunikasi terhadap Y yang dipengaruhi yaitu prestasi belajar peserta didik. Dalam hal ini, prestasi belajar sama halnya dengan aspek *Self Confidence* karena prestasi belajar merupakan aspek positif yang mendukung teori-teori dalam membangun kepercayaan diri.

Adapun peneliti menemukan jurnal yang hampir sama dengan penelitian di atas yang ditulis oleh Daryanto Setiawan dengan judul "*Impact of Technology Development and Communication on Culture*", yakni perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi memiliki pengaruh terhadap budaya masyarakat, baik positif maupun negatif.³ Aspek pergeseran

² Yusri Y, "Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas X di SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo," *Jurnal Ilmiah ILKOM*, Volume 8 Nomor 1, April, (Makassar: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Muslim Indonesia, 2016), hal. 49.

³ Daryanto Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya (*Impact Of Information Technology Development and Communication On*

budaya masyarakat semakin terasa. Produk dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin cepat dan konstan menggugah kita untuk melihat media sebagai pusat orientasi budaya bagi kapitalisme budaya barat. Peneliti melihat bahwa penelitian tersebut menjelaskan tentang dampak dan pengaruh dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi terhadap budaya masyarakat yang semakin hari semakin bergeser.

Dalam beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan IT memang memiliki pengaruh pada banyak aspek di sekitar kita, termasuk dalam aspek *Self Confidence*.

B. Landasan Teori

1. IT (*Information and Technology*)

a. Definisi IT (*Information and Technology*)

Teknologi secara umum merupakan suatu alat bantu atau perangkat keras. Sedangkan informasi merupakan data yang telah diproses dan memiliki arti, data-data tersebut dapat berupa angka, huruf, tulisan atau gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah alat bantu atau perangkat keras yang digunakan manusia untuk memperoleh informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rogers yang mengatakan bahwa teknologi merupakan peralatan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai sosial yang memungkinkan individu untuk mengumpulkan,

memproses, dan saling tukar informasi. Sedangkan menurut Ely, teknologi informasi adalah segala yang mencakup sistem-sistem komunikasi seperti satelit siaran langsung, kabel interaktif dua arah, penyiaran bertenaga rendah.⁴

Teknologi informasi (*Information and Technology*) adalah sarana prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna.⁵ Hal tersebut menyatakan bahwa teknologi informasi menyediakan begitu banyak kemudahan dalam mengelola informasi dalam arti menyimpan, mengambil kembali, dan pemutakhiran informasi.

Menurut Lucas mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.⁶ Begitu pula dengan teori pendukung dari William & Sawyer yang mengatakan bahwa *information and technology* (Teknologi Informasi) merupakan gabungan dari komputasi yang berkecepatan tinggi dan mencakup suara dan video.⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi merupakan teknologi dalam bentuk apapun yang membantu memudahkan manusia

⁴ Muhammad Japar, *Teknologi dan Informasi Pendidikan...*, hal. 32.

⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran...*, hal. 135.

⁶ Abdul Kadir, dkk., *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2003), hal. 1.

⁷ *Ibid.*, hal. 1.

dalam membuat, mengedit, menyimpan, mengomunikasikan, menyebarkan informasi dengan menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi.

Revolusi informasi secara umum telah sukses mengintegrasikan potensi komputasi televisi, radio, dan telepon. Perkembangan teknologi informasi dan internet sangat pesat, bahkan internet sudah menjadi bagian primer bagi banyak orang. Komputer dan internet dalam dunia pendidikan menjadi media fasilitator interaktivitas peserta didik dengan sumber belajar (*content*) yang ada pada komputer.

Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan *feedback* terhadap hasil belajar dan prestasi belajar peserta didik. Dalam *individual learning computer* dapat menjadi media yang sangat tepat karena ia dapat merekam hasil belajar pemakainya dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Menurut Heinich, dkk. mengklasifikasikan ada 6 bentuk komunikasi dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan guna menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Adapun bentuk-bentuk interaksi tersebut adalah:⁸

1) *Drill and Practice*

Interaksi ini dapat melatih peserta didik dalam memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara

⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran...*, hal. 138.

acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal yang tampil selalu berbeda atau dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar lengkap dengan penjelasan sehingga peserta didik dapat melihat skors akhir yang dicapai. Hal ini dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

2) Tutorial

Program ini disampaikan dalam bentuk tutorial yang biasa disampaikan oleh pendidik atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar baik diam atau bergerak, dan grafik. Dalam hal ini peserta didik dianggap telah membaca dan menginterpretasikan konsep tersebut serta diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Apabila jawaban dari peserta didik benar, maka akan dilanjutkan pada materi selanjutnya. Jika jawaban peserta didik salah, maka peserta didik harus memahami ulang konsep tersebut secara komprehensif atau padabagian-bagian tertentu saja. Pada bagian akhir diberikan serangkaian pertanyaan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas konsep atau materi yang disampaikan.

3) Permainan (*Games*)

Permainan yang disajikan ini masih tetap mengacu pada proses pembelajaran dan memanfaatkan program multimedia

sebagai aktivitas belajar sambil bermain. Peserta didik secara tidak langsung telah mempelajari suatu konsep dengan cara yang lebih menyenangkan seperti *games*. Di Indonesia sendiri sebagian besar lembaga pendidikan telah memanfaatkan adanya computer sebagai alat atau media untuk mengajarkan terkait teknologi kepada peserta didik.

4) Simulasi

Program multimedia yang satu ini menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. program simulasi ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko. Misalnya, untuk mensimulasi pesawat terbang, peserta didik seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir. Peserta didik juga belajar mencari solusi danantisipasi jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti pesawat jatuh atau menabrak, perusahaan bangkrut, terjadi malapetaka nuklir atau sebagainya.

5) *Discovery*

Format *discovery* hampir mirip dengan simulasi namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti praktikum di laboratorium IPA. Program ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan kemudian peserta didik dapat melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan

kemudian mengembangkan berbagai eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut dengan harapan hasil akhirnya adalah peserta didik dapat menjelaskan konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan.

6) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Program ini merupakan interaksi yang sering dilakukan agar peserta didik dapat mencari solusi atas setiap masalah yang didapatkan melalui pembelajaran *inquiry learning*.

Information and Communication Technology dalam pembelajaran di sekolah semakin *urgen*. Pada kurikulum 2013 saat ini, pembelajaran berbasis ICT memegang peranan penting perkembangan ICT juga menjadi potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Fungsi IT (*Information and Technology*)

Teknologi informasi memiliki 5 fungsi sesuai yang tertulis dalam buku Pengenalan Teknologi Informasi dan Komputer, yaitu:

1) *Capture*

Fungsi *capture* yaitu dalam proses penyusunan record yang detail dan akurat. Seperti halnya akun *facebook* yang menyimpan segala aktifitas di *facebook* terekam dengan rapi.

2) *Processing*

Fungsi *Processing* yaitu memungkinkan bagi kita untuk memproses, mengubah, menganalisis, menghitung atau mengumpulkan data yang ada.

3) *Generation*

Fungsi *Generation* yaitu untuk melakukan *generate* suatu data. Misalnya, jika data tersebut semula adalah angka maka bisa *digenerate* menjadi bentuk tabel atau grafik yang mudah ditarik kesimpulan.

4) *Storage and Retrieval*

Fungsi *Storage and Retrieval* yaitu berkaitan erat dengan perkembangan teknologi komputer. Misalnya, kita dapat menyimpan file dalam *harddisk* kemudian kita dapat *mengcopy* file tersebut dan diambil kembali di komputer yang lain.

