



Muqaddimah

Nomor 1 Volume 17

ISSN: 1858-3776

OPEN ACCESS



The article is published at <https://jurnal.uic.ac.id/muqaddimah>

MENGUPAS MASALAH-MASALAH BELAJAR PESERTA DIDIK DI TAHUN 2026 DARI PERSPEKTIF TEORI KOGNITIF SOSIAL ALBERT BANDURA

Syarifah

Universitas Ibnu Chaldun

Correspondent Email: syarifah5971@gmail.com

Abstrak

Albert Bandura menghipotesiskan bahwa masalah belajar dipengaruhi oleh tingkah laku, lingkungan dan kejadian-kejadian internal pada pembelajar yang mempengaruhi persepsi dan aksi tingkah laku adalah merupakan hubungan yang saling berpengaruh (interlocking). Tingkah laku sering dievaluasi, evaluasi sebagai umpan balik peserta didik dalam merubah lingkungan pasif menjadi lingkungan pembelajar sehingga mengubah kesan-kesan personal menjadi insan intelektual. Kognitif manusia di kontrol oleh syaraf otak untuk menyimpan ingatan, lupa, untuk memanggil memori ingatan berdasarkan pengalaman kognitif sosial sehingga pengetahuan yang berbentuk ilmu teori dan pengetahuan faktual yang didapat dari perkembangan kurikulum belajar dan teknologi internet yang menyertainya bisa meminimalkan kesulitan belajar saat peserta didik melibatkan diri berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosial yang sesuai dengan bidang yang diminatinya. Kognitif sosialnya berkembang sesuai dengan umur biologis dan usia kejiwaannya. Interaksi kognitif sosial proses meniru yang baik dan bertumbuh dalam standar perilaku peserta didik terkontrol saat peserta didik dapat mempelajari tindakan-tindakan baru dari mengamati disiplin guru dalam proses pembelajaran, masalah belajar yang sulit akan terurai dengan *behaviourisme* yang terpola di sekolah. Pengalihan kecanduan terhadap game online dapat teratasi dengan strategi pembelajaran aktif menggunakan *smart board* layar sentuh yang memuat aplikasi pembelajaran interaktif sehingga interaksi sosial peserta didik bertambah dan membentuk perilaku belajar.

Kata Kunci: Psikologi Pendidikan, Masalah Belajar, Albert Bandura.

Abstract

Albert Bandura hypothesized that learning problems are influenced by behavior, environment, and internal events in students, which affect the students and their behavioral actions in interlocking relationship. Behavioral is often evaluates as feedback from learners to transform a passive environment into a learning environment. Personal impression become intelectual being. The cognitive abilities of students are controled by the brain's

nerve to store memories, forget, and recall memory when needed. Based on social cognitive experiences, it knowledge and social facts within student, thereby minimizing learning difficulties for them when actively participating in social learning. Social cognition develops according to biological age and mental health. Social cognitive interaction can imitated good behavior and grow within the students behavioral standards to become disciplined learning. The solution to online game addiction can be addressed through active learning strategies using a touch screen smart board that contains interactive learning applications, thereby increasing students social and shaping learning behavior.

Keywords: Educational Psychology, Learning Problems, Albert Bandura

Accepted Date: 15 Juni 2026

Publish Date: 30 Juni 2026

Pendahuluan

Belajar adalah proses panca indera manusia menerima ransangan pengetahuan dan disimpan dalam memori sensorik syaraf otak dan mengeluarkan memori pengetahuan itu sesuai keadaan yang dibutuhkan. Jika membutuhkan pengetahuan berhitung matematika maka memori algoritma yang sudah pernah disimpan akan dikeluarkan oleh otak dan menyalurkannya kepada indra lisan dan penglihatan menggerakkan jari jemari menjawab kebutuhan akan berhitung angka. Begitu juga ketika memori yang dibutuhkan untuk dikeluarkan adalah tentang literasi bahasa maka kognitif dan otak akan bekerja sama mewujudkan respon dari yang dibutuhkan saat itu. Peserta didik di tahun 2026 ini memiliki beberapa masalah belajar yang dapat disebabkan oleh gangguan indera dan alat tubuh, kecerdasan kurang dan kesalahan tingkah laku. Masalah-masalah belajar tersebut berupa masalah membaca dan memahami isi bacaan, disleksia, diskalkulia, kesulitan mengatur waktu belajar dan kecanduan terhadap *game online*.

