

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sosial Media menjadi sebuah komoditas baru dalam kurun waktu satu lunstrum terakhir, Kurva pergerakan yang sangat meningkat ditengah masyarakat. Aplikasi-aplikasi mulai bertebaran dengan tugas dan fungsinya masing-masing. Hal ini membentuk suatu fenomena dimana manusia sangat terikat dengan teknologi yang utamanya adalah *Handphone*.

Beberapa alasan menjadi sumber fenomena ini terjadi. Utamanya adalah dengan kasus COVID-19 yang terjadi. Kehidupan normal yang dilakukan oleh manusia mendadak berubah dan berganti di dunia maya. Sektor-sektor yang mengharuskan bertemu secara tatap muka seketika berubah dengan cepat. Hal ini dikarenakan merespon fenomena ini dan demi mengurangi kasus COVID-19.

Masyarakat disuguhkan dengan alat komunikasi yang sangat berkembang. Aplikasi ternama seperti Tiktok, Instagram, Telegram dan lainnya mulai muncul di permukaan publik. Dunia maya dibuat ramai dengan opsi-opsi untuk berkomunikasi disini. Mulai dari mencari teman yang kita kenal sampai dengan penawaran orang *random* yang disuguhkan kepada kita untuk menjadi teman atau disebut dengan *anonymous*.

Interaksi sosial yang berkembang menurut teori-teori para ahli harus dengan bertemu secara langsung sudah mulai bergeser disini. Pengguna-pengguna gawai dari berbagai macam negara bisa kita lihat atau bahkan bisa untuk berkenalan. Relasi sosial masyarakat era modern dengan sangat mudah bisa meluas dengan hal ini. Sehingga sudah bukan hal yang tidak mungkin lagi apabila kita ingin mendapatkan seorang sahabat pena berasal dari luar negeri dengan mudah.

Secara umum, hal ini tidak hanya berdampak pada masyarakat umum saja. Sektor pendidikan juga mendapatkan dampak dengan fenomena ini. Dunia maya tidak memiliki keterikatan secara langsung dengan

penggunanya. Ada banyak hal yang ada di dunia maya yang seharusnya belum dikonsumsi oleh peserta didik. Ini menjadi *boomerang* secara nyata di dalam dunia pendidikan. Terlebih lagi, tidak adanya filter secara tegas mengenai isi konten dari sosial media.

Pengguna sosial media tidak sepenuhnya adalah malaikat. Sehingga sangat rentan terpapar hal-hal yang negatif. Mulai dari pornografi, pornoaksi sampai hal-hal negatif lainnya yang bersumber dari sosial media. Kontrol ini tidak dapat dijangkau oleh para guru sebagai pembentuk karakter bangsa. Hal ini dikarenakan semua itu termasuk ranah privasi yang melekat dalam diri setiap manusia. Oleh sebab itu, ini menjadi *paradox* yang sulit terpecahkan.

Peserta didik jenjang *middle class* atau di Indonesia sendiri akrab dengan penyebutan sekolah menengah merupakan masa-masa pubertas. Terjadi pergolakan hormon yang mana mereka belum bisa dikatakan sepenuhnya sebagai remaja tetapi sudah tidak bisa diklasifikasikan sebagai anak kecil lagi. Sifat-sifat anak kecil masih berada di diri mereka. Dimana rasa keingintahuan yang lebih dalam mengenai sesuatu. Akan tetapi, sifat remaja juga mulai muncul sehingga memacu *adrenaline* yang lebih ekstrem.

Akun sosial media dengan aplikasi Youtube bernama “Katak Bhizer” merupakan contoh nyata dari fenomena ini. Konten-konten yang ditawarkan merupakan konten berupa tawuran yang dilakukan oleh anak sekolah. Akhirnya, beberapa catatan kepolisian tawuran sekolah meningkat dan ditelusuri terinspirasi oleh akun ini. Peserta didik ramai melakukan tawuran dan didokumentasikan. Nantinya video tersebut diunggah dan menjadi ajang unjuk gigi dari sekolah tersebut.

Pada dasarnya, tidak semua hal yang ada di sosial media merupakan suatu hal yang buruk. Dimana dari berbagai sisi negatifnya juga ada sisi positif. Hal ini hanya memerlukan filterisasi dan membawa sosial media ke arah yang positif saja. Dengan mudahnya komunikasi yang disuguhkan, menjadikan pengenalan-pengenalan tak terduga terjadi. Sehingga relasi menjadi lebih luas. Relasi-relasi inilah yang dapat membentuk *circle* pertemanan.

