

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015 *dalam* Halimah, 2018). Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Sedangkan menurut (Wawan 2011 *dalam* Halimah 2018). Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. (Skinner 1938 *dalam* Halimah, 2018) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar).

Mardikanto (2009) menyatakan komponen dari perilaku yaitu pengetahuan, sikap, dan penerapan (keterampilan). Perubahan perilaku tidak hanya disampai pada tahap pengetahuan akan tetapi sampai pada tahap level menerapkan dan terampil dalam suatu inovasi di kehidupan usaha yang di jalankan.

Adanya tiga bidang perilaku yakni kognitif, afektif dan psimotorif. Kemudian dalam perkembangannya domain perilaku yang diklasifikasikan oleh bloom dibagikan menjadi tiga tingkat:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang :

- a) Faktor Internal: Faktor dari dalam diri sendiri, misalnya intelegensia, minat dan kondisi fisik.
- b) Faktor Eksternal: Faktor dari luar diri, misalnya keluarga, masyarakat, dan sarana.
- c) Faktor pendekatan belajar: Faktor upaya belajar, misalnya strategi dan metode dalam pembelajaran.

Ada enam tingkatan domain pengetahuan yaitu :

1. Tahu (*know*). Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya.
 2. Memahami (*comprehension*) suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
 3. Aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.
 4. Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu subjek kedalam komponen-komponen tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan ada kaitannya dengan yang lain.
 5. Sintesa, sintesa menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk ke seluruhan baru.
 6. Evaluasi, evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melaksanakan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.
- 2) Sikap (*attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap mempunyai tiga komponen pokok yaitu :

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide, konsep terhadap suatu objek
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- c. Kecenderungan untuk bertindak (*tent to behave*)

Sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu :

1. Menerima (*receiving*) diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).

2. Merespon (*responding*) adalah memberikan jawaban apabila ditanya mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap.
3. Menghargai (*valuing*) mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah indikasi dari sikap tingkat tiga.
4. Bertanggung jawab (*responsible*) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

3) Tindakan (*practice*)

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behavior*). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas dan faktor dukungan (*support*) praktik mempunyai beberapa tingkatan yaitu :

a. Persepsi (*perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah merupakan praktik tingkat pertama.

b. Respon terpimpin (*guide response*) contoh adalah merupakan indikator praktik tingkat kedua.

c. Mekanisme (*mechanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat tiga.

d. Adopsi (*adoption*)

Adopsi merupakan suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan Pengertian ini dikenal dengan teori S-O“R” atau “Stimulus-Organisme-Respon”.

Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Respon respondent atau reflektif

Adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.

2. Respon operant atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

b. Jenis-jenis perilaku

Jenis-jenis perilaku individu menurut (Okviana 2015 *dalam* Halimah 2018) :

1. Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf.
2. Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau instingtif.
3. Perilaku tampak dan tidak tampak.
4. Perilaku sederhana dan kompleks.
5. Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.

c. Bentuk-bentuk perilaku

Menurut (Notoatmodjo, 2011 *dalam* Halimah, 2018), dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua :

1. Bentuk pasif /Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

d. Faktor –faktor yang mempengaruhi perilaku

Menurut teori Lawrance Green dan kawan-kawan menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu faktor perilaku (*behaviorcauses*) dan faktor diluar perilaku (*non behaviour causes*).

Selanjutnya perilaku itu sendiri ditentukan atau terbentuk dari 3 faktor yaitu:

1. Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yang mencakup pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan sebagainya.

a. Pengetahuan apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses yang didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng (*long lasting*) daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang dalam hal ini pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai tingkatan.

b. Sikap Menurut Zimbardo dan Ebbesen, sikap adalah suatu predisposisi (keadaan mudah terpengaruh) terhadap seseorang, ide atau obyek yang berisi komponen-komponen *cognitive, affective dan behavior*.

2. Faktor pemungkin (*enabling factor*), yang mencakup lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana keselamatan kerja, misalnya ketersedianya alat pendukung, pelatihan dan sebagainya.

3. Faktor penguat (*reinforcement factor*), faktor-faktor ini meliputi undang-undang, peraturan-peraturan, pengawasan dan sebagainya.

