

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian yang memiliki kaitan dengan penelitian yang tentang pemanfaatan literasi digital di lembaga pendidikan, yaitu yang terlaksanakan oleh peneliti terdahulu diantaranya:

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Rikson Parsaoran Manurung yang berjudul “Pemanfaatan Media whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMA SWASTA THOMAS 2 MEDAN Vol. 1, No. 33 Tahun 2020 Halaman 1”. Persamaan penelitian yang diteliti oleh peneliti dengan penelitian diatas adalah sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran di sekolah. Sedangkan perbedaanya adalah memiliki strategi pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan jarak jauh.¹
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Sugih Panuntun, *IKIP Veteran Semarang*, dengan judul penelitian: “Pengaruh Kepedulian Orang Tua Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XII SMK 17 Agustus Bangsri Jepara tahun pelajaran 2009/2010.” Persamaan penelitian yang diteliti dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti perilaku islami siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, jika penelitian terdahulu meneliti perilaku belajar siswa dilihat dari aspek

¹ Rikson Parsaoran Manurung, “Pemanfaatan Media Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA SWASTA THOMAS 2 MEDAN,” *Jurnal Literasi Digital* 2, no. 1 (2020): 1.

kepedulian orang tua, sedangkan pada penelitian ini perilaku belajar terbentuk karena adanya pemanfaatan literasi digital.²

3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Lilik Rahayu berjudul “Upaya Peningkatan Program Literasi Di Perpustakaan SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo”. Persamaan penelitian yang diteliti dengan penelitian dahulu adalah melakukan penelitian terkait perkembangan program literasi yang sama. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah: penelitian terdahulu fokus penelitiannya tentang literasi perpustakaan dan penelitian ini focus penelitiannya tentang pemanfaatan literasi digital dalam pembentukan perilaku islami.³
4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Nur Ika Fatmawati yang berjudul” Literasi Digital, Mendidik Anak Diera Digital Bagi Orang Tua Milenial Vol. 11, No. 02 Tahun 2019 Halaman 1”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan literasi digital dalam mendidik siswa. Sedangkan perbedaannya adalah peran orang tua milenial dalam mendidik anak di era digital.⁴
5. Penelitian kelima yang dilakukan oleh Qory Qurratun A’yuni, Universitas Airlangga Surabaya, dengan judul penelitian: “Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)”.

² Sugih Panuntun, “Pengaruh Kepedulian Orang Tua Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XII Di SMK 17 Agustus Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2009/2010,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2013): 9.

³ Lilik Rahayu, “Upaya Peningkatan Program Literasi Di Perpustakaan SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo,” *Jurnal Literasi* 1, no. 1 (2018): 1.

⁴ Nur Ika Fatmawati, “Literasi Digital (Mendidik Anak Diera Digital Bagi Orang Tua Milenial),” *Jurnal Literasi Digital* 1, no. 1 (2019): 1.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa, bahwa tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya diukur berdasarkan empat kompetensi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan literasi digital. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu tentang tingkat kompetensi literasi digital, sedangkan penelitian ini tentang pemanfaatan literasi digital.⁵

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, maka persamaan dan perbedaan dari kajian penelitian peneliti ringkas kedalam table dibawah ini:

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Nama, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rikson Parsaoran Manurung, "Pemanfaatan Media Whatshapp Sebagai Media Literasi digital Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMA SWASTA THOMAS 2 MEDAN"	Sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran di sekolah.	memiliki strategi pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan jarak jauh	Berdasarkan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kajian penelitian tersebut, penulis akan menegaskan bahwa penelitian ini sebatas penulis masih baru.
2.	Sugih Panuntun, "Pengaruh Kepedulian Orang Tua Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XII di SMK 17 Agustus Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2009/2010"	Penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti perilaku belajar siswa.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, jika penelitian terdahulu meneliti perilaku	Berdasarkan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kajian penelitian tersebut, penulis akan menegaskan bahwa penelitian ini sebatas penulis masih baru.

⁵ Qory Qurratun 'Ayuni, "Literasi Digital Remaja Dikota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja SMP, SMA Dan Mahasiswa Dikota Surabaya" (2015).

			belajar siswa dilihat dari aspek kepedulian orang tua, sedangkan pada penelitian ini perilaku belajar terbentuk karena adanya pemanfaatan literasi digital.	
3.	Lilik Rahayu,"Upaya Peningkatan Program Literasi Di Perpustakaan SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo"	Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian terkait perkembangan program literasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, penelitian terdahulu fokus penelitiannya tentang literasi perpustakaan sedangkan penelitian ini fokus penelitiannya tentang pemanfaatan literasi digital dalam pembentukan perilaku belajar.	Berdasarkan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kajian penelitian tersebut, penulis akan menegaskan bahwa penelitian ini sebatas penulis masih baru.
4.	Nur Ika Fatmawati ,”Literasi Digital [Mendidik Anak Diera Digital Bagi Orang Tua Milenial] “	Sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan literasi digital dalam mendidik siswa.	peran orang tua milenial dalam mendidik anak di era digital	Berdasarkan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kajian penelitian tersebut, penulis akan menegaskan bahwa penelitian ini sebatas penulis masih baru.

