

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Sanksi

Sanksi adalah hukuman yang direncanakan oleh seseorang yang melakukan kesalahan, melakukan pelanggaran, atau melakukan kejahatan untuk diberikan atau dilaksanakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sanksi didefinisikan sebagai tindakan pembalasan untuk memaksa seseorang mematuhi aturan atau hukum. (KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia 2020)

Salah satu parameter yang meningkatkan proses pendidikan untuk menjelaskan sikap seseorang agar dapat diatasi di kemudian hari adalah sanksi. Diharapkan bahwa sanksi akan bersifat instruktif. Artinya, siswa sadar bahwa melakukan kesalahan akan menghasilkan hasil yang negatif dan bahwa mereka harus menerima tanggung jawab atas tindakan mereka. Sehingga, diharapkan tidak terjadi pelanggaran lain atau serupa

2.1.2 Teori-teori Sanksi atau Hukuman

Menurut Arikunto (1993: 168-171), diacu dalam Kurniawan (2021) ada beberapa teori-teori sanksi atau hukuman antara lain :

1. Teori kesenggangan

mengatakan bahwa menghukum orang yang melakukan kesalahan akan membuat orang yang menghukumnya dan orang yang menghukumnya merasa renggang.

2. Teori penjeraan

mengatakan bahwa jika seseorang dihukum, dia tidak akan melakukan hal yang sama lagi, yang dapat mengakibatkan hukuman kedua.

3. Teori sistem motivasi

menyatakan bahwa jika seseorang dihukum, dia akan berubah dan menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

2.2 Pengertian Handphone

Alexander Graham Bell menciptakan telepon pertama kali pada tahun 1876. Karena merupakan sarana komunikasi yang sangat berguna, maka telepon seluler berkembang dengan sangat cepat. Sementara itu, Martin Cooper menemukan ponsel saat bekerja untuk Motorola pada tahun 1973. Martin Cooper mencetuskan ide alat komunikasi kecil, berguna, dan portabel yang dapat dibawa ke mana saja, terutama saat bepergian. (Istifadah, 2018)

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang dapat dibawa kemana saja dan tidak perlu terhubung dengan jaringan telepon kabel. Ini memiliki kemampuan mendasar yang sama dengan telepon fixed-line standar. Smartphone, juga dikenal sebagai ponsel, adalah perangkat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih berbicara satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak. (Istifadah, 2018)

Berdasarkan pemahaman di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa handphone merupakan alat komunikasi yang multifungsi, kecil, dan praktis dibawa kemana-mana. Handphone adalah produk dari perkembangan dan perubahan teknologi yang sedang berlangsung. Selain itu, handphone adalah produk teknologi terkini, dengan kemampuan yang ditingkatkan, fitur mutakhir, serta aplikasi dan fungsi yang lebih berguna. Remaja juga berlomba-lomba untuk mendapatkan ponsel terbaru, yang datang dalam berbagai desain dengan biaya yang cukup mahal.

2.2.1 Dampak Positif Handphone

Menurut (Laka, 2018) dampak positif dari handphone yaitu :

- a. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi

Teknologi selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan pola pikir manusia yang maju. Sehingga warga juga harus bisa memantau perkembangan informasi dan teknologi sesuai dengan kebutuhannya.

- b. Sebagai media komunikasi

Handphone dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk berkomunikasi dengan kerabat jauh dan teman serta memberikan kabar. Sehingga kita tidak perlu khawatir untuk mengembalikan surat yang akan memakan waktu lama untuk sampai ke tujuan.

- c. Sebagai media informasi

Kita dapat mengakses internet yang dapat memberikan kita informasi yang berguna atau bermakna. Pengetahuan kita juga dapat ditingkatkan dengan informasi tersebut.

- d. Sebagai media pembelajaran

Handphone dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena menyediakan akses internet yang dapat digunakan siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah. Oleh karena itu, siswa dapat dengan mudah belajar online menggunakan handphone mereka.

- e. Sebagai media hiburan

Aplikasi handphone menawarkan berbagai pilihan hiburan sebagai sarana hiburan. Aplikasi ini bisa kita gunakan untuk bermain game, mendengarkan mp3, dan hal lainnya saat sedang bosan.

2.2.2 Dampak Negatif Handphone

Menurut Laka, (2018) juga terdapat dampak negatif dari handphone. Adapun dampak negatif dari handphone yaitu :

a. Membuat peserta didik malas belajar

Siswa yang terbiasa dengan handphone pasti akan kecanduan dengan handphone, dan mereka akan selalu ingin bermain dengannya. Mereka lupa makan dan belajar karena handphone adalah segalanya bagi mereka. Di zaman sekarang ini, handphone memang memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan. Akan tetapi, jika penggunaan handphone tidak pada tempatnya akan menimbulkan dampak yang kurang baik bagi penggunanya, seperti membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar.