Sejak diberlakukannya media digital masuk ke dalam proses pembelajaran secara menyeluruh di masa covid 19 maka media digital elektronik dan internet menjadi bagian yang tak terpisahkan memakai sarana itu. Kondisi generasi gen Z yang sebelumnya sudah bersentuhan dengan games online menjadi perantara untuk menyumbangkan salah satu faktor kesulitan belajar tradisional dengan buku dan pulpen untuk mengasah kognitif sensorik jari tangan dan mata serta server pemikiran yang ada di syaraf otak, oleh sebab itu saat ini pembelajaran di sekolah-sekolah sudah menyediakan papan pintar atau smart board yang berisi beberapa aplikasi pembelajaran dengan layar sentuh yang umum terdapat di gawai *smartphone*. Respon kognisi sosial yang menumbuhkan interaksi antar peserta didik dan emosi kemanusiaan menjadi tumpul atau rendah menyebabkan peserta didik mahir dalam aplikasi instant dan meminimalkan proses terbentuknya perilaku yang bermoral keindonesiaan, yairu sopan santun, empati, rajin dan sabar dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan.

Cuaca ekstrim yang mengawali awal tahun 2026 mempengaruhi sistem pembelajaran. Curah hujan yang tinggi di bulan Februari sampai dengan April 2026

menimbulkan banjir dan kendala ketidakhadiran disekolah diperbolehkan dengan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan alat komunikasi internet atau daring menjadi salah satu penyumbang kesulitan belajar yang kurang mengaktifkan kognisi dan psikomotorik. *Gadget* memberikan pengaruh yang merubah peserta didik menjadi tidak aktif terampil menulis dan merangkai kalimat dalam menyimak ilmu pengetahuan menjadi pasif dalam wawasan pemahaman kalimat-kalimat yang berisi ilmu pengetahuan.

Setiap peserta didik memiliki perbedaan belajar antara yang satu dengan yang lain dalam aspek fisik, pola pikir dan cara merespon atau mempelajari sesuatu yang baru atau ilmu yang sudah dipelajari di waktu yang lalu dalam memanggil memori ingatan keilmuan mereka. Dalam konteks belajar, setiap peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap pelajaran.

Albert Bandura menghipotesiskan bahwa baik tingkah laku, lingkungan dan kejadian-kejadian internal pada pembelajar yang mempengaruhi persepsi dan aksi adalah merupakan hubungan yang saling berpengaruh (interlocking), harapan dan nilai mempengaruhi tingkah laku. Tingkah laku sering dievaluasi, evaluasi sebagai umpan balik peserta didik dalam merubah lingkungan pasif menjadi lingkungan pembelajar sehingga mengubah kesan-kesan personal menjadi insan intelektual. Tingkah laku mengaktifkan kontingensi lingkungan. Kontingensi lingkungan pendidikan merujuk pada hubungan ketergantungan antara perilaku peserta didik dengan konsekuensi yang dihasilkan oleh lingkungan pendidikan tersebut. Lingkungan pendidikan merespon tindakan peserta didik yang kemudian menentukan apakah peserta didik akan mengulangi perilaku pembelajar menjadi tindakan berkala dan permanen atau tidak di masa depan.