5.	Qory Qurratun A'yuni,"Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja SMP, SMA Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya" .	Penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan literasi digital	Penelitian terdahulu tentang tingkat kompetensi literasi digital, sedangkan penelitian ini tentang pemanfaatan literasi digital.	Berdasarkan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kajian penelitian tersebut, penulis akan menegaskan bahwa penelitian ini sebatas penulis masih baru.
----	--	---	---	---

B. Landasan Teori

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Menurut Paul Gilster dalam bukunya Didik Suhardi menjelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Sedangkan menurut Douglas A.J. Belshaw ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital adalah sebagai berikut.⁶

- 1) Kultural adalah pemahaman ragam konteks pengguna media dan teknologi digital.⁷
- 2) Kognitif adalah daya pikir siswa dalam memahami sebuah konten
- 3) Konstruktif adalah rekaan cipta sesuatu yang ahli dan aktual

⁶ Didik Suhardi, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 7.

⁷ Miftachul Huda and Afiful Ikhwan, "Empowering Learning Ethics Culture in Islamic Education," in *Global Perspectives on Teaching and Learning Paths in Islamic Education*, 2019, 244–60, <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8528-2.ch013>.

- 4) Komunikatif adalah memahami kinerja jejaring dan komunikasi yang menggunakan media dan teknologi digital
- 5) Bertanggungjawab sebagai kepercayaan diri
- 6) Kreatif adalah menciptakan hal-hal baru
- 7) Kritis adalah sikap siswa yang dilakukan dalam menyikapi sebuah video
- 8) Bertanggung jawab secara menyeluruh.

Pernyataan di atas dapat diketahui bahwa literasi digital adalah kecakapan dan pengetahuan untuk dapat memanfaatkan media dan teknologi digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina dan mengarahkan komunikasi dan interaksi yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah ayat yang menjelaskan tentang kekuasaan Allah SWT bahwa sudah terdapat bukti-bukti kekuasaan-Nya:

لَقَدْ أَرْسَلْنَا رُسُلَنَا بِالْبَيِّنَاتِ وَأَنْزَلْنَا مَعَهُمُ الْكِتَابَ وَالْمِيزَانَ لِيَقُومَ النَّاسُ بِالْقِسْطِ ۗ وَأَنْزَلْنَا الْحَدِيدَ فِيهِ بَأْسٌ شَدِيدٌ وَمَنَافِعٌ لِلنَّاسِ وَلِيَعْلَمَ اللَّهُ مَنْ يَنْصُرُهُ وَرُسُلَهُ بِالْغَيْبِ ۗ إِنَّ اللَّهَ قَوِيٌّ عَزِيزٌ

“Sesungguhnya Kami telah mengutus rasul-rasul Kami dengan membawa bukti-bukti yang nyata dan telah Kami turunkan bersama mereka AlKitab dan neraca (keadilan) supaya manusia dapat melaksanakan keadilan. Dan Kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat dan berbagai manfaat bagi manusia, (supaya mereka mempergunakan besi itu) dan supaya Allah mengetahui siapa yang menolong (agama)Nya dan

rasul-rasul-Nya padahal Allah tidak dilihatnya. Sesungguhnya Allah Maha Kuat lagi Maha Perkasa". (QS.Al-Hadid: 25)⁸

Dari ayat tersebut dapat kita ketahui bahwa sesungguhnya Allah mengutus para utusan kepada umat-umat Nya dengan bukti-bukti yang sebenarnya dapat ditangkap oleh fikiran manusia dalam membuktikan kebenaran Risalah-Nya. Dengan tujuan untuk dapat mengatur dan membina manusia, maka setiap agama yang dibawa oleh para Rasul itu mempunyai asas keadilan. Disamping itu Allah menganugrahkan kepada manusia besi, yaitu suatu karunia yang tidak terhingga nilai dan manfaatnya.

Literasi digital mempunyai keterikatan yang erat dengan media pembelajaran guna mendukung kegiatan belajar mengajar. Jika dilihat dari sudut pandang pendidikan literasi digital ikut andil serta menjadi bagian yang penting, sebagai permisalan adalah (PC) Perangkat Computer. PC adalah perangkat pembeelajaran berbasis digital, Anderson menyatakan dalam kutipan yang diambil Andi Prastowo bahwa PC memiliki fungsi sebagai jembatan, membantu manusia berinteraksi dengan individu lainnya, sserta sangat tinggi tingkat perkembangan perangkat tersebut. Melalui PC seseorang dapat dengan mudah mencari informasi, menyimpan atau memproses sebuah informasi yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran.⁹

⁸ Yayasan Penerjemah AL-Qur'an Lajnah Pentashihan, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya Juz 1 s/d 30*.

⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Jogjakarta: DIVA press, 2015) 331.