b. Dapat mengganggu konsentrasi belajar peserta didik

Konsentrasi adalah tingkat fokus kita pada satu hal. Siswa memperhatikan dengan seksama setiap penjelasan atau instruksi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa harus memperhatikan dan berkonsentrasi pada penjelasan guru setiap kali materi pelajaran sedang dijelaskan oleh instruktur. Namun, jika seorang guru sedang menjelaskan suatu mata pelajaran dan menulis di papan tulis, para siswa ini juga akan disibukkan dengan handphoneya untuk bermain game, mengirim SMS, dan memposting pembaruan status di situs media sosial seperti Facebook dan WhatsApp. Namun, seringkali handphone yang digunakan siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan mereka kehilangan fokus dalam belajar. Akibat tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan pemahaman terhadap mata pelajaran, maka hal ini akan menjadi faktor buruknya nilai ujian.

- a. Dapat mengakibatkan pemborosan

Dengan adanya handphone maka pengeluaran peserta didik akan meningkat, mereka hanya akan memboroskannya jika hanya digunakan untuk kegiatan yang tidak berguna seperti menonton video Tiktok.

2.3 Bermain Handphone

Bermain Handpone merupakan suatu kegiatan yang mengaplikasikan ataupun menggunakan handphone untuk dapat melakukan bermacam hal seperti bermain game ataupun melihat media sosial seperti facebook instagram, whatsapp dan lain- lainnya. Bermain handphone pada saat sedang belajar merupakan suatu tindakan yang negatif dan merupakan kesalahan besar bagi peserta didik, karena bila peserta didik bermain handphone disaat sedang belajar terutama dalam pelajaran pkn maka seluruh pelajaran yang di sampaikan oleh guru menjadi tidak mengerti ataupun tidak paham. Selain itu, siswa menjadi tidak konsentrasi dalam belajar dan kelas akan menjadi tidak kondusif. Sebab siswa bermain handphone pada saat yang tidak tepat.

2.4 Proses Pembelajaran Ppkn

Pembelajaran ialah proses aktivitas belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka proses pembelajaran meliputi kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik. Guru dan siswa merupakan dua komponen proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Agar hasil belajar siswa yang sebaik-baiknya dapat tercapai, maka kedua komponen tersebut harus terjalin dengan interaksi yang saling mendukung.

Menurut Kirom, (2017) guru dan siswa memiliki peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena guru dan siswa

berperan dalam proses pendidikan, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengubah perilaku terhadap anak atau siswa, maka guru dan siswa merupakan penentu pembelajaran yang sangat dominan.

Menurut Usman (2007:9), diacu dalam Arianti (2018) terdapat beberapa peran guru yang paling dominan yaitu sebagai berikut:

1. Guru sebagai Demonstrator

Melalui perannya sebagai alat peraga atau pengajar, guru pengajar dapat menguasai materi atau mata pelajaran yang akan diajarkannya dan selalu mengembangkannya dalam arti meningkatkan kemampuannya dalam hal ilmu yang dimilikinya, yang secara signifikan akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai siswa.

2. Guru Sebagai Pengelola Kelas

Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berhasil. Kegiatan yang dilakukan siswa saat belajar menentukan keberhasilan atau kegagalan guru, dan peran guru dalam mengajar juga mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan siswa.

3. Guru sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, guru dapat mencari sumber belajar dari buku pelajaran, majalah, atau surat kabar yang dapat bermanfaat dan mendorong tercapainya tujuan dan proses belajar mengajar.

4. Guru sebagai Evaluator

Dalam bidang pendidikan, evaluasi adalah suatu proses dimana lembaga pendidikan menilai hasil belajar yang telah dicapai pada titik-titik tertentu selama periode tertentu. Guru dapat menilai keberhasilan tujuan pembelajaran, tingkat

penguasaan siswa terhadap pelajaran, dan ketepatan atau kemampuan metode pengajaran dengan melakukan penilaian.

5. Guru sebagai Motivator

Siswa akan belajar lebih efektif jika mereka termotivasi untuk belajar. Sehingga, guru harus mendorong siswa untuk belajar. Guru harus kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa agar dapat menumbuhkan perilaku belajar yang efektif guna mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Ada beberapa komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu:

1. Guru

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena guru memegang peranan penting dalam persiapan, penyajian, dan penyelenggaraan seluruh kegiatan belajar mengajar.