Albert Bandura menjelaskan Social Cognitive Theory (Teori Kognitif Sosial) dalam mengelaborasi proses belajar sosial dengan faktor-faktor kognitif dan behavioral yang memengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial. Teori kognitif sosial adalah teori yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran peserta didik terjadi dalam sebuah lingkungan sosial pendidikan. Hubungan sebab akibat ini disebut dengan kontingensi lingkungan pendidikan. Kontingensi lingkungan pendidikan terdiri dalam empat aspek, **pertama** hubungan sebab akibat antara peserta didik, materi pembelajaran dan guru, **kedua** determinisme resiprokal (faktor pribadi, perilaku dan lingkungan), **ketiga** penguatan reinforcement dan hukuman, **keempat** pembelajaran observasional (vicarious Learning) yaitu jika peserta didik melihat teman sekelas mendapat teguran karena datang ke sekolah terlambat akan mendapat teguran dari guru sehingga peserta didik akan belajar untuk datang ke sekolah tepat waktu, hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif, evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak (Yanuardianto, 2019).

Tinjauan Literatur

Masalah belajar memiliki tahapan proses data yaitu; modalitas belajar peserta didik, jenis-jenis masalah belajar peserta didik, faktor-faktor penyebab masalah belajar yang dihadapi peserta didik dan Keunikan peserta didik mengidentifikasi kesulitan belajar penyebab timbulnya masalah belajar (Mulianti, n.d.). Penyebab timbulnya masalah belajar berupa masalah membaca cepat, disleksia (masalah gangguan belajar membaca), diskalkulia (masalah gangguan berhitung), kesulitan mengatur belajar, kecanduan terhadap media online yang muncul dalam diri peserta didik karena lingkungan keluarga dan lingkungan sosial.

Teori Albert Bandura tentang Teori Kognitif Sosial adalah sebuah metode belajar dalam mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan bagian-bagian strata sosial, mementingkan peranan reaksi antara peserta didik dan guru, mengutamakan mekanisme yang terbentuk sebagai hasil belajar melalui prosedur stimulus respon, mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelum pembelajaran terjadi dan sesudah pembelajaran dilaksanakan dalam belajar, mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan, hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan lembaga pendidikan dalam menumbuhkan motivasi belajar, perilaku senang belajar melalui observasi yang berdampak pada kemajuan belajar (A. & W. Bandura & R.H., 1963). Bandura memberikan prediksi pembelajaran bahwa peserta didik dan orang dewasa mendapatkan sikap, emosi dan tanggapan serta gaya hidup baru melalui interaksi sosial audio visual televisi, modeling dan film yang kini diperoleh dari media sosial digital.

Ketrampilan berbahasa dan tulisan yang menjadi landasan sebuah pendidikan menjadi tergantikan dengan media sosial digital, padahal menulis adalah sebagai pusat pengaplikasian berbagai pengetahuan yang telah didapat dari menyimak, membaca, dan berbicara kemudian mengalihkannya ke dalam rangkaian kata serta kalimat menjadi bahasa pendidikan yang memiliki makna dan tujuan (Gusrita, 2021).

Kemajuan internet sudah tidak dipungkiri lagi peserta didik mengikuti ritme dari tiap perkembangan gadget yang dimiliki oleh mereka. Tanpa disadari revolusi peradaban yang keempat atau dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0 tidak akan berhenti begitu saja bahkan kini menapaki revolusi 5.0, perubahan yang sangat pesat ini dirasakan merupakan bentuk akselerasi dari sebuah kemajuan internet dan aplikasi artificial intelligent ke dalam berbagai bidang (Nuryah et al., 2020)

Pembelajaran melalui media sosial digital dalam bentuk *smart board* yang ada di beberapa sekolah menyajikan materi dengan platform yang bervariasi dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan akan berdampak positif seperti membentuk perilaku kemandirian peserta didik (Fitrotiha et al., 2022). Peserta didik dapat belajar luas tentang aspek kognitif teknologi informasi. Peserta didik dapat mengeksplorasi materi pelajaran dan termotivasi dengan perilaku baik yang sering dicontohkan guru di sekolah maupun orangtua di rumah.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan teori kognitif sosial Albert Bandura dalam mengupas masalah belajar yang berlangsung di tahun ajaran 2026 dengan berbagai perubahan sosial kurikulum yang ditetapkan pemerintah melalui kementerian pendidikan dan perubahan besar di bidang media sosial internet games online yang mempengaruhi belajar memahami, meresapi ilmu dengan prosedur alami bukan dengan cara instan melalui aplikasi artificial intelligent yang marak di tahun ini.

Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup penelitian kualitatif yang dipadukan dengan penelitian tindakan kelas serta bibliografi berbasis analisis untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih memadai dan disempurnakan dengan library research.

Hasil dan Pembahasan

Gangguan psikologis dalam dunia peserta didik di lembaga pendidikan menjadi perhatian penting karena berdampak langsung pada kesehatan mental dan perkembangan akademik peserta didik. Gangguan perilaku seperti agresivitas dan ketidakmampuan mengelola emosi, serta gangguan belajar, seperti disleksia (kesulitan membaca) dan diskalkulia (gangguan belajar spesifik yang memengaruhi kemampuan peserta didik untuk memahami angka dan konsep matematika), sering kali berinteraksi dan memperburuk kondisi kesehatan mental peserta didik, juga keduanya dapat meningkatkan resiko gangguan kecemasan, depresi dan rendahnya harga diri, yang pada akhirnya menghambat proses belajar dan adaptasi sosial peserta didik (Majid, n.d.).

Perubahan dunia di tahun 2026 ini tengah memasuki era revolusi internet, pola kehidupan peserta didik berbasis informasi. Informasi melalui belajar berbasis kehidupan terintegrasi meliputi (a) literasi informasi, (b) ketrampilan riset, (c) belajar berbasis kehidupan, dan peserta didik yang dilingkupi *games online* dalam gawai *android handphone* (Subekti et al., 2018)

Pembelajaran partisipatif metode curah pendapat (*brainstorming*) dengan teknik terkendali dan terarah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar pada materi menyajikan gagasan melalui artikel yang terkait dengan kehidupan sosial peserta didik. Teknik curah pendapat (*brainstorming*) merupakan suatu teknik pembelajaran partisipatif yang mendorong peserta didik aktif dan dinamis dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi sesuai kurikulum merdeka belajar berdampak (Inggriani et al., 2022)

Salah satu mengupas masalah belajar dengan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan melalui pembelajaran problem-based learning. Pembelajaran based-learning mempunyai kedekatan prinsip teori kognitif sosial karena memiliki tujuan mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan memecahkan masalah serta membantu peserta didik membangun kognitif pengetahuannya sendiri. Pembelajaran based-

learning merupakan pembelajaran yang mengorientasikan peserta didik pada masalah autentik dikarenakan mampu menantang peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan (Puspitasari, 2020). Mengacu pada langkah-langkah mengklarifikasikan istilah-istilah dan konsep-konsep sosial yang terdapat dalam kehidupan, menentukan permasalahan atau kejadian-kejadian untuk dijelaskan dan kemudian menganalisa permasalahan dengan melakukan *brainstorming*.

Menganalisa permasalahan dengan melakukan Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah (Ekawati, 2017)

Otak manusia memiliki kemampuan menangani algoritma rumit secara bersamaan dalam jumlah tak terbatas melebihi kemampuan profesor komputer, tetapi karena memiliki masalah dalam belajar ilmu pengetahuan manusia tidak mampu mengoptimalkan seluruh potensi otak sehingga otak tidak memungkinkan semua jejak ingatan tersimpan terus menerus dengan sempurna melainkan berangsur-angsur akan menghilang (Nofiandra, 2019)

Aspek pertama yang belum diperhatikan dalam mengupas masalah belajar adalah pembelajaran yang diperoleh adalah proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Resolusi merujuk pada sebuah ketetapan waktu belajar berkala, keputusan memilih strategi pembelajaran yang menumbuhkan kognitif sosial dan tingkat ketajaman nalar yang bersisian dengan pengamatan perubahan sosial belajar di tiap pergantian tahun ajaran pendidikan.

Aspek kedua, upaya menggugah peserta didik dari “mati suri” kepekaan sosial karena output dalam pendidikan salah satunya adalah menjadikan manusia yang berhasil baik dalam akademik maupun non akademis serta memiliki nilai-nilai moral positif untuk dapat dimanfaatkan di masyarakat.