Dunia teknologi yang semakin canggih bukan hanya tentang bagaimana kemudahan dan keefektifan sebuah media bisa digunakan, Namun lebih dari itu dengan perkembangan yang ada setiap manusia diharap dapat memiliki batas-batas penggunaan serta control diri terhadap kemajuan yang sedang terjadi. Teknologi diciptakan untuk mempermudah kerja, membantu manusia menyelesaikan pekerjaannya. Apabila teknologi digunakan oleh orang baik digunakan dengan mementingkan kemanfaatannya maka diperoleh hal-hal positif yang dapat membantunya dalam aktivitas sehari-hari. Dengan mengajarkan kepada anak hal-hal yang positif, memerankan diri sebagai control terhadap perkembangan kemajuan teknologi sehingga perkembangan-perkembangan tersebut membawa kepada kemaslahatan. Dalam beberapa penelitian oleh para pakar telah ditemukan beberapa penemuan penelitian terkait peran literasi digital yakni sebagai berikut:¹⁰

b. Perbedaan Media Digital Komputer dengan Media Lain

1) Media Digital Komputer

Proses pembelajaran melalui penggunaan media digital komputer berbeda dengan proses pembelajaran melalui media lainnya. Jika pembelajaran dilakukan melalui penggunaan media komputer, informasi dibuat dan disimpan dalam bentuk digital, yang kemudian dilengkapi dengan bentuk tertulis atau visual.

¹⁰ Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga Teori Dan Praktik Pendampingan Orang Tua Dalam Berinternet* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019) 44.

Pembelajaran melalui pemanfaatan media dan teknologi digital memerlukan pemahaman konsep dasar pengembangan literasi digital, yaitu:

- a) Pemahaman dalam media komputer yaitu yang meliputi kemampuan siswa untuk mengekstrak ide secara implisit dari media digital.
- b) Faktor social dari media komputer yaitu yang berhubungan tentang bagaimana upaya berinteraksi sosial dan mencari, berbagi, dan menyimpan informasi, yang akhirnya membentuk suatu media.¹¹
- c) Dalam media computer saling ketergantungan yaitu bagaimana suatu bentuk media berkaitan dengan yang lain secara potensi ideal dan harfiah sehingga dapat saling melengkapi dan dapat memberikan manfaat bagi pengguna.

2) Media Lainnya

Salah satu perbedaan antara media digital komputer dan bentuk media lainnya adalah bahwa radio adalah media pendidikan yang bermanfaat bagi semua yang terlibat dalam pendidikan, dan oleh karena itu dapat meningkatkan ide-ide kreatif dan pengalaman pendidikan. Akibatnya, instrumen ini memiliki potensi dan kemampuan untuk mempengaruhi pendidikan.

¹¹ Suhardi, *Materi Pendukung Literasi Digital*.

Media pendidikan berbasis radio streaming digunakan karena dikenal mudah digunakan, sebagian memakan kuota koneksi internet, dan dapat dinikmati untuk belajar karena menggabungkan pembelajaran dengan lagu atau musik yang diminta dan fitur interaktif (*live streaming*) secara kolaborasi. dengan media lain seperti skype messenger, yahoo messenger, dan hasil siaran.

Agustina (2010) mendefinisikan radio streaming sebagai "audio yang dapat diakses melalui internet". Radio sering digunakan untuk tujuan berikut:

1. Pesan yang diterima lebih jelas
2. Dapat mengatasi keterbatasan daya indra, ruang, waktu dan tenaga
3. Dapat meningkatkan interaksi lebih langsung antara murid, gairah belajar dan sumber belajar
4. Peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan auditori dan kinestetiknya
5. Menjadikan rangsangan yang serupa, mempersamakan sebuah pengalaman dan menimbulkan persepsi yang serupa pula.

c. Kelebihan Komputer Sebagai Bentuk Media Pembelajaran dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, literasi digital diajarkan melalui penggunaan komputer/laptop. Komputer/laptop dimanfaatkan sebagai media digital yang membantu proses pembelajaran dengan berfungsi

sebagai alat pembelajaran dan/atau bahan ajar. Melalui penggunaan komputer/laptop, kegiatan pembelajaran seperti menampilkan gambar, video, dan film dapat dilakukan. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran:

- 1) Mampu menampilkan informasi baik dalam bentuk teks maupun visual.
- 2) Memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa.
- 3) Dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.
- 4) Memiliki potensi partisipatif dalam mendorong dan membantu siswa dalam pertumbuhannya.
- 5) Berpotensi meningkatkan keinginan belajar siswa.
- 6) Memori siswa dapat diperkuat melalui penggunaan musik, film, gambar, dan animasi selama proses pembelajaran.
- 7) Pemantauan guru menjadi lebih umum untuk memantau pertumbuhan media dan teknologi digital yang akan diterima siswa.
- 8) Dapat membantu siswa yang lamban mengembangkan lebih banyak kesabaran.
- 9) Dapat digunakan bersama dengan video untuk memantau kegiatan pendidikan siswa.¹²

Koneksi internet dan penggunaan komputer/laptop juga dapat bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak. Hal ini didukung oleh

¹²Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.....*, 332.

penelitian Fish et al 2008., yang menemukan bahwa anak-anak yang diajarkan menggunakan komputer/laptop sejak dini meningkatkan perkembangan kognitif mereka dengan sering membaca dan memahami apa pun yang mereka buka di komputer.¹³

d. Keterbatasan Komputer Sebagai Bentuk Media Digital

Menurut sudut pandang yang diungkapkan dalam Buku Teknologi Pengajaran (Sudjana, 2007: 138), komputer, seperti media dan teknologi lainnya, memiliki banyak keterbatasan yang signifikan ketika digunakan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan.