5) *Transmission*

Fungsi *Transmission* yaitu teknologi informasi dapat mengirimkan informasi melalui jaringan komunikasi yang ada. Misalnya, adanya internet dapat mempermudah dalam penyampaian informasi melalui *e-mail*, *chat*, dan lainnya.

c. **Dampak Positif dan Negatif Perkembangan IT (*Information and Technology*)**

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, ada beberapa dampak positif dan negatif, yaitu:

1) Dampak Positif

- a) Mempermudah dan mempercepat akses informasi
- b) Mempermudah dan mempercepat penyebaran informasi
- c) Mempermudah transaksi perusahaan atau perseorangan untuk kepentingan bisnis
- d) Mempermudah dalam penyelesaian tugas dan pekerjaan
- e) Mempermudah proses komunikasi
- f) Adanya lowongan pekerjaan berbasis *online* hanya mengandalkan *gadget* yang ada seiring berkembangnya zaman dan teknologi

2) Dampak Negatif

- 1) Hal-hal berbau pornografi mudah terakses
- 2) Kemudahan transaksi memunculkan adanya bisnis terlarang pada produk *black market/illegal*
- 3) Maraknya penipuan dalam transaksi *online*
- 4) Munculnya budaya plagiarism atau menjiplak hasil karya orang lain dengan mudah

2. *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

a. Definisi *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

Menurut Hasan, dkk. dalam ilmu psikologi, kepercayaan diri merupakan rasa percaya akan kemampuan diri sendiri, menyadari kemampuan yang dimiliki, serta memanfaatkannya secara tepat.⁹

Hal tersebut memiliki esensi yang hampir sama dengan pendapat Hambly yang mengatakan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan terhadap diri sendiri yang dapat atau bisa menerima kenyataan, mengembangkan kesadaran diri, berpikir positif, memiliki kemandirian dan mempunyai kemampuan untuk memiliki segala sesuatu yang diinginkan.

Kepercayaan diri (*Self Confidence*) sangat perlu dimiliki oleh setiap anak. Rasa percaya diri yang ditumbuhkan pada diri anak akan memperkuat kekuatan internal yang dimiliki. Hal tersebut dapat memicu sugesti positif dan keberanian untuk diri sendiri. Kepercayaan diri juga menjadi suatu hal yang urgent bila dikaitkan dengan kemampuan diri. Sugesti positif sangat diperlukan untuk membangun kepercayaan diri anak, kata-kata positif seperti “*you can*” harus ditanamkan pada diri anak bahwa mereka dapat melakukan apa yang mereka pikir tidak bisa.

⁹ Khusnia S, dkk., “Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Kepercayaan Diri Remaja Tunanetra,” *Jurnal Penelitian Psikologi*, 2010, (Surabaya: Fakultas Psikologi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2010), hal. 40.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa percaya diri merupakan rasa puas akan kapasitas diri yang dimiliki sehingga dapat berimpact pada komunikasi dan interaksi yang baik pada lingkungan serta tidak terpengaruh.

b. Proses Pembentukan Kepercayaan Diri

Menurut Thursan Hakim mengemukakan bahwa rasa Percaya tidak muncul begitu saja pada diri individu, ada proses tertentu dalam pembentukan rasa percaya diri pada diri individu tersebut.¹⁰ Adapun beberapa proses dalam pembentukan kepercayaan diri (*Self Confidence*) yaitu:

- a. Kepercayaan diri yang timbul karenaterbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan perkembangan dan penemuan potensi, bakat, dan *passion* diri.
- b. Seseorang yang mampu memahami potensi, bakat, dan *passion* diri yang dimiliki melahirkan keyakinan kuat untuk bisa melakukan segala sesuatu terkait *passion* dan kelebihan yang dimiliki.
- c. Sadar akan kekurangan diri dan mampu memahami dengan akan menimbulkan dampak positif bagi diri sendiri apabila lebih fokus melihat kelebihan-kelebihan lain yang dimilikinya. Hal tersebut dapat mengurangi rasa rendah diri atau merasa terkucilkan dalam suatu kelompok.

