

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Emosi**

##### **2.1.1 Pengertian**

Emosi berasal dari bahasa Latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Daniel Goleman (2002) mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Emosi menjadi salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar atas sikap manusia selama ini. Hal itu dibarengi dengan dua aspek yang lain, yaitu adanya daya pikir (kognitif) dan psikomotorik (konatif). Biasanya emosi sering dikenal dengan aspek afektif, hal ini merupakan dari penentuan sikap yang menjadi salah satu predisposisi dari perilaku manusia (Daniel Goleman, 1997).

##### **2.1.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Emosi**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan emosi menurut Hurlock (1980), antara lain:

## 1. Usia

Semakin bertambah usia individu, diharapkan emosinya akan lebih matang dan individu akan lebih dapat menguasai dan mengendalikan emosinya. Individu semakin baik dalam kemampuan memandang suatu masalah, menyalurkan dan mengontrol emosinya secara lebih stabil dan matang secara emosi.

## 2. Perubahan fisik dan kelenjar

Perubahan fisik dan kelenjar pada diri individu akan menyebabkan terjadinya perubahan pada kematangan emosi. Sesuai dengan anggapan bahwa remaja adalah periode “badai dan tekanan”, emosi remaja meningkat akibat perubahan fisik dan kelenjar.

Beberapa ahli juga menyebutkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan emosi, antara lain:

### 1) Pola Asuh Orang Tua

Dari pengalamannya berinteraksi di dalam keluarga akan menentukan pula pola perilaku anak terhadap orang lain dalam lingkungannya. Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam keluarga adalah pola asuh orangtua. Cara orang tua memperlakukan anak-anaknya akan memberikan akibat yang permanen dalam kehidupan anak (Goleman, 2001).

### 2) Lingkungan

Kebebasan dan kontrol yang mutlak dapat menjadi penghalang dalam pencapaian kematangan emosi remaja. Lingkungan disekitar kehidupan remaja yang mendukung perkembangan fisik dan mental memungkinkan kematangan emosi dapat tercapai (Chaube, 2002).

### 3) Jenis Kelamin

Laki-laki dikenal lebih berkuasa jika dibandingkan dengan perempuan, mereka memiliki pendapat tentang kemaskulinan terhadap dirinya sehingga cenderung kurang mampu mengekspresikan emosi seperti yang dilakukan oleh perempuan. Hal ini menunjukkan laki-laki cenderung memiliki ketidakmatangan emosi jika dibandingkan dengan perempuan (Santrock, 2003). faktor yang mempengaruhi kematangan emosi adalah usia, perubahan fisik dan kelenjar, cara orangtua memperlakukan anak-anaknya, lingkungan, dan jenis kelamin.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah sebagai berikut.

#### 1. Keadaan anak.

Keadaan individual pada anak, misalnya cacat tubuh ataupun kekurangan pada diri anak akan sangat mempenaruhi perkembangan emosional, bahkan akan berdampak lebih jauh pada kepribadian anak. Misalnya: Rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungan.

#### 2. Faktor belajar Pengalaman

Belajar anak menentukan reaksi potensi mana yang mereka gunakan untuk marah. Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi antara lain: Belajar dengan coba-coba, anak belajar dengan coba-coba untuk mengepresikan emosinya dalam bentuk perilaku yang memberi penguasaan sedikit atau sama sekali tidak memberikan kepuasan

### 3. Belajar dengan cara meniru.

Dengan belajar meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang diamati. Belajar dengan mempersamakan diri anak meniru reaksi emosional orang lain yang tergugah oleh rangsangannya yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Disini anak yang meniru emosi orang yang dikagumi.

### 4. Belajar dengan membimbing dan mengawas

Anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dimotivasi untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

### 5. Belajar dengan pengondisian

Dengan metode atau cara ini objek, situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Pengondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada awal kehidupan

karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka

### **2.1.3 Macam – Macam Emosi**

Emosi dan perasaan yang umum pada peserta didik usia SD/MI adalah rasa takut, khawatir /cemas, marah, cemburu, merasa bersalah dan sedih, ingin tahu, gembira/ senang, cinta dan kasih sayang, emosi pada anak yaitu:

#### **1. Rasa Takut**

Takut yaitu perasaan terancam oleh suatu objek yang membahayakan. Rasa takut terhadap sesuatu, akan berlangsung melalui tahapan.