- 1) Manufaktur dan desain komputer, khususnya untuk tujuan pendidikan, belum berkembang dibandingkan dengan manufaktur dan desain komputer karena alasan lain, seperti analisis data.
- 2) Sekalipun penggunaan dan biaya komputer telah menurun secara signifikan, metode kegiatan pengajaran menggunakan komputer masih relatif mahal. Karena biaya dan keuntungan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dalam rangka memfasilitasi pembelajaran harus dievaluasi dengan baik. Demikian pula, masalah pemeliharaan mungkin timbul, terutama jika peralatan rusak akibat penggunaan yang berlebihan.
- 3) Bahan instruksi langsung berkualitas tinggi yang menggunakan mikrokomputer. Namun, ada kesulitan dalam mengintegrasikan,

¹³Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga Teori dan Praktik.....*, 46-47.

karena perangkat lunak yang dibuat untuk satu sistem komputer seringkali tidak kompatibel dengan yang lain.

- 4) Guru atau pendidik yang menggunakan komputer untuk membuat bahan ajar.
- 5) Membutuhkan kreativitas guru untuk menunjang kreatifitas siswa.¹⁴

e. Manfaat Media dan Teknologi dalam Pendidikan

Media dan teknologi digital telah berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks dan telah lama dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penciptaan kertas, mesin cetak, radio, kamera video, taperorder, film, televisi, proyektor, dan komputer. Meskipun alat-alat ini pertama kali dibuat untuk alasan non-pendidikan, mereka sekarang digunakan dalam pendidikan. Berikut ini adalah keunggulan media dan teknologi digital dalam pendidikan:

- 1) Sebagai alat bantu atau media dan teknologi digital dalam pembelajaran
- 2) Untuk dapat memaksimalkan efektivitas proses pelaksanaan pendidikan
- 3) Untuk dapat meningkatkan efisiensi pelaksanaan proses pendidikan¹⁵

¹⁴Nana sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 203), hlm. 138.

¹⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*,(Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2015), hlm. 42.

Menurut Syaodih dalam bukunya Deni Darmawan, pemanfaatan media dan teknologi digital dalam pendidikan meliputi dua jenis teknologi, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) (perangkat keras). Teknologi alat digunakan untuk merujuk pada penerapan teknologi perangkat keras, sedangkan teknologi sistem digunakan untuk merujuk pada penggunaan teknologi perangkat lunak.¹⁶

f. Pemanfaatan Komputer Sebagai Bentuk Media Pembelajaran

Berikut merupakan pemanfaatan computer sebagai media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pendidikan, yaitu:

- 1) Untuk dapat menarik daya fokus siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 2) Untuk dapat menumbuhkan lebih meningkat motivasi dan kreatifitas siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Untuk dapat dapat meningkatkan pembelajaran agar lebih unik dan menarik dan tidak membosankan.¹⁷
- 4) Untuk dapat mengembangkan bakat siswa yang terpendam.
- 5) Untuk dapat lebih meningkatkan mutu pendidikan.¹⁸
- 6) Untuk dapat membantu kinerja guru/pengajar untuk menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang unik dan menarik.

¹⁶Deni Darmawan, *Metode penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 50-51.

¹⁷Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2015), hlm. 42.

¹⁸Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA: 2013), hlm. 204.

- 7) Untuk dapat membantu kinerja guru/tenaga pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya menggunakan alat tradisional.
- 8) Untuk dapat mempermudah penyampaian pembelajaran dengan baik dan cepat.

g. Dampak Penggunaan Media dan Teknologi Digital dan Pemenuhan Hak Anak

Istilah "media digital" mengacu pada jenis media elektronik di mana data disimpan dalam format digital. Istilah "media" mengacu pada elemen teknis menyimpan dan mentransfer informasi (misalnya, hard disk drive atau jaringan komputer) dan hasil akhir (misalnya: video digital, augmented reality atau seni digital). Media digital adalah segala sesuatu yang ada di internet, termasuk blog, jejaring sosial, dan media sosial. Banyak individu yang menyadari bahwa media tradisional (seperti surat kabar, majalah, televisi, dan radio), khususnya berita dan penyiaran kehidupan mereka, didanai oleh jasa periklanan, sponsor, dan lain-lain. Namun, kecenderungan saat ini adalah banyak individu bergabung dengan dunia digital dan secara bertahap meninggalkan media tradisional.

Berikut beberapa dampak yang timbul dari media dan teknologi digital dan pemenuhan hak anak:

- 1) Dampak Positif Media dan Teknologi Digital

- a. Memperbanyak pertemanan sebanyak-banyaknya karena tidak dibatasi oleh luas wilayah
- b. Sebagai sarana pembelajaran efektif dan pengembangan keterampilan teknis
- c. Sebagai sarana pengembangan bakat yang terpendam
- d. Banyak peserta didik berprestasi berkat memanfaatkan media dan teknologi digital
- e. Sarana bersosialisasi dengan teman secara online
- f. Sarana komunikasi lintas tanpa batas

2) Dampak Negatif Media Digital

- a. Dapat mengakibatkan peserta didik lebih mementingkan diri sendiri daripada kepentingan orang lain melalui Situs jejaring social
- b. Segala konten dapat diakses oleh siapa saja sehingga berakibat pada akses yang tidak layak.
- c. Kekerasan/kriminalitas

3) Pemenuhan Hak Anak

Pasal 10 UUPA mengatur bahwa “setiap anak berhak untuk berbicara dan didengar pendapatnya, untuk menerima, mencari, dan memberikan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya untuk pertumbuhannya sesuai dengan moral, nilai dan kepatutan”.