¹⁰ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2005), hal. 5.

- d. Memanfaatkan potensi, bakat, dan *passion* yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

c. Ciri-ciri *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

Berikut karakteristik dari orang yang memiliki *Self Confidence* (kepercayaan diri) yaitu:

- a. Mempercayai kemampuan diri sendiri tanpa menunggu pengakuan, apresiasi, atau rasa hormat dari orang lain.
- b. Berani menjadi diri sendiri
- c. Memiliki *emotion control* yang stabil
- d. Selalu berpikir positif dan pantang menyerah
- e. Memandang keberhasilan atau kegagalan berasal dari usaha yang telah dilakukan oleh diri sendiri
- f. Memiliki cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

Faktor penyebab seseorang dapat memiliki rasa *Self Confidence* (Kepercayaan diri) yang baik dan rasa tidak percaya diri dibentuk oleh beberapa hal, yakni:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terjadi dari dalam diri seseorang yang meliputi:

a) Konsep diri (*Self Concept*)

Konsep diri merupakan pandangan dan sikap individu terhadap diri sendiri. Konsep diri dapat terbentuk dari gambaran diri individu (*self image*) melalui proses bertanya pada diri sendiri.

Berawal dari pertanyaan yang tertuju pada diri sendiri, setiap individu akan menemukan jawaban yang membentuk konsep diri sehingga membentuk sebuah penghayatan dan pemahaman secara mendalam tentang nilai diri sendiri.

b) Harga diri (*Self Esteem*)

Harga diri merupakan sebuah cara untuk menghargai, mengapresiasi, mencintai diri sendiri. Hal krusial ini sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang. Seperti yang dikatakan oleh Coopersmith dalam Ainur bahwa harga diri adalah evaluasi yang dibuat individu mengenai sesuatu yang berkaitan dengan dirinya, diekspresikan dalam bentuk sikap setuju atau tidak dan menunjukkan bahwa individu tersebut meyakini dirinya sendiri sebagai individu yang memiliki martabat.¹¹

Apabila seseorang memiliki harga diri yang tinggi, maka ia menganggap bahwa dirinya baik. Setiap orang pasti mempunyai harga diri. Perbedaannya hanya terletak pada nilai

¹¹ Faridah Ainur Rohmah, "Pengaruh Pelatihan Harga Diri Terhadap Penyesuaian Diri Terhadap Remaja," *Jurnal Psikologi Indonesia*, Volume 1 Nomor 1, (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2004), hal. 54.

dari harga diri tersebut positif atau negatif. Semakin dia merasa berharga semakin membuka peluang untuk kemajuan-kemajuan positif dari dalam dirinya sendiri. Namun, jika semakin merasa rendah diri, maka itu akan menghambat kemajuan karena merasa buruk terhadap dirinya sendiri.

c) Kondisi fisik

Kondisi fisik adalah gambaran dari keadaan manusia yang dilihat dari segi fisik. Kondisi fisik berkaitan erat dengan kemampuan fisik dimana manusia dalam kehidupan sehari-harinya melakukan aktifitas fisik. Jadi, jika kondisi fisik baik, hal itu akan ber*impact* pada *mood* yang baik sehingga rasa kepercayaan diri bisa terbentuk dari konsep diri dan harga diri yang dimiliki.