Aspek ketiga, mengetahui peningkatan kemampuan ketrampilan menulis teks peserta didik sebagai bagian observasi lingkungan sosial dalam mengasah literasi sebagai bagian peradaban intelektual akademik.

Menghadapi realita di tahun 2026, peran artificial intelligence generatif telah menjadi asisten mencari solusi jawaban yang lazim di kalangan peserta didik. Tantangan terbesar bagi pendidik adalah mencegah “mati suri” kepekaan sosial yang mengakibatkan peserta didik terlalu bergantung pada mesin sehingga kehilangan sentuhan kemanusiaan dan empati dalam tulisan mereka. Tiga argumen yang mengintegrasikan Teori Kognitif Sosial Albert Bandura dengan Psikologi Pendidikan adalah sebagai berikut:

Pertama, optimalisasi observasional learning melalui kurasi artificial intelligent (pemodelan kreatif) sebagai model yang dikritisi agar peningkatan ketrampilan menulis bukan sekadar menyusun kata, melainkan kemampuan atensi dan retensi terhadap gaya bahasa. Peserta didik diajak mengobservasi output AI, lalu membandingkannya dengan tulisan yang kaya akan emosi manusia. Implementasinya adalah peserta didik melakukan refleksi kritis terhadap tulisan AI yang seringkali hambar secara sosial. Kemudian secara sadar memasukkan pengalaman personal peserta didik ke dalam teks tersebut

Kedua, strategi pembelajaran harus menumbuhkan kognitif sosial dengan memposisikan AI sebagai junior partner bukan master. Jika peserta didik memiliki kontrol

atas teknologi (agensi), merak akan lebih percaya diri untuk mengeksplorasi isu-isu sosial yang kompleks dalam tulisan mereka. Implementasi memberikan tugas menulis diarahkan [ada isu sosial lokal, misalnya masalah lingkungan jiwa pendidikan di lingkungan sekolah yang tidak bisa dipahami secara mendalam oleh data global AI. Dengan memecahkan masalah nyata melalui tulisan kepekaan sosial mereka tetap hidup dan efikasi diri peserta didik meningkat karena mampu melakukan apa yang mesin AI tidak bisa yaitu berempati secara kontekstual.

Ketiga, Lingkungan Determinisme Resiprokal yang terdigitalisasi. Teori Bandura menjelaskan interaksi timbal balik antara individu, perilaku dan lingkungan. Untuk mencegah mati suri kepekaan sosial, strategi pembelajaran harus menciptakan lingkungan yang memaksa terjadinya interaksi sosial nyata melalui tulisan (social-kognitif). Menulis tidak boleh menjadi kegiatan soliter antara peserta didik dan layar saja. Implementasinya menggunakan *collaborator AI writing*. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memberikan *feedback* pada draf satu sama lain yang dibantu Artificial Intelligent. Dalam proses ini terjadi pertukaran perspektif (kognitif social) yang mencegah mereka menjadi apatis. Peserta didik belajar bahwa dilak setiap teks, ada pembaca manusi yang memiliki perasaan, sehingga tulisan yang dihasilkan di tahun 2026 tetap memiliki jiwa.

Untuk menyeimbangkan artificial intelligent harus diperkuat dengan literasi. Literasi informai merupakan salah satu ketrampilan berfikir tingkat tinggi yang dibutuhkan untuk mengembangkan dan mendukung kesuksesan akademis, profesional dan pribadi (Shao & Purpur, 2016).

Dan untuk menumbuhkan empati sosial beberapa kompetensi meneliti, mengemukakan pendapat, menerapkan pengetahuan sebelumnya, memunculkan ide-ide, membuat keputusan, mengorganisasikan ide, membuat hubungan-hubungan emosional dengan manusia lain, menghubungkan wilayah-wilayah interaksi dan mengapresiasi kebudayaan merupakan bagian dari salah satu konsep teori sosial kognitif (Huda, 2015).