Dengan demikian pemberian informasi terhadap anak harus memenuhi hal berikut:

- a. Sesuai usianya
- b. Sesuai tingkat kecerdasan
- c. Sesuai kepatutan
- d. Sesuai nilai-nilai kesusilaan

Adapun beberapa regulasi dan perlindungan guna melindungi hak anak dari pengaruh buruk yang berasal dari penyalahgunaan media digital yaitu:¹⁹

- a. Pasal 15 UU pornografi “setiap orang berkewajiban melindungi anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses anak terhadap informasi pornografi”.
- b. Pasal 43 UU Nomor 33/2009 tentang perfilman menegaskan “pelaku usaha perfilman dilarang melakukan sulih suara film impor ke dalam bahasa Indonesia, kecuali film impor untuk kepentingan pendidikan dan/atau penelitian”.
- c. Pasal 38 ayat 3 UU penyiaran “isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja”.
- d. Pasal 27 UU ITE, yang melarang penyebaran, transmisi, dan penyediaan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat materi tidak senonoh atau terkait perjudian.

¹⁹ Sitti Utami Reskiawaty Kamil, *Literasi Digital Generasi Milenial*, (Kota Kendari: Literacy Institute, 2018), hlm. 232-233.

- e. Pasal 59 UUPA menyatakan bahwa “Pemerintah dan lembaga negara lainnya berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan khusus kepada anak dalam keadaan darurat, anak yang beradab secara hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual, anak yang diperdagangkan, anak, korban penyalahgunaan narkotika, dan anak korban penculikan, perampasan, dan pemerasan.”

Lebih dari 50 tahun studi media menunjukkan dampak besar media pada kesehatan anak-anak dan remaja. Baik media "tradisional" (televisi, film, majalah) maupun media "baru" (internet dan situs jejaring sosial, komputer video/game, dan telepon seluler) berpotensi mempengaruhi hampir semua masalah kesehatan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media telah lama digunakan untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi dan pengetahuan. Penggunaan media sebagai sumber informasi dan pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada media yang digunakan untuk kegiatan berbagi informasi dan pengetahuan. Sebagai sumber informasi dan pengetahuan, media dan teknologi telah memberikan manfaat yang signifikan bagi konsumennya.

Pengertian media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pelajaran selama proses belajar mengajar guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk berhasil melaksanakan program pendidikan, instruktur atau pendidik harus mengikuti pendekatan sistematis untuk berbagai tahap desain pembelajaran. Selain penggunaan media dan teknologi, program pembelajaran yang berhasil dan efisien memerlukan peran yang signifikan dari komponen lain seperti materi dan teknik pembelajaran. Berbagai teknik dan taktik pembelajaran juga berkontribusi pada efektivitas penyelenggara program pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru, pendidik, dan instruktur dalam rangka membangun program pembelajaran yang efektif, khususnya.²⁰

- 1) Pertama pengenalan kepada siswa atau peserta didik
- 2) Menerapkan tujuan pelaksanaan pendidikan
- 3) Merencanakan sebuah metode, media dan strategi pembelajaran
- 4) Memanfaatkan media dan teknologi digital sebagai bahan pembelajaran
- 5) Melibatkan siswa atau peserta didik dalam aktivitas proses pembelajaran
- 6) Melakukan evaluasi dan revisi setelah pembelajaran terlaksanakan

²⁰ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo, 2017), hlm. 13-19.

Maka dari itu guru atau tenaga pendidik harus memiliki pengetahuan yang cukup mengenai pemanfaatan media pengajaran, yang meliputi:²¹

- 1) Pemilihan dan penggunaan media dalam pendidikan
- 2) Media dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi untuk meningkatkan efektivitas belajar mengajar;
- 3) Peran media dalam mencapai tujuan pendidikan;
- 4) Kelebihan atau pentingnya media pembelajaran di dalam kelas;
- 5) Berbagai alat dan metode media untuk tujuan pendidikan;
- 6) Setiap topik memiliki media pendidikannya sendiri;
- 7) Upaya menuju inovasi media pendidikan.
- 8) Asal-usul proses pendidikan;
- 9) Hubungan antara teknik pendidikan dan media;²²

b. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran pada umumnya adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas, unik dan menarik

²² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 2.