d) Pengalaman hidup seseorang

Pengalaman hidup merupakan sebuah fase dimana dapat dijadikan pelajaran untuk kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Setiap orang pasti memiliki pengalaman hidup dari masa lampau, baik pengalaman dalam hal baik atau buruk. Pembentukan kepercayaan diri dari faktor pengalaman juga sangat berperan besar dalam diri individu, karena semua panca indra sudah pernah merekam dengan jelas dan merasakan serta melakukan hal-hal yang dirasa dapat menghambat rasa kepercayaan diri di masa lalu. Hal tersebut

dapat mendorong setiap individu untuk lebih berpikir positif dalam menjalani hidup dengan lebih menghargai, dan mencintai diri sendiri (*Self love*) sehingga rasa percaya diri dapat sedikit demi sedikit terbentuk dalam dirinya.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar, yang meliputi:

a) Pendidikan

Dalam hal ini, pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka akan semakin besar pula tingkat rasa percaya dirinya, begitu pun sebaliknya. Jadi, dalam pembentukan rasa percaya diri faktor pendidikan dapat menjadi penunjang meningkatkan status sosial di lingkungan masyarakat.

b) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu rutinitas yang dilakukan antara dua pihak. Para pekerja akan mendapat gaji sesuai dengan jenis profesi yang dilakukan sebagai bentuk balas jasa. Hal ini juga masih berkaitan erat dengan status sosial.

c) Lingkungan

Lingkungan merupakan segala apa yang ada di sekitar kita. Lingkungan juga termasuk dalam tri pusat pendidikan yang juga bisa mempengaruhi kepribadian setiap

individu. Maka dari itu, lingkungan yang positif akan mendukung dalam pembentukan rasa percaya diri yang tinggi.

Adapun faktor penyebab rasa tidak percaya diri yang sering dirasakan oleh setiap individu, yakni:

- a) Kurangnya perhatian dari keluarga
- b) Tidak memahami konsep diri
- c) Lingkungan yang kurang baik

e. Membangun *Self Confidence* (Kepercayaan Diri)

Berikut ada beberapa hal yang dapat membangun rasa percaya diri yaitu:¹²

1. Postur tubuh yang tegap
2. Berkumpul dengan orang-orang yang memiliki rasa percaya diri baik dan berpikir positif
3. Jangan takut mengambil resiko
4. Percaya pada diri sendiri dan mengenali konsepsi diri sendiri
5. Selalu memberi apresiasi pada diri sendiri terhadap apa yang dilakukan tanpa mengharap pujian dari orang lain (*appreciated for self*)
6. Tekuni bidang yang dikuasai dengan baik

¹² Ros Taylor, *Kiat-Kiat Pede Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011), hal. 61.

f. Dampak Negatif

Self Confidence (kepercayaan diri) jika tidak dimiliki oleh seseorang, maka akan menimbulkan kemunduran dan dampak negatif, seperti diantaranya:¹³

1. Sering mengalami kegagalan dan mudah putus asa karena tidak yakin dengan kemampuan dirinya sendiri.
2. Sering mengeluh jika diminta untuk melakukan suatu pekerjaan karena merasa kurang mumpuni dalam bidang tersebut.
3. Merasa gelisah dan tidak tenang ketika tertimpa masalah karena kurang meyakini dirinya untuk bisa memecahkan masalah tersebut.

3. Masa Anak-anak

a. Definisi Masa Anak-anak

Masa ini biasa disebut dengan masa pra operasional hingga operasional konkrit. Dimana, anak-anak masih ingin mengeksplorasi diri dan lebih banyak melihat melalui media visual serta mulai merekam apa yang dilihat. Maka dari itu, ada yang menyebutkan bahwa masa anak merupakan masa *golden age*, masa keemasan. Masa anak juga merupakan fase penanaman dasar kepribadian dan karakter anak yang akan terbangun sepanjanghidupnya. Para ilmuwan muslim sepakat bahwa di dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia memiliki pola umum yakni setiap individu tumbuh dari keadaan yang melemah menuju keadaan yang kuat dan kemudian kembali melemah.

¹³ Irfan Anshory, *Membangun Percaya Diri*, (Jakarta: Erlangga, 2000), hal. 22.