Sedangkan faktor yang dapat mempengaruhi perilaku menurut (Sunaryo, 2004 dalam Halimah, 2018) dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Faktor Genetik atau Faktor Endogen

Faktor genetik atau faktor keturunan merupakan konsep dasar atau modal untuk kelanjutan perkembangan perilaku makhluk hidup itu. Faktor genetik berasal dari dalam individu (*endogen*), antara lain

a. Jenis Ras

Semua ras di dunia memiliki perilaku yang spesifik, saling berbeda dengan yang lainnya, ketiga kelompok terbesar yaitu ras kulit putih (Kaukasia), ras kulit hitam (Negroid) dan ras kulit kuning (Mongoloid).

b. Jenis Kelamin

Perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari, pria berperilaku berdasarkan pertimbangan rasional. Sedangkan wanita berperilaku berdasarkan emosional.

c. Sifat Fisik

Perilaku individu akan berbeda-beda karena sifat fisiknya.

d. Sifat Kepribadian

Perilaku individu merupakan manifestasi dari kepribadian yang dimilikinya sebagai pengaduan antara faktor genetik dan lingkungan. Perilaku manusia tidak ada yang sama karena adanya perbedaan kepribadian yang dimiliki individu.

e. Bakat Pembawaan

Kemampuan individu untuk melakukan sesuatu lebih sedikit sekali bergantung pada latihan mengenai hal tersebut.

f. Intelegensi

Intelegensi sangat berpengaruh terhadap perilaku individu, oleh karena itu kita kenal ada individu yang intelegensi tinggi yaitu individu yang dalam pengambilan keputusan dapat bertindak tepat, cepat dan mudah. Sedangkan individu yang memiliki intelegensi rendah dalam pengambilan keputusan akan bertindak lambat.

2. Bentuk-bentuk Perubahan perilaku

Bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi, sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli dalam pemahamannya terhadap perilaku. Bentuk-bentuk perilaku dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- 1) Perubahan alamiah (*Neonatal change*) : Perilaku manusia selalu berubah sebagian perubahan itu disebabkan karena kejadian alamiah. Apabila dalam masyarakat sekitar terjadi suatu perubahan lingkungan fisik atau

sosial, budaya dan ekonomi maka anggota masyarakat didalamnya yang akan mengalami perubahan.

- 2) Perubahan Rencana (*Plane Change*) : Perubahan perilaku ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.
- 3) Kesiediaan Untuk Berubah (*Readiness to Change*) : Apabila terjadi sesuatu inovasi atau program pembangunan di dalam masyarakat, maka yang sering terjadi adalah sebagian orang sangat cepat untuk menerima inovasi atau perubahan tersebut (berubah perilakunya). Tetapi sebagian orang sangat lambat untuk menerima perubahan tersebut. Hal ini disebabkan setiap orang mempunyai kesiediaan untuk berubah yang berbeda-beda (Notoatmodjo, 2011 *dalam* Halimah, 2018).

2. Petani

Pembinaan Kelembagaan Petani menjelaskan pengertian petani yaitu pelaku utama selanjutnya disebut petani adalah warga negara Indonesia perseorangan dan/atau beserta keluarganya yang melakukan usaha tani di bidang tanaman pangan, hortikultura, perkebunan, dan peternakan. Petani adalah pelaku utama agribisnis, baik agribisnis monokultur maupun polikultur dengan komoditas tanaman pangan, hortikultura, peternakan, perikanan dan/atau perkebunan hal ini tercantum dalam Permentan Nomor 67/Permentan/Sm.050/12/2016.

Menurut Mandang (2018) petani adalah setiap orang yang melakukan usaha untuk memenuhi sebagian atau seluruh kebutuhan hidupnya di bidang pertanian dalam arti luas yang meliputi usahatani pertanian, peternakan, perikanan dan pemungutan hasil laut. Petani merupakan seseorang yang bergerak di bidang [pertanian](#), utamanya dengan cara melakukan pengelolaan tanah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan memelihara [tanaman](#) (seperti [padi](#), [bunga](#), [buah](#) dan lain lain), dengan harapan untuk memperoleh hasil dari tanaman tersebut untuk digunakan sendiri ataupun menjualnya kepada orang lain. Petani memiliki banyak fungsi dan kedudukan atas perannya, antara lain :

- a. Petani sebagai pribadi
- b. Petani sebagai kepala keluarga
- c. Petani sebagai guru (tempat bertanya bagi petani lain)
- d. Petani sebagai pengelola usahatani

- e. Petani sebagai warga sosial, kelompok
- f. Petani sebagai warga Negara

Perilaku petani yang berwawasan lingkungan dalam mengelola lahan pertanian adalah aktivitas petani dalam pemanfaatan sumberdaya yang dapat diperbaharui (*renewable resources*) dan sumberdaya tidak dapat diperbaharui (*unrenewable resources*) dengan menekan dampak negatif terhadap lingkungan seminimal mungkin (Mulyadi, 2010 *dalam* Sutayo, 2019). Pada pasal 5 ayat (1) UU No. 4 tahun 1982 tentang ketentuan pokok pengelolaan lingkungan hidup disebutkan bahwa setiap orang mempunyai hak atas lingkungan hidup yang baik dan sehat. Kemudian pasal 5 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk memelihara lingkungan hidup serta mencegah dan menanggulangi kerusakan dan pencemaran yang mungkin terjadi. Karakteristik petani dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu karakter demografi, karakter sosial ekonomi dan karakter sosial budaya (Agung gunanto, 2011 *dalam* Dewi, 2018).