- 3) Proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran dimanfaatkan dengan Efisiensi.
- 5) Memanfaatkan media dan teknologi dalam proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, senyaman pengguna.
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, sehingga dapat terlaksana sesuai harapan.
- 7) Dapat merubah peran guru atau tenaga pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.²³
- 8) Dapat meningkatkan sebuah kualitas hasil belajar siswa

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut merupakan pendapat menurut William (2003) mengemukakan klarifikasi dan berbagai macam media sebagai sarana komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas proses belajar mengajar yaitu sebagai hal berikut ini:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan atau non-projected media seperti: foto, diagram, bahan pameran atau display dan model
- 2) Pembelajaran berbasis computer
- 3) Multimedia dan jaringan computer.
- 4) Media yang dapat diproyeksikan atau projected media seperti:
LCD

²³*Media Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003), hlm. 17.

- 5) Media audio seperti: kaset, compact disc (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber dan rekaman music
- 6) Media gambar gerak atau media video seperti: VCD, DVD dan blue rays disc

3. Perilaku Belajar Siswa

a. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku merupakan segala bentuk sikap, ucapan dan tindakan seseorang dalam melakukan segala aktivitas.²⁴ Perubahan perilaku seseorang pastilah dimulai dari proses belajar yang dialami oleh masing-masing siswa atau peserta didik. Baik itu belajar secara formal maupun secara non formal, baik itu dalam proses pembelajaran dalam keluarga, dalam sekolah maupun dalam masyarakat. Perilaku seseorang dalam belajar juga mengalami perbedaan baik dari satu individu dengan individu yang lain.

Belajar sendiri memiliki banyak arti dan makna tergantung kita dalam mengartikan kata belajar dan dari sudut mana kita menafsirkannya. Menurut Nana Sudjana dalam bukunya Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyana belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. Perubahan tersebut dapat dilihat dari perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, tingkah

²⁴Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 78.

laku, keterampilan dan juga reaksinya dalam menerima dan menanggapi hal yang baru diterimanya.²⁵

Belajar dalam istilah merupakan sebagai peristiwa yang kompleks yang pada awalnya belajar berguna untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Kemudian dari pengetahuan dan pengalaman berkembang menjadi perubahan sikap dan keterampilan yang tercerminkan dalam perilaku islami sesuai ajaran agama Islam.

Penjelasan diatas dapat diketahui bahwa melalui proses belajar yang dilalui terus-menerus sesuai ajaran Agama Islam dapat membentuk perilaku islami, sehingga perilaku islami tersebut memiliki arti yaitu segala aktivitas yang dikerjakan adalah perbuatan yang baik sehingga adanya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat menetap dan mengarah pada hal yang baik pula.

Salah satu ciri dalam proses belajar adalah adanya perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari segala prosesnya yakni awalnya siswa belum tahu menjadi tahu, awalnya siswa belum paham menjadi paham dan awalnya siswa belum bisa menjadi bisa serta dari siswa belum terampil menjadi terampil. Terdapat dampak dalam perubahan yang mempengaruhi perilaku belajar baik secara positif maupun secara negatif. Semua perubahan tersebut dapat tercapai sesuai pada tujuannya melakukan kegiatan belajar.

²⁵Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013), hlm. 117.

Terdapat beberapa perubahan yang mempengaruhinya, karena tidak semua perubahan yang mempengaruhi perilaku siswa dapat dikatakan sebagai belajar. Perubahan perilaku tersebut dapat terjadi melalui dua hal yaitu: perilaku sebagai proses belajar dan perilaku bukan sebagai proses belajar. Salah satu contohnya adalah anak yang awalnya belum bisa bersepeda berlatih bersepeda secara terus menerus dan sampai akhirnya anak tersebut dapat menaiki sepeda dengan lancar. Sedangkan perilaku adalah perubahan dari proses belajar sebagaimana yang sesuai dengan teori belajar.

Skinner mengatakan dalam bukunya Karwono dan Heni Mularsih bahwa perubahan perilaku terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Perilaku manusia adalah cermin dari proses internal. Ia berubah sebagai akibat dari proses belajar. Proses internal adalah proses yang berasal dari dalam aktivitas pendidikan. Proses internal mengubah perilaku manusia melayani dua fungsi mendasar: organisasi dan adaptif.²⁶

- 1) Tujuan organisasi adalah untuk dapat mengorganisasikan kemampuan peserta didik sesuai dengan kemampuan dan emosinya.
- 2) Adaptasi adalah kemampuan untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang sesuai untuk diri sendiri dan lingkungannya.

²⁶Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo, 2017), hlm. 13-19.

Perilaku belajar siswa seseorang dapat ditentukan melalui praktik memberi penghargaan kepada siswa yang mematuhi proses pembelajaran. Kegembiraan, motivasi, dan pemahaman seseorang saat melakukan kegiatan belajar, tindakan saat mengikuti pembelajaran, pemahaman saat mengikuti pembelajaran, dan dampak setelah mengikuti pembelajaran semuanya dapat diamati melalui proses pembelajaran.²⁷

Perilaku belajar yang dapat ditanamkan oleh guru kepada siswa saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran di kelas atau di tempat lain seperti masjid dan lokasi lainnya adalah untuk dapat mengontrol perilaku siswa yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membantu pembelajaran siswa. Berikut ini adalah beberapa metode yang dapat digunakan instruktur untuk membantu membentuk perilaku belajar siswa saat terlibat dalam kegiatan pendidikan:²⁸

- 1) Tujuan dari latihan ini adalah untuk mendidik anak-anak bagaimana mengikuti pelajaran secara efektif. Instruksi tertulis, kelompok, percakapan, dan tugas, untuk beberapa nama.
- 2) Tujuan dari perilaku duduk adalah untuk mendidik anak-anak bagaimana cara duduk yang benar dan benar saat terlibat dalam kegiatan pendidikan. Sehingga dapat mempertahankan perhatian penuh siswa dan lingkungan yang menyenangkan ketika mereka

²⁷ Afiful Ikhwan, "Integrasi Pendidikan Islami (Nilai-Nilai Islami Dalam Pembelajaran)," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2014): 184, <https://doi.org/10.21274/taalum.2014.2.2.179-194>.