Perkembangan dan pertumbuhan anak telah disebut di dalam al-Qur'an yakni terbagi dalam beberapa fase:¹⁴

1) Tahap *Pranatal*

Sebelum terbentuk menjadi seorang manusia dan lahir ke muka bumi, sejatinya Allah telah berfirman di dalam Qs. Al-Mu'minun ayat 12-14 yang menjelaskan tentang proses terjadinya sebuah peradaban baru yakni pertumbuhan janin di dalam kandungan ibu. Ada fase sebelum menjadi janin, manusia berasal dari saripati tanah, kemudian menjadi air mani yang bertemu dengan ovum (*nutfah*), lalu menjadi segumpal darah (*'alaqah*), terbentuk lagi menjadi segumpal daging (*mudghah*), kemudian mulai terbentuklah tulang belulang (*idham*), dan dibungkus oleh daging (*lahm*) kemudian Allah menjadikan ia menjadi makhluk yang berbeda dari sebelumnya yaitu manusia.

2) Tahap *Prenatal*

Tahap ini merupakan tahap anak sudah mulai melihat dunia, dimana fungsi yang berkembang ialah indera pendengaran. Maka dari itu, fungsi pendengaran anak mulai diaktifkan dan bisa diperdengarkan hal-hal yang baik seperti *murotal* al-Qur'an.

3) Kanak-kanak (usia 2-7 tahun)

Tahap dimana anak mulai mengeksplorasi dunianya, dan mulai kritis terhadap lingkungan sekitarnya serta bergerak aktif.

¹⁴ Mohammad Faisol Khusni, "Fase Perkembangan Anak dan Pola Pembinaannya Dalam Perspektif Islam," *Martabat*, Volume 2 Nomor 2, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2018), hal. 20.

Dalam fase ini, anak mulai dikenalkan dengan kerangka tauhid, menanamkan paradig ketuhanan sehingga anak dapat memandang dunia dengan kekuasaan Allah SWT. Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam hal tersebut. Mengenalkan kisah-kisah nabi dan rasul melalui cerita juga dapat melatih akal anak dalam berfikir dan mengingat.

4) *Tamyiz* (usia 7-10 tahun)

Pada tahap ini anak ibarat prajurit yang siap dikomando ke mana saja. Di dalam Islam sendiri masa ini merupakan masa baligh dimana anak siap menjadi '*abdullah*' (hamba Allah).

Dalam fase ini, anak sudah bisa diberikan konsekwensi fisik apabila tidak menjalankan kewajibannya sesuai hadts di atas.

5) *Amrad* (usia 10-15 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah dikenalkan dengan tanggungjawab (menjadi *khalifah*) dengan memberikan pengetahuan dasar dengan makhluk baik hidup dan tak hidup serta cara memperlakukannya dengan baik. Anak juga dibekali dengan penguasaan dan keterampilan, serta pada fase ini anak mulai mencari identitas diri serta ingin mengembangkan dirinya secara intelektual. Pada tahap ini anak sudah mampu berfikir abstrak.

6) *Taklif* (usia 15-40 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah dianggap dewasa. Anak sudah memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin, perkembangan

intelektualnya sudah sangat baik, sudah mampu membedakan yang *haq* dan yang *bathil*, serta mempertanggungjawabkan apa yang ia perbuat. Fase dimana mereka sudah mampu menjalin relasi dengan sesame dan fase seorang manusia sudah mulai berfikir untuk menikah dan berkeluarga. Dan pada usia 40 ke atas yakni usia 6-70 tahun merupakan masa penurunan kemampuan fisik maupun mental.

7) Pasca Kematian

Kehidupan manusia pasca kematian yaitu dimulai dari alam *barzah*, hari akhir, dan kehidupan di surge atau neraka.

b. Anak Usia Sekolah Dasar

Pada masa awal anak memasuki sekolah tingkat dasar, maka hal yang paling diinginkan adalah bermain dan bermain. Masan taman kanak-kanak akan membekas pada anak kelas rendah karena mereka baru saja beradaptasi dengan tingkat sekolah yang baru yaitu di sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia 6-12 tahun (periode perkembangan intelektual).