Perilaku petani dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor internal dalam diri petani dapat digambarkan melalui karakteristik petani dan persepsi petani terhadap usahatani yang dijalankannya. Persepsi merupakan salah satu faktor internal yang mendorong timbulnya perilaku. (Rakhmat 2004 *dalam* Kusumo 2018) menyebutkan persepsi merupakan pengalaman belajar tentang objek peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi atau menafsirkan pesan.

3. Tanaman Padi (*Oryza sativa. L*)

Berdasarkan Kode Internasional Tanaman Tumbuhan (KITT) tanaman padi (*Oryza sativa. L*) diklasifikasikan sebagai :

Kingdom	: <i>Plantae</i>
Divisi	: <i>Magnoliophyta</i>
Kelas	: <i>Liliopsida</i>
Ordo	: <i>Poales</i>
Famili	: <i>Graminae (Poaceae)</i>
Genus	: <i>Oryza.</i>
Spesies	: <i>Oryza Sativa. L</i>

Padi termasuk tanaman yang berbunga, dikelompokkan sebagai divisi *Magnoliophyta*. Selanjutnya karena memiliki satu kotiledon atau berkeping satu dimasukkan dalam kelas *Liliopsida*. Padi juga termasuk tanaman herba semusim, batang beruas, daun berupih dan bertulang daun sejajar sehingga dimasukkan dalam ordo Poales serta family Gramineae (*Poaceae*) tetapi yang dibudidayakan adalah *Oryza sativa. L* di Asia, dan *Oryza glaberrima* Steud di Afrika. Padi termasuk pada genus *Oryza* yang meliputi lebih kurang 25 spesies. Sekarang terdapat dua spesies tanaman padi yang dibudidayakan yaitu *Oryza Sativa. L* dan *Oryza glaberrima* Steud. *Oryza sativa* berkembang menjadi tiga ras sesuai dengan eko geografisnya yaitu Indica, Japonica, dan Javanica (Norsalis, 2011 dalam Sugiarto, 2018). Spesies *Oryza sativa. L* dibagi atas 2 golongan yaitu utilisima (beras biasa) dan glukotin (ketan). Golongan utilisima dibagi 2 yaitu communis dan minuta. Golongan yang banyak ditanam di Indonesia adalah golongan communis yang terbagi menjadi sub golongan yaitu indica (padi bulu) dan sinica (padi cere/japonica). Perbedaan mendasar antara padi bulu dan cere mudah terlihat dari ada tidaknya ekor pada gabahnya. Padi cere tidak memiliki ekor sedangkan padi bulu memiliki ekor (Santoso, 2011 dalam Sugiarto, 2018). Pertumbuhan padi terdiri atas 3 fase, yaitu fase vegetatif, reproduktif dan pemasakan. Fase vegetatif dimulai dari saat berkecambah sampai dengan primodial malai, fase reproduktif terjadi saat tanaman berbunga dan fase pemasakan dimulai dari pembentukan biji sampai panen yang terdiri atas 4 stadia yaitu stadia masak susu, stadia masak kuning, stadia masak penuh dan stadia masak mati (Zaki, 2015 dalam Sugiarto, 2018).

Tanaman padi (*Oryza sativa. L*) merupakan komoditas tanaman pangan utama di Indonesia karena sebagian besar penduduk Indonesia makanan pokoknya adalah beras. Permintaan akan beras terus meningkat seiring bertambahnya jumlah penduduk, dan terjadinya perubahan pola makanan pokok pada beberapa daerah tertentu, dari umbi-umbian ke beras. (Badan Pusat Statistik, 2011 dalam Sugiarto, 2018) melaporkan bahwa produksi padi pada tahun 2010 sebesar 65,98 Ton gabah kering giling (GKG), naik 1,58 Ton (2,46 %) dibandingkan produksi tahun 2009. Kenaikan produksi diperkirakan terjadi karena peningkatan luas panen sebesar 234,54 Ha (1,82 %) dan produktifitas sebesar 0,31 Kw/Ha (0,62 %). Kenaikan produksi padi tahun 2010 sebesar 2.09 Ton, sedangkan realisasi produksi padi