²⁸ Sue Cowley, *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm.. 211-214.

terlibat dalam pembelajaran dan pembelajaran dapat berlangsung dengan sukses.

- 3) Tujuan dari perilaku menyimak adalah untuk menanamkan sikap saling menghormati kepada siswa. Siswa dilatih untuk memperhatikan, mendengarkan, dan memahami ajaran guru.
- 4) Tujuan dari perilaku merespons adalah untuk mendidik anak agar tidak terbiasa berbicara atau menanggapi pertanyaan dari instruktur dengan berteriak. Mengangkat tangan adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengajar anak-anak menanggapi sebuah pertanyaan. Mengangkat tangan kanan Anda sebelum menjawab pertanyaan dapat membantu siswa membiasakan diri berbicara satu sama lain dalam suasana saling menghormati.

b. Faktor Pembentuk Perilaku Belajar Siswa

Secara umum ada tiga macam variabel yang mempengaruhi perilaku belajar siswa yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor metode pembelajaran.²⁹

1) Faktor Internal

Ini adalah komponen yang berasal dari dalam diri siswa. Ciri-ciri perilaku belajar siswa sangat bervariasi dalam hal bagaimana mereka bereaksi terhadap keadaan eksternal. Perbedaan antara individu ini dapat mengakibatkan hasil belajar yang berbeda. Variabel internal diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu faktor

²⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 3008), 132-139.

psikologis (keadaan atau kondisi spiritual siswa) dan faktor fisiologis (keadaan atau kondisi siswa yang bersifat fisik).

Komponen psikologis inilah yang memberikan pengaruh paling besar bagi siswa terhadap perkembangan proses belajar. Kesejahteraan psikologis siswa terkait dengan kebutuhan makanan mereka, kebiasaan tidur mereka, dan kapasitas mereka untuk menjaga kesehatan fisik mereka.

Sedangkan karakteristik fisiologis siswa dapat berpengaruh pada pembelajaran mereka ketika mereka mengikuti pendidikan jasmani. Komponen fisiologis ini terkait dengan kecerdasan, sikap, kemampuan, minat, dan motivasi siswa. Kecerdasan siswa berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa ditinjau dari IQ, SQ, dan EQ. Sikap siswa secara langsung berkaitan dengan reaksi siswa terhadap penyajian informasi pembelajaran, yang mungkin baik atau negatif. Antusiasme dan rasa ingin tahu siswa dapat dipicu melalui minat dan motivasi.

2) Faktor non internal

Faktor non internal adalah faktor yang memengaruhi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam faktor. Pertama faktor lingkungan sosial. Faktor lingkungan sosial yang utama adalah keluarga, karena keluarga adalah sekolah pertama bagi seorang siswa. Selanjutnya yang termasuk faktor lingkungan sosial adalah masyarakat yakni

tempat siswa berinteraksi di luar rumah atau keluarga. Dan yang terakhir yang termasuk dalam faktor lingkungan sosial adalah sekolah, yakni tempat siswa menuntut ilmu dan belajar bersama guru, berinteraksi dengan teman sebaya.

Kedua faktor lingkungan *non sosial*. Faktor lingkungan *non sosial* yakni berkaitan dengan kondisi dari lingkungan sosial. Artinya ketika siswa tinggal di lingkungan keluarga yang kurang baik maka tidak menutup kemungkinan siswa dapat meniru, begitu juga sebaliknya. Lingkungan sekolah seperti sarana prasarana sekolah yang kurang mendukung juga dapat menjadi penghambat keberhasilan siswa dalam belajar. Serta lingkungan masyarakat juga memiliki peran yang penting dalam keberhasilan belajar siswa. Jika, siswa tinggal di lingkungan masyarakat yang kumuh, pasti dapat berbeda dengan siswa yang tinggal di daerah yang bersih.

3) Faktor pendekatan belajar

Ini adalah salah satu upaya belajar siswa; itu mencakup teknik dan pendekatan yang digunakan siswa agar berhasil menyelesaikan kegiatan dan sumber belajar. Unsur metode pembelajaran sangat menentukan efektivitas hasil belajar siswa. Jika seorang siswa bekerja keras dan tidak cepat menyerah, maka siswa tersebut layak untuk mencapai hasil belajar yang positif.

Namun, jika seorang siswa malas belajar, hasil belajar mungkin mencerminkan usaha siswa tersebut.