Konsep teori sosial yang dikembangkan dalam tahun 2026 ini, mengambil pengalaman dari wabah virus covid 19 adalah dalam bentuk pembuatan video pembelajaran yang akan di share dalam pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan sebagai sarana interaksi sosial jarak jauh (Sumanto & Sadewo, 2021) sebagai bagian dari mengupas masalah belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik.

Dan metode pembelajaran ini ditiru dan diterapkan sampai tahun 2026 ini sebagai proses belajar meniru (*imitative Learning*) untuk memudahkan kognitif sosial tetap berjalan bersamaan dengan kendala proses pembelajaran bertatap muka di ruang kelas (A. Bandura, 1962)

Tiga Hasil Penelitian, **Pertama** Peningkatan kemampuan ketrampilan menulis teks yang sulit dihadapi oleh peserta didik dapat diurai dengan empat tahap dari proses penggunaan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam dua siklus yaitu siklus tes dan siklus observasi untuk mengetahui persentasi hasil ketuntasan peserta didik secara klasikal. Siklus observasi menggunakan kemampuan otak menangani algortima rumit bersamaan dalam jumlah tak terbatas,

mengoptimalkan seluruh potensi otak dengan mengingat semua jejak ingatan untuk mengingat kembali hal-hal yang sudah mulai terlupakan dalam proses belajar pada peserta didik dengan cara mengkreasikan sendiri detil-detil teks tulisan dalam memori peserta didik. Menggugah peserta didik dari sisi kepekaan sosial untuk berhasil dalam akademis maupun non akademis dalam memiliki nilai-nilai moral positif untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, peserta didik merasakan dunia nyata dalam proses kelimuannya di ruang sosial. **Kedua**, faktor penyebab dan dampak selama pembelajaran jarak jauh dalam jaring mampu menambah kognitif sosial karena peserta didik menjelajah dalam pencarian situs pembelajaran aktif dengan sarana youtube dan games online dari guru sebagai penyedia platform belajar sehingga peserta didik dapat memperluas pengetahuan dan lebih termotivasi sehingga hasil belajar lebih meningkat. Ketiga, teori pengkondisian (behaviourisme) dengan pembelajaran observasional yang dilakukan oleh Albert Bandura bahwa sebagian besar pembelajaran peserta didik terjadi dalam sebuah lingkungan sosial sekolah dan dapat diimitasi dalam memperoleh pengetahuan melalui internet di masa kini.

Tiga hasil keterbatasan penelitian, **pertama**, riset otak manusia dalam faktual pada ingatan, lupa dan transfer dalam belajar belum diberikan contoh dalam jurnal kehidupan manusia sebagai jurnal kehidupan sehari-hari, sehingga mengupas masalah belajar perlu dicarikan solusi dengan sebuah pengamatan yang berkala, dan dalam beberapa pengamatan seorang pendidik berdasarkan fortopolio sekolah bahwa otak manusia yang terstimulus akan menumbuhkan kepekaan sosial sebagai bagian dari proses kognitif sosial di dalam pembelajaran. **Kedua**, keterbatasan penelitian bahwa peserta didik dapat mempelajari tindakan-tindakan baru hanya dengan mengamati orang lain yang melakukannya atau dalam teori Bandura adalah *imitation* melakukan tindakan-tindakan tersebut saat peserta didik menjalankan beharioustik di dalam interaksi sosial mereka. **Ketiga**, Kecanduan terhadap game online sebagai salah satu faktor masalah belajar belum diriset dalam bentuk informasi data waktu dan tempat penggunaannya dari pendidik kepada para peserta didik di dalam dan di luar sekolah atau di rumah, dan kegiatan yang dapat meminimalkan game online itu melalui literasi informasi yang dikembangkan berbasis kehidupan dan interaksi sosial sebagai implementasi teori kognitif sosial.