Januari-Agustus turun sebesar 0.51 Ton (Zaki, 2015 *dalam* Sugiarto 2018). Produk pangan, khususnya beras, berbagai upaya telah dilakukan agar kebutuhan bahan pokok ini dapat dipenuhi sendiri. Pada tahun 1968 produksi beras Indonesia baru mencapai 11,666 Ton dengan produktivitasnya 1,45 Ton beras/Ha. Pada tahun-tahun berikutnya, produksi beras naik pesat. Akhirnya pada tahun 1984 Indonesia berhasil mencapai swasembada beras. Artinya kebutuhan Indonesia akan beras dapat dipenuhi dari produksi di dalam negeri. Pada tahun itu produksi beras Indonesia mencapai 25,835 Ton dan produktivitas pun naik hampir dua kali lipat dibanding tahun 1968, tepatnya 2,68 ton beras/ha. Pada tahun 1984 impor beras dapat dihentikan dan sejak itu produksi terus meningkat.

4. Informasi

Informasi adalah kebutuhan mendasar masyarakat yang hidup di era revolusi informasi. Masyarakat yang hidup di era ini biasanya disebut dengan masyarakat informasi. Saat ini, informasi yang diciptakan dan disebarluaskan sangat banyak, bahkan mungkin lebih banyak dari era-era sebelumnya. Era revolusi informasi ditandai dengan membludaknya informasi. Dengan bantuan internet yang terus berkembang ini adalah faktor pendukung percepatan penyebaran informasi. Saat ini kita tidak asing lagi dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan masyarakat tidak ada yang bisa lepas dari kecanggihan teknologi yang berkembang pesat.

Kebutuhan informasi di masyarakat sangat tinggi dikarenakan informasi tidak hanya dibutuhkan oleh pelajar yang masih sekolah di tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), atau Mahasiswa yang menempuh Universitas. Ternyata informasi juga dibutuhkan oleh kelompok lain, seperti kelompok profesional. Berbagai ragam jenis informasi sudah tidak terbandung lagi. Kebutuhan informasi ditentukan oleh peran dan status seseorang di dalam suatu kelompok dalam masyarakat. Peran dan status seseorang dalam masyarakat akan mempengaruhi karakteristik kebutuhan informasi. Seorang pelajar misalnya mereka akan membutuhkan informasi-informasi tentang pelajaran yang diikuti dan cara-cara mengerjakan tugas. Untuk memenuhi kebutuhan informasinya, pelajar dapat melakukan berbagai informasi dengan

teman sesama pelajar atau dengan orang yang dianggapnya menguasai pelajaran yang berkaitan. Selain itu juga dapat mengeksplorasi dengan membaca buku atau mencarinya di Internet. Ketika berbicara mengenai kebutuhan informasi, tentu sangat erat kaitannya dengan pelajar sebagai salah satu peran atau status sosial yang amat bergantung pada perkembangan informasi yang memiliki karakteristik ilmu pengetahuan.

Hal lain yang dapat menggambarkan bahwa peran dan status seseorang dapat menentukan kebutuhan informasinya adalah pada seorang profesional dokter. Peran dan status sebagai dokter profesional yang disandang, berpengaruh pada kebutuhan informasi pada kehidupan kerjanya sehari-hari. Kebutuhan informasi seorang dokter profesional tentu tidak jauh dari lingkup berita tentang kesehatan dan penyakit- penyakit yang sedang mewabah di masyarakat, serta cara mengantisipasi dan menangani penyakit tersebut. Pada perilaku berbagi informasi, seorang dokter akan memperluas jaringan berbagi informasinya. Mereka dapat bertukar informasi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan informasi terkini mengenai wabah penyakit apa yang sedang mewabah di masyarakat pada umumnya (Sutayogi, 2018).

a. Kebutuhan Informasi

Setiap orang membutuhkan informasi, tidak ada orang yang dalam keadaansadar yang tidak membutuhkan informasi. Seorang bayi pun, dalam pertumbuhannya akan membutuhkan informasi bagaimana cara ia makan, berpakaian, menggunakan sesuatu, dan sebagainya. Berikut pengertian kebutuhan informasi menurut para ahli: Menurut Yusup dan Subekti (2010), merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam struktur kognisi seseorang yang dirasakan ada kekosongan informasi atau pengetahuan sebagai akibat tugas atau sekedar ingin tahu. Jika dilihat dari pengertian tersebut, maka arti kebutuhan informasi disini tidak terbatas pada pengertian informasi namun juga pengetahuan. (Kuhlthau 2008 *dalam* Sutayogi 2018) merumuskan kebutuhan informasi sebagai sesuatu yang lambat laun muncul dari kesadaran yang samar-samar mengenai sesuatu yang hilang, dan pada tahap berikutnya pencari informasi ingin mengetahui tempat informasi yang akan memberikan kontribusi pada pemahaman dan makna. (Miranda, 2008 *dalam* Sutayogi, 2018), mendefinisikan kebutuhan informasi

sebagai suatu situasi atau proses yang dimulai ketika seseorang merasa ada kesenjangan (GAP) antara informasi dan pengetahuan yang tersedia untuk menyelesaikan sebuah masalah dan solusi sebenarnya dari suatu masalah.