- a. Mula-mula tidak takut, karena anak belum sanggup melihat kemungkinan yang terdapat pada objek.
- b. Timbulnya rasa takut setelah mengenal bahaya.
- c. Rasa takut bisa hilang kembali setelah mengetahui cara-cara menghindari bahaya.

#### **2. Rasa malu**

Rasa malu merupakan bentuk ketakutan yang ditandai oleh penarikan diri dari hubungan dengan orang lain yang tidak dikenal atau tidak sering berjumpa.

#### **3. Rasa canggung**

Seperti halnya rasa malu, rasa canggung adalah reaksi takut terhadap manusia, bukan ada objek atau situasi. Rasa canggung berbeda dengan rasa malu dalam hal bahwa kecanggungan tidak disebabkan oleh adanya orang yang tidak dikenal atau orang yang sudah dikenal dan memakai pakaian seperti tidak biasanya, tetapi lebih disebabkan oleh keraguan tentang penilaian orang lain terhadap perilaku atau diri seseorang. Oleh karena itu rasa canggung merupakan keadaan khawatir yang menyangkut kesadaran diri.

#### 4. Rasa khawatir

Rasa khawatir biasanya dijelaskan sebagai khayalan ketakutan atau gelisah tanpa alasan. Tidak seperti ketakutan yang nyata, rasa khawatir tidak langsung ditimbulkan oleh rangsangan dalam lingkungan tetapi merupakan produk pikiran anak itu sendiri. Rasa khawatir timbul karena membayangkan situasi berbahaya yang mungkin akan meningkat. Kekhawatiran adalah normal pada masa kanak-kanak, bahkan pada anak-anak yang penyesuaiannya paling baik sekalipun.

#### 5. Rasa cemas

Rasa cemas ialah keadaan mental yang tidak enak berkenaan dengan sakit yang mengancam atau yang dibayangkan. Rasa cemas ditandai oleh kekhawatiran, ketidakenakan, dan merasa yang tidak baik yang tidak dapat dihindari oleh seseorang, disertai dengan perasaan tidak berdaya karena merasa menemui jalan buntu, dan disertai pula dengan ketidakmampuan menemukan pemecahan masalah yang dicapai.

## 6. Rasa marah

Rasa marah adalah ekspresi yang lebih sering diungkapkan pada masa kanak-kanak jika dibandingkan dengan rasa takut. Alasannya adalah karena rangsangan yang menimbulkan rasa marah lebih banyak, dan pada usia yang dini anak-anak mengetahui bahwa kemarahan merupakan cara yang efektif untuk memperoleh perhatian atau memenuhi keinginan mereka.

## 7. Rasa cemburu

Rasa cemburu adalah reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, atau ancaman kehilangan kasih sayang.

## 8. Kegembiraan

Kegembiraan adalah emosi yang menyenangkan yang juga dikenal dengan keriang, kesenangan, atau kebahagiaan. Setiap anak berbeda-beda intensitas kegembiraan dan jumlah kegembiraannya serta cara mengepresikannya sampai batas-batas tertentu dapat diramalkan. Sebagai contoh ada kecenderungan umur yang dapat diramalkan, yaitu anak-anak yang lebih muda merasa gembira dalam bentuk yang lebih menyolok dari pada anak-anak yang lebih tua

## 9. Duka cita

Duka cita adalah trauma psikis, suatu kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang dicintai.

## 10. Keingintahuan

Rangsangan yang menimbulkan keingintahuan anak-anak sangat banyak. Anak-anak menaruh minat terhadap segala sesuatu dilingkungan mereka, termasuk diri sendiri.