2. Siswa

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, yang memungkinkan mereka untuk mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

3. Materi Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen asesmen berdasarkan indikator pencapaian kompetensi akan digunakan

untuk mengevaluasi materi pembelajaran atau biasa disebut mata pelajaran yang harus dipelajari siswa dalam rangka mengembangkan kompetensi dasar.. (Djamarah, S.B. & Zain 2016)

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menjaga komunikasi yang berkelanjutan dengan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh signifikansi metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Djamarah, S.B. & Zain 2016)

2.5 Sekolah SMA Negeri 1 Merbau

SMA Negeri 1 Merbau adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di Aek Tapa, Kec. Marbau, Kab. Labuhan Batu Utara, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMA Negeri 1 Merbau berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMA Negeri 1 Merbau beralamat di JL. Besar Marbau No. 25, Aek Tapa, Kec. Marbau, Kab. Labuhan Batu Utara, Sumatera Utara, dengan kode pos 21452. (SMA N 1 MERBAU 2021)

2.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu kerangka yang memaparkan berbagai dimensi kajian utama atau faktor-faktor yang menjadi pedoman dalam penyusunan metode pelaksanaan yang tepat untuk diterapkan di lapangan dan sebagai hasil penelitian. Kerangka konseptual ini memiliki beberapa manfaat bagi peneliti diantaranya membantu peneliti memusatkan penelitiannya, membantu memahami hubungan antar variabel yang telah ditentukan, dan mempermudah peneliti untuk menyadari kekurangan dan kelebihan peneliti terhadap penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, fokus peneliti yaitu meneliti tentang Sanksi yang Diterapkan Pihak Sekolah Terhadap Siswa yang Bermain

Handphone Saat Proses Pembelajaran Ppkn di Sekolah SMA Negeri 1 Merbau Labuhanbatu Utara. Penelitian ini adalah penelitian jenis kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Proses penelitian ini dimulai dengan menyusun rencana penelitian, dilanjutkan dengan observasi dan pengambilan data. Setelah peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan, maka dilanjutkan dengan memyusun data yang sudah ada, kemudian hasil penelitian dipaparkan ke dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir.

2.7 Penelitian yang relevan

1. (Mulyono, Dafi) dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, guru dan siswa yang ada di SMA Islam Bawari Pontianak peneliti memperoleh bentuk – bentuk sosialisasi represif /pemberian hukuman kepada siswa yang bersalah terbagi menjadi tiga bentuk yaitu, hukuman terhadap kesalahan yang bersifat umum, hukuman terhadap kesalahan yang bersifat khusus dan hukuman terhadap kesalahan yang bersifat sangat khusus, penggolongan ini telah berdasarkan pertimbangan dan kesepakatan bersama anggota sekolah. Hukuman yang bersifat umum berupa teguran /pembinaan, pemanggilan orang tua, membersihkan lingkungan sekolah, dan cukup tiga kali teguran masih terjadi pelanggaran maka akan di kembalikan kepada orang tua (diberhentikan). Hukuman yang bersifat khusus berupa, teguran/ pembinaan, pemanggilan orang tua, membersihkan lingkungan sekolah, penyitaan barang yang tidak diperkenankan disekolah, dan jika berkali – kali melakukan kesalahan maka akan diberikan surat peringatan (SP 1 dan SP 2). Sedangkan untuk hukuman yang bersifat sangat khusus berupa, teguran, peringatan dan membuat surat perjanjian, tidak diperkenankan mengikuti kegiatan sekolah, dikeluarkan dari sekolah, diberikan kepada pihak

berwajib, dan bagi siswa yang memiliki catatan alpa lebih dari sepuluh (10) hari dalam satu semester akan dikeluarkan dari sekolah.

2. (Hapzia, Alyatul, & Yarni 2023) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa siswa kelas X di SMA N 1 Situjuh Limo Nagari sangat terpengaruh oleh handphone yang mana mereka hanya sibuk dengan dunia masing-masing sehingga lupa dengan kewajiban mereka masing-masing. Di dalam kelas ada yang bermain game online, berfoto-foto, membuat konten di tik tok, membuat status di Instagram ataupun whatsapp dan lain sebagainya yang membuat mereka tidak memiliki keinginan dalam belajar dan menjadikan siswa menjadi pemalas dalam belajar.
3. (Aulia 2019) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa faktor penyebab siswa dikelas X Tata Niaga 1 SMK Negeri 1 Kota Jambi bermain handphone dalam proses pembelajaran adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal ditunjukkan dengan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya kedisiplinan, kurangnya minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa kurang menyukai mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, siswa kadang-kadang masih tidak memperhatikan guru saat mengajar dan tidak konsentrasi, kemudian kurangnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan kurang antusiasnya siswa dalam belajar. Kemudian faktor eksternal ditunjukkan dengan faktor keluarga yaitu kurangnya perhatian orang tua, faktor lingkungan sekolah yang ditunjukkan dengan guru pendidikan kewarganegaraan tidak tegas seperti guru lain, pengaruh teman yang mengajak bermain handphone dan game saat belajar, metode mengajar guru yang kurang bervariasi dan membosankan.
4. (Kristiwati, Indri 2019) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa handphone dapat mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah, tidak jarang mereka

disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, misscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.

5. (Irwansyah) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa siswa yang melakukan pelanggaran terhadap ketentuan yang tercantum dalam tata krama dan tata tertib kehidupan sosial sekolah seperti bermain handphone saat proses pembelajaran berlangsung akan dikenakan sanksi sebagai berikut: 1) Teguran 2) Penugasan 3) Pemanggilan Orang Tua 4) Skorsing 5) Dikeluarkan Dari Sekolah