Dalam hal ini, masa anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana aspek kognisi dan afeksi anak akan berkembang seiring bertambahnya usia mereka. Masa anak usia sekolah dasar merupakan masa anak untuk siap belajar di sekolah dengan mandiri. Hal itu merupakan usia matang anak untuk mulai bersekolah, karena anak

mulai ingin mencapai suatu hal yang diinginkannya, dapat menemukan keterampilan baru yang diberikan oleh sekolah.¹⁵

Pada usia 6-12 tahun ini anak mulai bisa diajak untuk belajar di dalam dan di luar kelas. Masa tersebut merupakan masa golden age untuk membentuk perilaku anak melalui *reinforcement* (penguatan verbal). Keteladanan, dan identifikasi.¹⁶ Adapun perkembangan yang terjadi dalam beberapa aspek pada masa usia 6-12 tahun yakni:¹⁷

1) Perkembangan *Intelligensi*

Pada usia sekolah dasar anak-anak sudah mampu menerima stimulasi intelektual dan mengerjakan tugas belajar sesuai dengan kemampuan *kognisinya*.

2) Perkembangan *Linguistik*

Dalam hal *linguistik* (bahasa), masa anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana anak sudah mampu mengenal dan mempelajari perbendaharaan bahasa dan kosa kata dengan baik.

3) Perkembangan Sosial

Pada masa ini, anak sudah mulai memiliki tingkat *egosentris* yang cukup baik dalam penyesuaian terhadap lingkungan baru, sudah bisa untuk diajak belajar secara kooperatif dalam tugas individu maupun kelompok, atau mau memperhatikan

¹⁵ Rima Trianingsih, "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar," *Al-Ibtida*, Volume 3 Nomor 2, Oktober (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2016), hal. 198.

¹⁶ Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005)

¹⁷ Gilang Wisnu, dkk., "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional, dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak," *Jurnal Sistem Informasi*, Volume 10 Nomor 2, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017), hal. 77-78.

kepentingan orang lain agar dirinya bisa diterima di suatu kelompok dengan baik.

4) Perkembangan Emosi

Pada aspek emosional, anak usia sekolah dasar juga mulai mengenal dampak dari perkataan negatif dan positif sehingga anak sudah bisa mengendalikan atau mulai memainkan (*emotion control*) dengan baik dalam bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

5) Perkembangan Moral

Pada usia anak sekolah dasar, perkembangan moral juga mulai terbentuk. Dalam tri pusat pendidikan, lingkungan yang paling berpengaruh dalam pembentukan moral anak adalah yang terdekat yaitu lingkungan keluarga. Anak usia sekolah dasar juga sudah mulai mengenal baik dan buruk, benar dan salah, sehingga dalam konsep moral ini keluarga harus memberikan teladan yang baik dalam membentuk kepribadian anak.

6) Perkembangan Spiritual

Dalam aspek spiritualitas, anak usia sekolah dasar tidak diragukan lagi bahwa setiap manusia dalam ilmu filsafat sudah dibekali ilmu spiritual dalam dirinya, sehingga pada usia tersebut anak sudah bisa dibekali dengan ilmu-ilmu keagamaan baik di sekolah maupun di rumah. Kualitas keagamaan (*spiritualitas*) anak sangat ditentukan oleh proses pembentukan dan pendidikan yang diterima oleh anak.