1. Kebutuhan atas informasi baru

Kebutuhan untuk menjelaskan informasi yang diperoleh Kebutuhan untuk memperkuat informasi yang diperoleh ia berpendapat bahwa perlunya menambahkan beberapa kebutuhan dikarenakan fokus dari tipe kebutuhan ini adalah kebutuhan kognitif, yang membahas pentingnya kepercayaan dan nilai (*beliefs and values*) dan informasi butuhan untuk menjelaskan kepercayaan dan nilai yang ada. Kebutuhan untuk memperkuat kepercayaan dan nilai yang ada Dalam jurnal yang sama, Wilson mengutip pula pendapat Morgan dan King bahwa faktor munculnya kebutuhan informasi jika dikaitkan dengan kebutuhan pribadi berkaitan dengan:

2. Kebutuhan Fisiologis.

Seperti kebutuhan makan, minum, dan rumah.

Kebutuhan Afektif. Yang disebut juga dengan kebutuhan psikologis/emosional, seperti kebutuhan untuk pencapaian, kekuasaan, dan lain-lain.

Kebutuhan kognitif. Seperti kebutuhan untuk merencanakan, untuk belajar suatu keahlian, dan lain-lain.

Kemudian Wilson menjelaskan konsep kebutuhan informasi dan perilaku informasi yang berkaitan dengan psikologi. Menurut Wilson ketiga kebutuhan tersebut saling berkaitan. Kebutuhan fisiologis dapat memicu timbulnya kebutuhan afektif dan kognitif, kebutuhan afektif dapat menimbulkan kebutuhan kognitif, dan masalah- masalah yang berhubungan dengan kepuasan dari kebutuhan kognitif seperti kegagalan untuk memenuhi kebutuhan atau ketakutan untuk menyingkap kebutuhan akan berakibat pada kebutuhan afektif, seperti ketenangan.

Kebutuhan-kebutuhan ini terkait dengan peran seseorang di dalam lingkungannya, yaitu peran kerja (*work role*), seperti seperangkat aktivitas, tanggungjawab, dll, dari seorang individu; dan performa dari tugas-tugas, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Dan juga dipengaruhi oleh lingkungan itu sendiri, seperti lingkungan kerja, keadaan ekonomi, sistem politik, dan lingkungan fisiknya. (Wilson, 1996) *dalam* (Sutayogi, 2019)

Pendapat lain mengenai faktor timbulnya kebutuhan informasi jika dikaitkan dengan lingkungan yang mendorong timbulnya kebutuhan tersebut, khususnya yang berhubungan dengan berbagai media penampung informasi, maka ada banyak kebutuhan yang dapat dikemukakan, seperti yang diusulkan oleh (Katz, *dalam* Sutayogi, 2019). Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), adalah kebutuhan yang berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman seseorang akan lingkungannya.

5. Pertanian

Pertanian adalah manifestasi kebudayaan/peradaban manusia yang keberadaannya dewasa ini tidak lepas dari sejarah perkembangan kebudayaan/peradaban manusia sejak zaman purbakala. Kegiatan Belajar ini menguraikan tinjauan sejarah perkembangan pertanian di dunia dan sejarah perkembangan pertanian di Indonesia, sehingga pertanian Indonesia menjadi seperti yang ada sekarang. Perkembangan pertanian sangat erat kaitannya dengan perkembangan peradaban manusia. Ada baiknya kita mengenal beberapa model pertanian yang berhubungan dengan sejarah manusia. Perkembangan pertanian dari suatu negara berjalan sesuai dengan tahapan perkembangan masyarakat, mekanisme pasar yang berlaku, perkembangan teknologi dan perkembangan ekonomi serta perkembangan kelembagaan sosial. Ada tiga tahapan perkembangan pertanian berdasarkan tingkat kemajuan dan tujuan pengelolaan sektor pertanian tersebut. Tahap pertama adalah pertanian tradisional yang dicirikan dengan tingkat produktivitas sektor pertanian yang rendah. Tahap kedua adalah tahapan komersialisasi dari produk pertanian mulai dilakukan tetapi penggunaan teknologi dan modal relatif masih rendah. Tahap ketiga adalah tahap seluruh produk pertanian ditujukan untuk melayani keperluan pasar komersial dengan ciri penggunaan teknologi serta modal yang tinggi dan mempunyai produktivitas yang tinggi pula (Kusmiadi, 2018).