Menurut Astuti (2024) *Circle* pertemanan sangat mempengaruhi sifat dan perilaku seseorang. Sifat dan perilaku ini pada dasarnya menular dan menjadi sebuah sorotan tersendiri bagi pemerhati sosial. Sebagian besar, pergaulan yang positif akan menghasilkan *output* yang positif begitu juga sebaliknya. Ini seperti pisau bermata dua. Dimana dampak yang diberikan bisa merusak dan juga bisa menolong.

Dalam ekosistemnya, pendidikan juga mendorong aspek sosial Peserta didik. Hal ini didukung dengan pembelajaran berdiferensiasi. Peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dalam suatu proses pembelajaran. Tidak banyak juga, terbentuklah *circle-circle* di dunia nyata dalam hal ini demi mendukung pembelajaran. Pembelajaran sosial ini membentuk pola pertemanan yang baru.

Karakter-karakter Peserta didik pada saat ini merupakan gambaran wajah Indonesia di akan datang. Pembentukan karakter individu sangat terpengaruh dari lingkungan. Terlebih lagi dari lingkungan pertemanan. Jika karakter-karakter bangsa tidak terkontrol, maka pemimpin-pemimpin yang lahir dimasa yang akan datang juga tidak terkontrol. Ini menjadi perhatian khusus, jika kita ingin mendorong Sumber Daya Manusia di 2045. Bonus demografi tersebut, di pupuk oleh siswa dan siswi pada saat ini.

Pentingnya melihat *circle* pertemanan juga menentukan etos kerja para peserta didik. Teman seringkali menjadi malaikat yang mendorong perbuatan baik. Akan tetapi, teman juga bisa menjadi iblis yang bisa menghasut perbuatan jahat. Perhatian ini bisa terlihat dari tanggung jawab Peserta didik menjalankan tugasnya yaitu belajar. Dimata guru, para peserta didik bisa diklasifikasikan. Antara yang malas belajar dan juga yang giat belajar. Dan apabila walikelas tidak mengatur tempat duduknya, alam menyeleksi sendiri dan membentuk kelompok antara yang giat belajar ataupun yang malas belajar.

Interaksi antar anggota *circle* mempengaruhi perilaku individu secara langsung dan tidak langsung. Interaksi ini mempengaruhi gaya hidup dan perilaku individu (Septiana Putri & Agus Arswimba, 2024). Individu-individu peserta didik haruslah memahami essensial *circle* pertemanan agar

tidak terbawa arus. Pengaruh-pengaruh pertemanan ini, juga bisa mengganggu pembelajaran siswa dan siswi.

Selaras dengan hal ini, dunia pendidikan mengenal teori-teori behaviorisme. Dimana pembelajaran bisa dilakukan secara eksternal dalam diri seseorang. Sosialisasi menjadi faktor didalamnya. Para penganut ini yang terkenal seperti Albert Bandura, Walter Mischel serta Julian Rotter mengemukakan pendapat mengenai ini. Keterkaitan kedua hal tersebut dalam diri seseorang.

Social Cognitive ini berperan penting dalam pembentukan karakter. Hal ini dikarenakan peserta didik juga mendapatkan pembelajaran bukan hanya dari pendidikan formal di sekolah. Kualitas teman sebayanya, cara orangtua mengajarkan dan lain sebagainya juga membantu Peserta didik membentuk karakter dan pembelajaran itu sendiri. Tentunya akan berbeda tingkat kecerdasan Peserta didik yang memiliki pergaulan pintar dengan pergaulan yang tidak pintar. Setidaknya ada sifat yang menular dari pergaulan tersebut.

Menurut Albert Bandura dalam Ansani (2022) Perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan seseorang untuk memahami pengetahuan atau informasi, memahami model yang ditiru, mengolah secara kognitif, dan memutuskan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap orang dapat belajar bahwa perilaku yang dilakukan memiliki tujuan dan konsekuensi. Hal ini mengindikasikan keselarasan antara *social cognitive* dan juga *circle* pertemanan para siswa dan siswi.

Social Cognitive juga memiliki daya tarik tersendiri dalam pembelajaran. Penciptaan lingkungan yang nyaman serta aman memiliki kekuatan magis tersendiri bagi para siswa dan siswi. Hasil *social cognitive* yang mana *outputnya* merupakan karakter di diri peserta didik sangat bergantung pada seberapa baik proses belajar peserta didik, terutama belajar sosial, baik di sekolah, keluarga, maupun di lingkungan yang lebih luas (Laila, 2015).