Tiga hasil rekomendasi penelitian, **pertama**, kognitif manusia di kontrol oleh syaraf otak untuk menyimpan ingatan, mengatur lupa ringan untuk memanggil memori ingatan berdasarkan pengalaman kognitif sosial sehingga pengetahuan yang berbentuk ilmu teori dan pengetahuan faktual yang didapat dari perkembangan kurikulum belajar dan teknologi internet yang menyertainya bisa meminimalkan kesulitan belajar saat peserta didik melibatkan diri berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosial yang sesuai dengan bidang yang diminatinya sehingga kognitif sosialnya berkembang sesuai dengan umur biologis dan usia kejiwaannya. **Kedua**, dalam interaksi kognitif sosial proses meniru yang baik dan bertumbuh dalam standar perilaku peserta didik terkontrol saat peserta didik dapat mempelajari tindakan-tindakan baru dari mengamati disiplin guru dalam proses pembelajaran sehingga masalah belajar yang sulit akan terurai dengan

behaviourisme yang terpola di sekolah. **Ketiga**, pengalihan kecanduan terhadap game online kini dapat teratasi dengan pembelajaran yang menggunakan smart board layar sentuh yang memuat aplikasi pembelajaran interaktif sehingga interaksi sosial peserta didik bertambah dan membentuk perilaku belajar.

Kesimpulan

Integrasi teori kognitif sosial Albert Bandura dalam mengupas masalah belajar di tahun 2026 bahwa kunci untuk mencegah mati suri kepekaan sosial terletak pada transformasi peran teknologi dari sekedar alat otomatisasi menjadi mitra kolaboratif yang kritis. Melalui optimalisasi observasional learning untuk membedah keterbatasan emosi AI, penguatan *self-efficacy* dengan memposisikan peserta didik sebagai pengendali teknologi dalam isu sosial lokal, serta penciptaan lingkungan determinisme resiprokal yang mengutamakan interaksi antar manusia, peserta didik tidak hanya meningkatkan ketrampilan teknis menulisnya tetapi juga memiliki ketajaman empati dan agensi personal yang tidak dapat digantikan oleh kecerdasan buatan.

Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1962). *Social Learning Through Imitation (Dalam M.R. Jones (Ed). Lincoln: University Of Nebraska Press.*
- Bandura, A. & W., & R.H. (1963). *Social Learning and Personality Development.*
- Ekawati, N. E. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(1), 45–50.
- Fitrotiha, T. A. I., Suswandari, M., Pamungkas, N. Y. A., & Sapi'i, M. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 157–170. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Gusrita, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa MAN 1 Sarolangun. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 103–110.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Inggriani, B. F., Priyadi, A. T., Pendidikan, M., Indonesia, B., Info, A., & Method, B. (2022). Penerapan Brainstorming Dengan Teknik Terkendali / Terarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menyusun Opini Bentuk Artikel. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(10), 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58914>
- Majid, A. (n.d.). *Gangguan Psikologis Dalam Dunia Pendidikan: Mengupas Hubungan Gangguan Perilaku Dan Gangguan Belajar Pada Kesehatan Mental*. 1–22.
- Mulianti, E. S. (n.d.). *Masalah-Masalah Belajar Dan Solusinya*. 63–77.
- Nofiandra, R. (2019). Ingatan, Lupa dan Transfer Dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Rokania*, IV(1), 21–34.
- Nuryah, Wahyudi, D., & Kurniasih, N. (2020). Reaktualisasi Model Pembelajaran Berbasis

- Masalah (Upaya Menggugah Siswa Dari “Mati Suri” Kepekaan Sosial). *Tapis, Jurnal Penelitian Ilmiah*, 04(1), 35–55.
- Puspitasari, N. (2020). Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Undaris Melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ips. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 07(1).
- Shao, X., & Purpur. (2016). *Effect Of Information Literacy Skils On Studenta Writing And Course Performance. The Journal Of Academic Librarianship*, 42 (6). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2016.08.006>
- Subekti, H., Taufiq, M., Susilo, H., & Suwono, H. (2018). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi Stem Untuk Menyiapkan Calon Guru Sains Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur. *Jurnal Education and Human Development*, 3(1), 81–90.
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring di SD Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid 19. *Journal Of Educational Learning and Innovation*, 1(1), 01–14.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura. *Jurnal Auladuna*, 01(02), 94–111.