Pertanian merupakan salah satu sektor utama yang menopang kehidupan masyarakat karena sektor pertanian menjadi mata pencaharian sebagian besar penduduk Indonesia. Banyaknya rumah tangga yang menggantungkan diri pada sektor pertanian membuat sektor pertanian berperan penting dalam perekonomian

nasional. Tetapi hal ini belum membuat sektor pertanian menjadi mapan. Tantangan pembangunan pertanian di Indonesia dalam menghadapi era agribisnis adalah adanya kenyataan bahwa pertanian di Indonesia masih didominasi oleh usaha tani kecil yang dilaksanakan oleh berjuta-juta petani yang sebagian besar tingkat pendidikannya rendah, berlahan sempit, bermodal kecil dan memiliki produktifitas yang rendah (Mandang M, 2020).

Pertanian menjadi andalan ekonomi pedesaan, oleh karena itu penting untuk mencari cara-cara mengurangi situasi kemiskinan petani di pedesaan dengan menanggulangi semua masalah yang mungkin mereka hadapi dalam kegiatan produktif TIK menawarkan solusi untuk mengurangi kesenjangan informasi dengan menyediakan informasi yang tepat bagi petani di pedesaan (Burhan, 2018)

6. Internet

Internet adalah menyangkut komunikasi antarmanusia di seluruh dunia melalui jaringan komunikasi elektronik yang dimungkinkan karena adanya koneksitas jaringan komputer. Penggunaan adalah aktivitas individu selama waktu menggunakan medium internet Komunikasi antara manusia yang di istilahkan Littlejohn dengan *human communication*, kejadiannya (*setting*) sudah sejak lama menjadi perhatian para akademisi. Pada awalnya, *setting* itu diidentifikasi Littlejohn berdasarkan empat konteks, yaitu: *interpersonal*, *groups*; *organization*, dan *mass*. Konteks ini kemudian ia ralat dengan menambahnya menjadi lima konteks, yaitu dengan memasukkan konteks *publics*. Sejauh masih belum munculnya media baru yang dikenal dengan internet, *Human Communication* pada semua konteks dimaksud, kejadiannya secara relatif dapat berwujud melalui penggunaan media secara parsial. Namun, dengan medium internet sebagai produk konvergensi teknologi informasi dan komunikasi, semua konteks tersebut jadi dimungkinkan dapat berlangsung (terjadi). Kemampuan medium internet yang demikian fenomenal menyebabkannya mendapat banyak peristilahan. Diantaranya ada yang menyebut media baru, media modern, media inkonvensional, telematika, dan ada pula yang menggelarnya dengan *supermedium for communicating* (Rustam, 2018).

Medium internet yang secara konseptual dikenal pada tahun 1970, yang harusnya secara fisik juga dikembangkan dari *software* bernama ARPANET yang dikembangkan pihak militer Amerika Serikat dalam kenyataannya juga memiliki banyak batasan. Dalam kamus Merriam-Webster *Online Dictionary* bahwa komputer merupakan *electronic communications network that connects computer networks and organizational computer facilities around the world*. Menurut *Your Dictionary*, secara leksikal disebutkan bahwa *internet refers to a collection of networks connected by routers*. Definisi lainnya yaitu *the global network of public computers running Internet Protocol*. Dengan definisi leksikal tersebut, substansi internet adalah menyangkut komunikasi antarmanusia di seluruh dunia melalui jaringan komunikasi elektronik yang dimungkinkan karena adanya koneksitas jaringan komputer. Dengan kata lain, internet berarti jutaan komputer di seluruh dunia yang saling bersambung. Oleh karena itu, jika sebuah komputer sudah tersambung dengan internet, komputer tersebut sudah terkoneksi dengan komputer-komputer lainnya melalui jaringan kabel telepon, kabel, dan satelit. Web, e-mail, chat, dan newsgroups merupakan beberapa hal yang dapat dilakukan pada internet (Rustam, 2018).

Internet sebagai *supermedium for communicating*, berdasarkan indikasi yang ada maka dari segi pemanfaatannya menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. Sebagai contoh, misalnya seperti yang dilaporkan oleh *the Household Internet Use Survey (HIUS)*.

7. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Petani

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku petani padi dalam mengakses informasi pertanian menggunakan internet sebagai berikut:

a. Perilaku Petani Dalam Menggunakan Internet

Perilaku atau tingkah laku adalah kebiasaan bertindak, yang menunjukkan tabiat seseorang yang terdiri atas pola-pola tingkah laku yang digunakan oleh individu dalam melakukan kegiatan. Lebih jauh dikatakan bahwa perilaku terjadi karena adanya penyebab tingkah laku (stimulus), motivasi tingkah laku, dan tujuan tingkah laku. Terdapat tiga komponen yang memengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen afektif, kognitif, dan konatif (Lestari, 2020).

b. Persepsi Petani

(Sugihartono 2007 *dalam* Arifin 2019) mengemukakan bahwa persepsi merupakan kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata. Menurut Solomon, persepsi sebagai proses dimana sensasi yang diterima oleh seseorang dipilah dan dipilih, kemudian diatur dan akhirnya diinterpretasikan.

c. Motivasi

Motivasi adalah sebuah kondisi psikologis dan keadaan dalam diri seseorang yang akan membangkitkan atau menggerakkan sehingga dapat membuat seseorang untuk tetap tertarik dalam melakukan suatu kegiatan, yang bersifat internal maupun eksternal guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan, motivasi merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi perilaku manusia, motivasi juga dianggap sebagai pendorong dan pendukung bagi seseorang agar bersemangat dan termotivasi untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat.

d. Biaya

Biaya adalah sebuah bentuk pengeluaran yang dilakukan oleh suatu pihak, baik itu individu maupun perusahaan untuk mendapatkan manfaat lebih dari tindakan tersebut. Biaya yang dikeluarkan oleh responden untuk mencari informasi atau entertainment, diantaranya yaitu untuk membeli kouta internet, pulsa, dan telepon seluler untuk mengakses informasi pertanian menggunakan internet.

B. Pengkajian Terdahulu

Pengkajian terdahulu adalah pengkajian yang berkaitan/relevan dengan pengkajian ini. Fungsi dari pengkajian terdahulu adalah sebagai bahan rujukan untuk melihat perbandingan dan mengkaji ulang hasil pengkajian serupa yang pernah dilakukan, juga untuk melihat hasil berdasarkan penggunaan atribut atau dimensi dan metode yang digunakan. Disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Pengkajian Terdahulu