Instruktur dapat memimpin dan mengarahkan aspek pembelajaran ini saat dia melakukan proses kegiatan pembelajaran. Seperti pemanfaatan media dan teknologi digital untuk membantu pembelajaran, serta metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta menawarkan sumber daya yang sesuai dengan keterampilan siswa. Dengan demikian, perilaku belajar Islam siswa dapat menjadi lebih khas, menarik, dan relevan, memastikan bahwa hasil belajar memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Karakteristik Perilaku Belajar Siswa

Setiap perilaku belajar dapat diklasifikasikan menurut ciri dan variasinya yang unik, seperti halnya perilaku siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan. Modifikasi yang mendefinisikan perilaku belajar meliputi karakteristik berikut:

1) Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan yang efektif terjadi ketika sebuah studi memiliki kemampuan untuk memberikan dampak, tujuan, dan manfaat bagi siswa. Sedangkan transformasi fungsional bertujuan untuk memaksimalkan kesempatan siswa untuk terlibat secara sosial.³⁰

³⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 116-117.

2) Perubahan Intensional

Perubahan terjadi sepanjang proses belajar sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang disengaja dan disadari. Siswa mengalami penambahan informasi, keterampilan, dan sikap sosial sebagai akibat dari transformasi ini.

3) Perubahan Positif dan Aktif

Pergeseran perilaku belajar yang positif terjadi ketika siswa menjadi lebih baik, lebih membantu, dan lebih sesuai dengan harapan sebagai hasil belajarnya. Sedangkan perubahan aktif adalah perubahan yang dapat dilakukan oleh siswa sendiri.

d. Perwujudan (Bentuk) Perilaku Belajar

Behavior that changes as a result of learning encompasses a variety of dimensions, including psychological, physical, and personality. Observations, attitudes, habits, skills, effective conduct, associative thinking and memory, logical thinking, inhibition, and appreciation all reflect changes in learning behavior.³¹

1) Pengamatan

Ini adalah proses di mana otak menyerap, menafsirkan, dan memberikan makna pada rangsangan yang diterima melalui penglihatan dan pendengaran. Ketika terlibat dalam kegiatan belajar, sangat penting untuk melatih pengamatan yang sangat baik. Selain itu, pengamatan yang efektif mungkin memiliki efek

³¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru.....*, 118-121.

menguntungkan pada proses kegiatan pembelajaran. Namun, jika pengamatannya salah, hal itu dapat berdampak buruk pada proses pembelajaran.

2) Sikap

Ini adalah kecenderungan siswa untuk melakukan atau berperilaku dengan cara tertentu. Sifat perilaku belajar Islami siswa dapat didefinisikan dengan berkembangnya kecenderungan, perilaku, atau tindakan baru yang dilakukan oleh siswa dalam menanggapi suatu peristiwa yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran.

3) Kebiasaan

Menurut Burghard, kebiasaan dapat berkembang sebagai akibat dari prosedur yang menggunakan stimulus yang sering untuk mengurangi kecenderungan reaksi. Pembiasaan dapat membantu meminimalkan aktivitas belajar yang berlebihan selama proses pembelajaran. Contohnya: siswa yang belajar shalat Dhuha yang pertama-tama merasa dipaksa, karena siswa melakukannya dengan rasa terpaksa. Akan tetapi, lama kelamaan dalam mengerjakan shalat dhuha menjadi terbiasa sehingga dapat dikatakan menjadi kebiasaan.

4) Keterampilan

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan fungsi mental yang bersifat kognitif dan berhubungan dengan gerakan motoric.

Menurut Robber, bakat adalah kapasitas untuk melakukan pola perilaku yang rumit dan teratur dalam menanggapi situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, jika seseorang dapat mengajar orang lain untuk menjadi lebih baik, orang tersebut dianggap kompeten atau ahli.

5) Tingkah laku efektif

Ini mencontohkan perilaku belajar, sedangkan yang terakhir mencontohkan perilaku aaktif. Perilaku afektif dapat didefinisikan sebagai perilaku siswa yang gugup, takut, marah, sedih, atau gembira (waspada). Pola pikir ini dapat dikembangkan melalui paparan proses pembelajaran.

6) Berpikir asosiatif dan daya ingat

Bagi siswa, pemikiran asosiatif terkait erat dengan kapasitas mereka untuk memahami pelajaran berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa. Sedangkan memori adalah manifestasi belajar yang terjadi setelah selesainya proses belajar.

7) Berpikir rasional

Apakah berpikir logis dan kritis merupakan perwujudan dari perilaku pemecahan masalah? Siswa harus terlibat dalam pemikiran rasional dan kritis untuk dapat menjawab pertanyaan, berbicara dengan rekan-rekan mereka, mengevaluasi suatu masalah, dan menarik kesimpulan dari pelajaran, dan harus beradaptasi dengan logika dalam penalaran mereka.

8) Inhibisi

Adalah kemampuan siswa untuk mengurangi atau menghentikan suatu kegiatan yang tidak perlu. Kemudian pilih atau lakukan hal lain yang bermanfaat dari interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya.

9) Apresiasi

Adalah hadiah motivasi atau hadiah yang diberikan kepada siswa yang menunjukkan perilaku belajar yang sangat baik. Apresiasi ini sering ditunjukkan melalui karya siswa, yang dapat berupa karya sastra, seni, musik, atau teater.