Menurut Warsono dalam Suci (2018) Anak-anak yang belajar bekerja sama dalam kelompok saat ini dapat mengaplikasikan apa yang

mereka lakukan atau pelajari secara mandiri di masa depan. *Social Cognitive* pada Peserta didik memiliki dampak yang besar dalam tumbuh kembangnya. Menjadi hal yang menarik, apabila dilihat kedua hal ini saling berkaitan. Jika seorang anak memilih teman yang memiliki tabiat mencuri, maka hal yang tadinya dilakukan bersama akan menjadi manifesto dimasa yang akan datang. Sehingga ada kemungkinan sang anak menjadi pencuri dimasa yang akan datang.

SMP Negeri 16 Jakarta merupakan sekolah dengan berbagai macam jenis perilaku peserta didik. Menurut Achmad Sumali, M.Pd selaku wakil kurikulum bidang kesiswaan, perilaku ini merupakan dampak dari interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar rumahnya baik lingkup keluarga, atau lingkungan tempat mereka tinggal. Sistem Zonasi yang membentuk Peserta didik menjadi hampir memiliki *background* kehidupan dan lingkungan yang berdekatan juga menjadi faktor eksternal jika dirasa tata krama di pendidikan sekarang dianggap kurang.

Hubungan antar Peserta didik memiliki sifat yang positif. Seringkali siswa atau siswi “tertular” dengan temannya. Meskipun, hal-hal itu tidak diungkapkan di dalam kelas ataupun mereka belajar secara mandiri, tapi dampak pergaulan itu nyata (Sumber : Wawancara Ibu Titin Ayunah, S.Pd. guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 16 Jakarta). *Social cognitive* berjalan dengan selaras peningkatan kecerdasan pada peserta didik. Pada dasarnya, secara tidak langsung faktor eksternal dalam menunjang kecerdasan Peserta didik.

Dalam pengamatan sebelum melakukan penelitian, diketahui ada beberapa kasus yang melibatkan segelintir peserta didik yang dilakukan secara berkelompok. Mulai dari hal yang mudah ditemui di dunia pendidikan yaitu tawuran antar-pelajar. Sampai hal yang sulit diterima akal sehat yaitu menjadi komplotan pencuri yang terorganisir ada di SMP Negeri 16 Jakarta.

Data pra-penelitian dilakukan dengan mencari fenomena-fenomena dalam *circle* pertemanan ditemui beberapa hasil. Data ini didapatkan dalam bentuk kuisioner. Dan didapatkan 20 orang Peserta didik yang mengisi data

ini selain yang diwawancarai. Kuisioner ini mengandung indikator seperti kenyamanan pembelajaran, jaringan pertemanan dan gangguan dalam berinteraksi di sekolah.

Dari hasil data pra-penelitian, kasus-kasus seperti mengganggu 90% peserta didik yang ada di SMP Negeri 16 Jakarta. Hal ini dikarenakan *adrenaline* pelaku pada saat melakukan sesuatu hal yang bersama terpacu sangat tinggi. Hal ini menyebabkan meskipun guru sudah memberikan *punishment* namun tidak memiliki efek jera bagi mereka. Bahkan, mereka bisa mengganggu kelas-kelas yang tertib pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penularan seperti ini sangat merugikan bagi sekolah maupun individu Peserta didik tersebut. Nama baik sekolah yang dijaga oleh guru-guru dan pengurus sekolah menjadi terpendam dan tidak muncul. Tertutup dengan kasus-kasus yang silih berganti. Seperti jamur yang ditumpas batangnya, akar dari permasalahan ini merupakan pembentukan *circle* yang ada di SMP Negeri 16 Jakarta. *Circle* ini dikenal dengan sebutan “Basis” untuk laki-laki dan “Ladies” untuk Perempuan.

Pra-penelitian juga menunjukkan 86% Peserta didik juga merasa terganggu jika dalam pembelajaran dibentuk kelompok dan kelompoknya ini dipilih oleh guru ataupun acak. Bukan tanpa sebab, hal ini dikarenakan mereka memiliki kekhawatiran bahwa *circle* yang dianggap malas di dalam kelas ini hanya menumpang nama saja tanpa bekerja sekalipun. Namun, pada akhirnya yang tidak bekerja ini mendapatkan nilai yang sama dengan yang bekerja keras. Terlebih, jika dominan *circle* malas ini didalam kelompok, maka orang-orang yang rajin bisa berubah menjadi malas.