7) Perkembangan Motorik

Anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana anak sangat suka bermain. Hal ini menyatakan bahwa aspek motorik anak usia tersebut masih sangat senang dalam bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan motorik anak pada masa usia sekolah dasar juga berkembang dengan baik dengan gerakan lincah yang dilakukan anak dalam melakukan aktifitas motoriknya. Misalnya; anak sedang menggambar, melukis, mengetik di komputer.¹⁸

Pada masa anak usia sekolah dasar terbagi menjadi dua fase, yaitu:

1) Fase Kelas Rendah

Pada usia 6-9 tahun merupakan fase dimana anak menempati kelas rendah yakni kelas 1, 2 dan 3. Tahap ini, anak masih belum seberapa tanggap, perkembangan otot juga belum sempurna, masih mementingkan diri sendiri sehingga merasa tidak ingin barang miliknya dipinjam oleh orang lain (suka bertengkar), *hiperaktif*, bernyanyi dan bermain adalah dunianya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka melakukan imitasi baik dari perilaku guru, orangtua, dan sekitarnya dan sangat senang mendapat apresiasi.

¹⁸ Syamsu Yusuf, dkk., *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011)

2) Fase Kelas Tinggi

Pada usia 9-12 Tahun merupakan fase dimana anak sudah dikenal memasuki kelas tinggi yakni kelas 4, 5 dan 6. Pada tahap ini, anak sudah mulai cepat tanggap, koordinasi otot-ototnya mulai sempurna. Pada usia tersebut, anak masih senang bergerak dan bermain, mulai bisa berfikir lebih banyak dan mendalam, mulai *respect* dengan lingkungan sosialnya, memainkan logikanya dalam berpikir, mampu mengekspresikan dari segala kegiatan yang dilakukan dan melakukan artikulasi.

c. Definisi Psikologi Perkembangan Anak

Psikologi perkembangan adalah psikologi yang secara khusus mempelajari tentang perkembangan dan pertumbuhan pada berbagai aspek fisik, kognitif maupun psikososial manusia sejak masa konsepsi hingga kematian. Sedangkan psikologi perkembangan anak adalah psikologi yang khusus membahas tentang perkembangan dan pertumbuhan anak baik aspek kognitif, fisik, sosial, dan *emosional*.

Berikut karakteristik anak menurut beberapa ahli yang terjun langsung dalam bidang pendidikan dan psikologi. Maria Montessori dalam Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa pada usia 3 hingga 6 tahun merupakan periode kepekaan (*sensitifitas*) yang memerlukan rangsangan agar tahap perkembangan dalam aspek ini tidak terhambat. Misalnya dalam hal berbicara, kemampuan berbahasa, maupun

pembinaan karakter, eksploratif terhadap lingkungan, dan aspek-aspek sosial lainnya.¹⁹

4. Pengaruh Penguasaan *Information and Technology* (IT) terhadap *Self Confidence* Peserta Didik

Perkembangan *Information and Technology* (IT) yang semakin pesat merupakan tanda bahwa semakin majunya era pada saat ini. Kepercayaan diri merupakan aset penting dalam memberi keyakinan pada diri sendiri bahwa kita mampu. Dalam hal ini, pada era informasi semua telah menggunakan fasilitas teknologi yang semakin canggih. Dalam dunia pendidikan sendiri, terkait nilai menilai telah diinput menggunakan *online*, data peserta didik bisa langsung dikontrol langsung oleh pusat melalui aplikasi diinternet.

Dalam hal ini, peneliti melihat ada beberapa kesenjangan dimana prognosis Toffler mengatakan, “Siapa yang menguasai informasi, dia akan menguasai dunia”.²⁰ Faktanya masih banyak orang yang kurang ahli dalam hal IT sehingga membuat kepercayaan diri mereka menjadi lebih menurun sehingga peneliti yakin bahwa ada pengaruh antara Penguasaan IT terhadap *Self Confidence*. Terutama pada tingkat MI/SD yang akan berdampak pada pasifnya seorang peserta didik jika ia kurang bisa menguasai atau hanya sekedar mengerti tentang perangkat keras dan perangkat lunak saja.

¹⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, (New York: Mc. Graw Hill Inc, 1978), hal. 25.

²⁰ Alvin Toffler, *The Third Wave Gelombang Ketiga*, terj. Sri Koesdiyantinah SB (Jakarta: Pantja Simpati, 2018), hal. 35.