#### **2.1.4 Fungsi Emosi**

Ahli psikologi memandang manusia adalah makhluk yang secara alami memiliki emosi. Menurut James (Purwanto dan Mulyono, 2006) emosi adalah keadaan jiwa yang menampakkan diri dengan sesuatu perubahan yang jelas pada tubuh. Emosi setiap orang adalah mencerminkan keadaan jiwanya, yang akan tampak secara nyata pada perubahan jasmaninya. Sebagai contoh ketika seseorang diliputi emosi marah, wajahnya memerah, napasnya menjadi sesak, otot-otot tangannya akan menegang, dan energi tubuhnya memuncak.

Bagi manusia, emosi tidak hanya berfungsi untuk Survival atau sekedar untuk mempertahankan hidup, seperti pada hewan. Akan tetapi, emosi juga berfungsi sebagai Energizer atau pembangkit energi yang memberikan kegairahan dalam kehidupan manusia. Selain itu, emosi juga merupakan Messenger atau pembawa pesan. Survival, yaitu sebagai sarana untuk mempertahankan hidup. Emosi memberikan kekuatan pada manusia untuk membedakan dan mempertahankan diri terhadap adanya gangguan atau rintangan. Adanya perasaan cinta, sayang, cemburu, marah, atau benci, membuat manusia dapat menikmati hidup dalam kebersamaan dengan manusia lain. Energizer, yaitu sebagai pembangkit energi. Emosi dapat memberikan kita semangat dalam bekerja bahkan



juga semangat untuk hidup. Contohnya: perasaan cinta dan sayang. Namun, emosi juga dapat memberikan dampak negatif yang membuat kita merasakan hari-hari yang suram dan nyaris tidak ada semangat untuk hidup. Contohnya perasaan sedih dan benci. Messenger, yaitu sebagai pembawa pesan. Emosi memberitahu kita bagaimana keadaan orang-orang yang berada disekitar kita, terutama orang-orang yang kita cintai dan sayangi, sehingga kita dapat memahami dan melakukan sesuatu yang tepat dengan kondisi tersebut. Bayangkan jika tidak ada emosi, kita tidak tahu bahwa disekitar kita ada orang yang sedih karena sesuatu hal yang terjadi dalam keadaan seperti itu mungkin kita akan tertawa-tawa bahagia sehingga membuat seseorang yang sedang bersedih merasa bahwa kita bersikap empati terhadapnya (Mpengertiann dalam DR. Nyayu Khodijah, 2006).

Dari pemaparan tentang fungsi emosi itu sendiri, maka kita dapat tarik suatu kejelasan bahwa emosi dalam kehidupan sangat berperan untuk menunjang segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia. Penggunaan emosi yang tepat dalam situasi yang tepat dapat memepengaruhi terhadap hasil dari aktifitas yang dilakukan oleh manusia. Maka dari itu, patutlah kita menyadari tentang fungsi emosi pada diri kita serta menempatkan emosi tersebut pada situasi yang tepat.

### **2.1.5 Karakteristik Emosi**

Emosi memiliki karakteristik yaitu:

1. emosi berasal dari proses bio-evolusi,

2. emosi biasanya tanggap terhadap rangsangan ekologis yang berlaku, tetapi emosi mungkin dipengaruhi oleh temperamen / kepribadian, evolusi budaya, dan proses epigenetik lainnya;
3. emosi biasanya diaktifkan oleh sebuah proses persepsi yang sederhana (misalnya, melihat ular di jalan anda) yang tidak memerlukan penilaian yang kompleks atau kognisi orde tinggi, dan mereka sering beroperasi dengan pesat dan lebih atau kurang secara otomatis;
4. perasaan yang unik / komponen motivasi adalah fase dari proses neurobiologis evolusi berasal (ch. Langer, 1967/1982);
5. setiap emosi urutan pertama memiliki fungsi regulasi yang unik yang memodulasi kognisi dan tindakan;
6. berbeda dengan negara afektif siklus atau proses seperti lapar, haus, dan gairah seksual, emosi menyediakan sumber terus-menerus motivasi dan informasi yang memandu kognisi dan tindakan. (Izard, 2011).