Circle pertemanan di SMP Negeri 16 Jakarta ini terbentuk bukan hanya ada di pembelajaran dalam kelas. Namun, faktor-faktor eksternal seperti jam istirahat, waktu ke perpustakaan serta ekstrakurikuler juga memiliki andil dalam pembentukan ini. Data Pra Penelitian menunjukkan 78% Peserta didik SMP Negeri 16 Jakarta memiliki *circle* yang berbeda antara teman kelas dan teman yang ada diluar kelas.

Manusia pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Begitu juga para peserta didik yang berada di SMP Negeri 16 Jakarta. Mereka ada yang memiliki bakat di mata Pelajaran IPS, ada yang memiliki bakat di IPA dan lain sebagainya. Ketika istirahat, mereka menyatu dalam suatu *circle* pertemanan. Pembauran ini juga bisa menjadi sarana dalam *transfer* ilmu sesama peserta didik. Hal yang positif ditunjukkan apabila kita melihat *circle-circle* yang memiliki kecerdasan dan mampu menularkannya secara sosial ke teman-temannya.

Seperti dua mata koin yang berbeda, waktu istirahat ini juga bisa dimanfaatkan oleh *circle* yang negatif. Beberapa kasus seperti komplotan pencurian juga terjadi di jam istirahat ini. Dengan itu di SMP Negeri 16 Jakarta, kita bisa lihat beberapa tingkah laku peserta didik di waktu istirahat sesuai dengan cara mereka berteman dan perlakuan *circle* pertemanan mereka.

Pada akhirnya, dari permasalahan yang ada pada latar belakang ini peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Circle* Pertemanan terhadap *Social Cognitive* Peserta didik di SMP Negeri 16 Jakarta”. Hal-hal yang sudah dipaparkan berdasarkan hasil observasi dan juga pra-penelitian, menjadi skema penting untuk penelitian ini akan berlangsung. Terlebih lagi lingkungan dari SMP Negeri 16 Jakarta sudah sangat akrab dengan peneliti sehingga dapat memudahkan penelitian pada akhirnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah ada, bisa dilihat beberapa permasalahan yang terjadi dan sangat relevan dengan penelitian ini. Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh antara *Circle* pertemanan Peserta didik dengan tingkah laku Peserta didik?
2. Apakah terdapat pengaruh antara penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan *Social Cognitive* Peserta didik?

3. Apakah terdapat pengaruh antara *Circle* pertemanan dengan motivasi belajar Peserta didik?
4. Apakah terdapat pengaruh antara interaksi Peserta didik dengan *Social Cognitive* pada Peserta didik?
5. Apakah terdapat pengaruh antara penerapan pendidikan karakter dengan *Social Cognitive* pada Peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terjadi pembiasan dalam pembahasan masalah tersebut, maka masalah-masalah tersebut haruslah dibatasi. Maka dari itu peneliti membuat pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu Pengaruh *Circle Pertemanan* terhadap *Social Cognitive* Peserta didik di SMP Negeri 16 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh antara *circle* pertemanan terhadap *social cognitive* peserta didik di SMP Negeri 16 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini mampu menghadirkan suatu literatur yang mampu dirujuk sebagai rujukan selanjutnya. Dan menjadi sumber intelektual dalam menambah wawasan pembaca pada lingkup perguruan tinggi yang berfokuskan pada ilmu pendidikan khususnya bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Diharapkan juga penelitian ini mampu memberikan khasanah baru untuk dunia pendidikan dalam perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini memiliki kebermanfaatan bagi sekolah. Sekolah yang merupakan garda terdepan pendidikan diharapkan mampu mengevaluasi tingkah laku peserta didik dengan berlandaskan *social cognitive*. Serta dengan hal-hal tersebut, memungkinkan sekolah menjaga marwah dan nama baiknya.

b. Bagi Guru

Pada dasarnya guru adalah orang tua siswa dan siswi di sekolah. Maka dari itu, secara moril memiliki beban yang sangat berat menjaga peserta didik. *Circle* pertemanan jika tidak diarahkan oleh seorang guru memiliki dampak langsung. Maka dari itu, dengan penelitian ini diharapkan guru mampu memberikan pengamatan yang *intens* bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Sebagai seorang calon guru, peneliti mengharapkan bisa menjadi guru yang baik dan mampu memperhatikan siswa dan siswinya. Serta dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik ke hal-hal yang positif.

Intelligentia - Dignitas