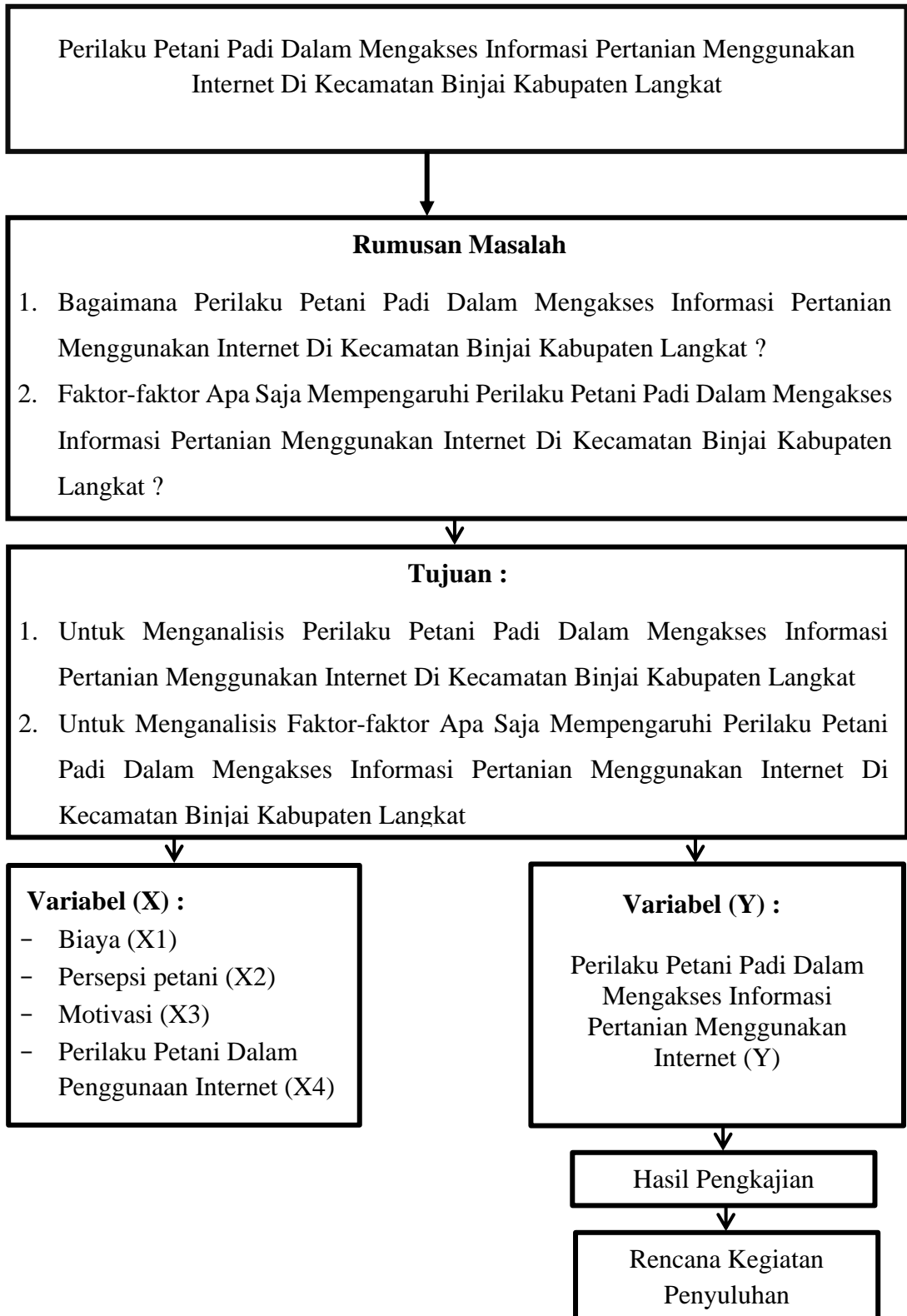
No.	Nama	Judul	Variabel	Hasil
1.	Firda Zhahpira Berampu (2019)	Perilaku petani dalam usaha tani sayuran di Kecamatan Medan Marelan Kota Medan Provinsi Sumatera Utara	1. Motivasi 2. Karakteristik Petani 3. Partisipasi Petani 4. Pemasaran 5. Lingkungan	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku petani dalam usahatani sayuran yaitu motivasi, karakteristik petani, partisipasi petani, pemasaran berpengaruh secara signifikan sedangkan lingkungan tidak berpengaruh.
2.	Yusra Maharani Lestari, Mukhlis Yahya (2020)	perilaku petani sayuran dalam mencari informasi pertanian menggunakan internet	1. Karakteristik Petani 2. Lingkungan 3. Perilaku Petani Dalam Penggunaan Internet 4. Pemanfaatan internet terhadap usahatani	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku petani sayuran dalam mencari informasi menggunakan internet yaitu karakteristik petani, perilaku petani dalam penggunaan internet berpengaruh secara signifikan, sedangkan lingkungan dan Pemanfaatan internet terhadap usahatani tidak berpengaruh.

Lanjutan Tabel 1. Pengkajian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Variabel	Hasil
3.	Muh. Amin (2016)	Efektivitas Dan Perilaku Dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi Berbasis <i>Cyber Extention</i>	1. Persepsi Petani 2. Interkasi Petani 3. Karakteristik Petani	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan hubungan yang positif antara karakteristik petani, interaksi petani dan persepsi petani terhadap efektivitas cyber extension maupun perilaku petani dalam memanfaatkan teknologi informasi.
4.	Seto Herwanto (2019))	Pengaruh Pendidikan Orang Tua, Perangkat, Biaya Dan Tempat Terhadap Tingkat Penggunaan Media Baru Anak Anak Sma/Smk Dalam Menggunakan Internet Dan Media Baru Di Sma/Smk Sekitar Salatiga	1. Pendidikan Orangtua 2. Biaya 3. Tempat Akses	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan yaitu variabel pendidikan orangtua ($0,0018 < 0,05$) dan biaya ($0,000 < 0,05$) berpengaruh secara signifikan sedangkan tempat akses ($0,172 > 0,05$) tidak berpengaruh.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tinjauan pustaka penyusunan kerangka pemikiran pengkajian ini bertujuan untuk mempermudah di dalam pengarahannya akhir mengetahui perilaku petani padi dalam mengakses informasi pertanian menggunakan internet di Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat disajikan pada Gambar 1



Gambar 1. Kerangka pikir Perilaku Petani Padi Dalam Mengakses Informasi Pertanian Menggunakan Internet

D. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan pengkajian yang ingin dicapai, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

1. Perilaku petani padi dalam mengakses informasi pertanian menggunakan internet rendah.
2. Ada faktor -faktor yang mempengaruhi perilaku petani padi dalam mengakses informasi pertanian menggunakan internet.