Suatu fungsi psikis, seperti halnya emosi, selain diperoleh dari lahir, juga dipengaruhi oleh lingkungan (Sobur, 2003). Emosi merupakan sesuatu yang berkembang. Pada anak kecil terdapat beberapa emosi dasar yang kemudian akan berkembang menjadi macam-macam emosi yang lain. Watson (Sobur, 2003) menyatakan manusia pada dasarnya mempunyai tiga emosi dasar, yaitu:

1. fear, yang nantinya berkembang menjadi anxiety (cemas)

2. rage, yang akan berkembang antara lain menjadi anger (marah)
3. love, yang akan berkembang menjadi simpati.

## **2.2 Anak Sekolah Dasar**

### **2.2.1 Pengertian**

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005).

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun (Santrock, 2008), sedangkan menurut Yusuf (2011) anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung).

### **2.2.2 Karakteristik siswa SD**

Karakteristik Anak Sekolah Dasar Menurut Supriasa (2013), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

### 1. Fisik/Jasmani

- a) Pertumbuhan lambat dan teratur.
- b) Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
- c) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- d) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- e) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
- f) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
- g) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

### 2. Emosi

- a) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

### 3. Sosial

- a) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.

- b) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

#### 4. Intelektual

- a) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

### **2.2.3 Perkembangan Emosi Pada Anak SD**

Pada usia ini merupakan masa bermain bagi anak-anak. pada masa ini anak-anak memiliki naluri untuk berinisiatif melakukan sesuatu hal, inilah yang akan membuat anak belajar mengenai arti ditanggapi dengan baik atau diabaikan (ditolak Atau diterima). Bila mereka mendapat sambutan dengan baik maka anak dapat belajar beberapa hal :

1. Mampu berimajinasi serta mengembangkan ketrampilan diri melalui aktif dalam bermain.
2. Dapat bekerja sama dengan teman.
3. Memiliki kemampuan menjadi pemimpin (dalam permainan).

Namun Bila inisiatif yang mereka miliki mengalami penolakan, maka hal ini akan membuat anak merasa takut sehingga selalu bergantung pada kelompok dan tidak berani mengeluarkan pendapatnya

Perkembangan emosi pada anak usia antara 5 sampai 12 tahun yaitu:

1. Pada usia 5 sampai 12 tahun anak mulai mempelajari kaedah dan aturan yang berlaku, anak mempelajari konsep keadilan dan anak mulai mampu menjaga rahasia. Ini adalah ketrampilan yang menuntut kemampuan untuk menyembunyikan informasi-informasi.
2. Anak usia 7 sampai 8 tahun perkembangan emosi anak telah menginternalisasikan rasa malu dan bangga.
3. Usia 9-10 tahun anak dapat mengatur ekspresi emosi dalam situasi social dan dapat merespon stres emosional yang terjadi pada orang lain. Selain itu dapat mengontrol emosi negative seperti takut dan sedih, anak belajar apa yang membuat dirinya sedih, marah atau takut sehingga belajar beradaptasi agar emosi tersebut dapat dikontrol.
4. Usia 11-12 tahun pengertian anak tentang baik buruk, tentang norma-norma, aturan, serta nilai-nilai yang berlaku dilingkungannya menjadi bertambah dan juga lebih fleksibel, tidak sekaku saat usia kanak-kanak awal

## **2.3 Pembelajaran Daring**

### **2.3.1 Pengertian**

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern, faktor yang mampu mengukur kesiapan pembelajaran daring, yaitu faktor teknologi, faktor inovasi, faktor manusia

dan faktor pengembangan diri. (Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019) menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins,2015).

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019)

### **2.3.2 Pembelajaran di Era Pandemi**

Pandemi covid 19 ini menyebabkan kesulitan penyampaian pembelajaran, dan memang pemerintah sudah menetapkan bahwa akan di ubahnya sistem pembelajaran di indonesia menjadi online namun permasalahan yang terjadi adalah kesulitan alat komunikasi yang memadai di beberapa daerah terpencil di indonesia, maka dari itu pembelajaran tetap dilakukan secara online dan offline ada 2 macam pembelajaran yakni daring dan luring, daring sendiri bermakna metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning

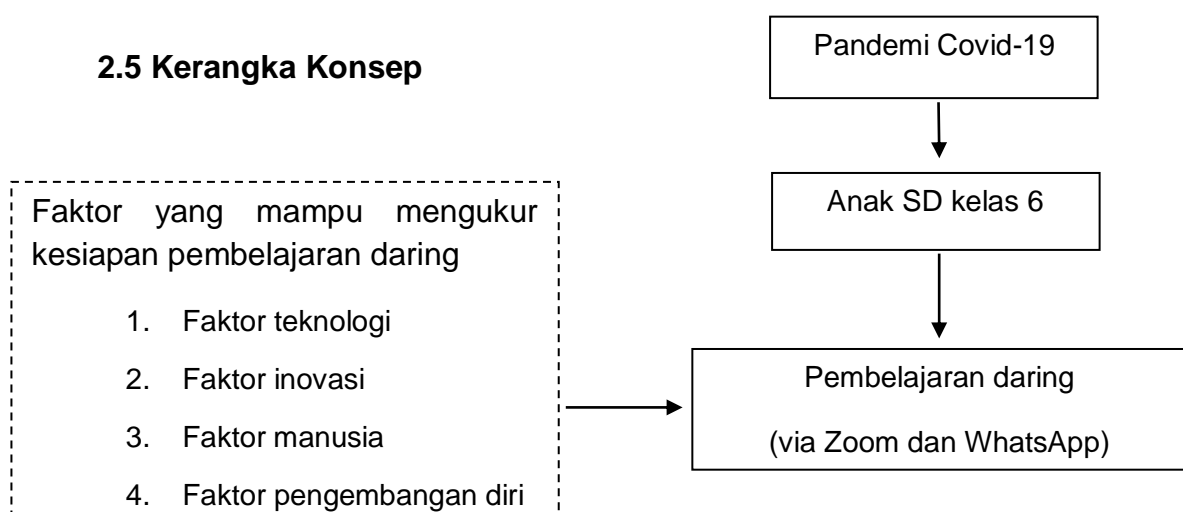
Manajemen System (LMS), Seperti menggunakan Zoom, Google Meet, dan lainnya (Arifa, 2020).

Sedangkan yang satunya adalah luring yang artinya adalah pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan peserta didik, namun dilakukan secara offline yang berarti guru memberikan materi berupa tugas hardcopy kepada peserta didik kemudian dilaksanakan di luar sekolah, dari kedua sistem pembelajaran itu bisa kita ambil kesimpulan bahwa pembelajaran luring merupakan sistem di mana pelajar akan belajar dari buku pegangan siswa, Sedangkan daring menggunakan tatap muka tidak langsung (Basilaia, 2020).

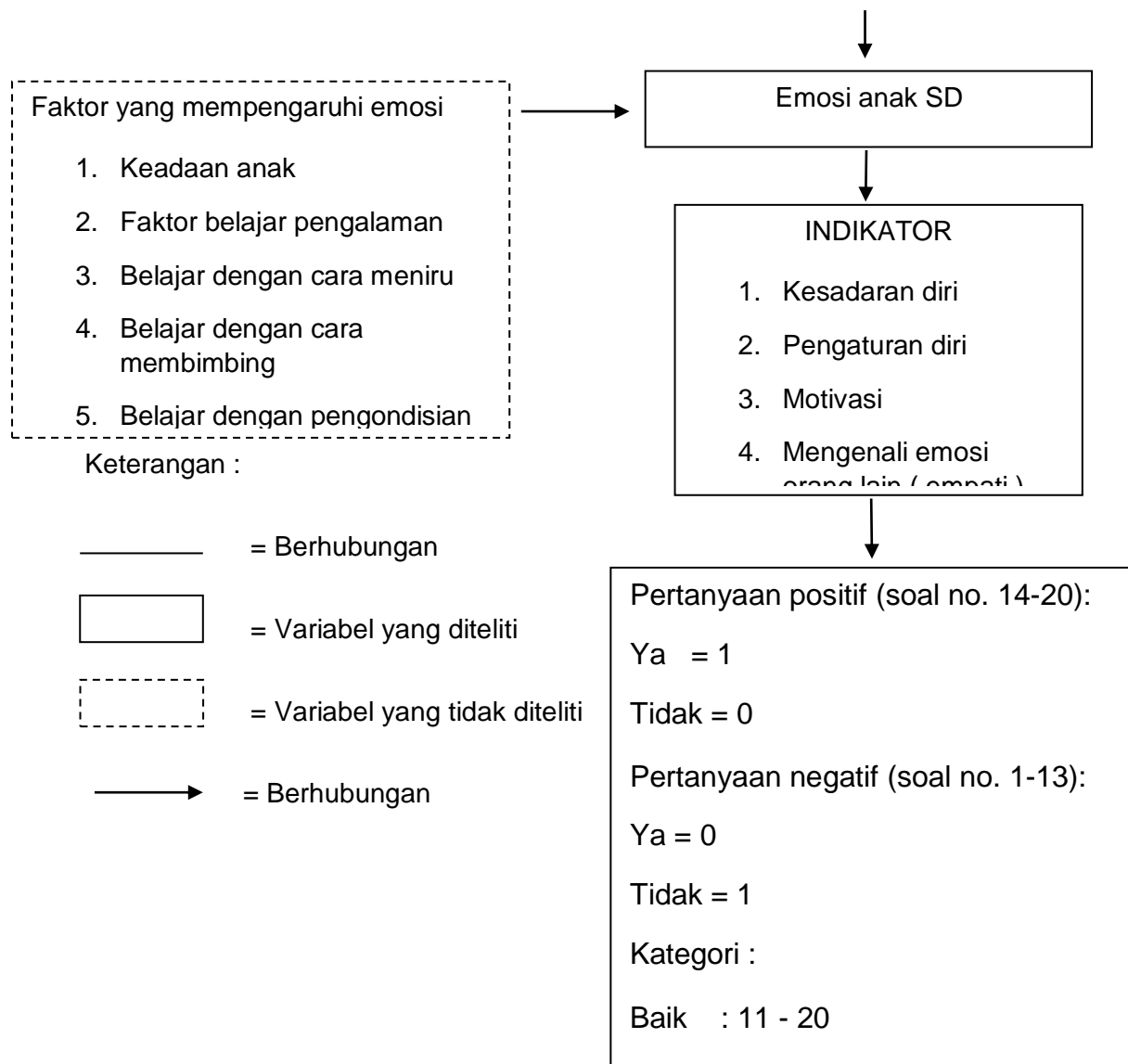
## 2.4 Pengukuran Emosi

Pengukuran variabel pada penelitian ini adalah menggunakan skala Guttman. Skala Guttman memiliki pengukuran variabel dengan tipe jawaban yang lebih tegas, yaitu “Ya dan Tidak”, “Benar dan Salah”, “Pernah-Tidak Pernah”. Penelitian ini menggunakan teknik jawaban Ya dan Tidak, dengan penilaian jawaban Ya diberi skor 1 dan Tidak diberi skor 0 (Sugiyono, 2016).

## 2.5 Kerangka Konsep







(Sugiyono, 2016)

Gambar 2.1 Kerangka konsep gambaran emosi siswa SD kelas VI dalam pembelajaran daring di SDN Gajahbendo Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan

### Kerangka Konseptual

Pembelajaran daring saat ini menjadi trend didunia pendidikan termasuk ditingkat sekolah dasar (SD). Terlaksananya pembelajaran daring dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, faktor teknologi, faktor

inovasi, faktor manusia, dan faktor pengembangan diri. Pada siswa SD pembelajaran daring merupakan sesuatu hal yang tidak diharapkan oleh karena itu bisa berdampak terhadap mental emosional siswa, emosional siswa dipengaruhi oleh keadaan anak, faktor belajar pengalaman, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara membimbing, belajar dengan pengondisian. Indikator emosional antara lain kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, mengenali emosi orang lain, ketrampilan sosial. Dalam penelitian ini akan diteliti gambaran emosi siswa SD dalam pembelajaran daring yang dikategorikan baik jika nilai 11-20, dan kurang diberi skor 0-11.