

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Covid-19 merupakan penyakit yang menular yang di sebabkan oleh *Corona* virus baru yaitu Sars-coV-2 yang di temukan pertama kali di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019 (Nafrin, 2021). *Corona* virus disebut dengan virus zoonotik yaitu virus yang ditransmisikan dari hewan ke manusia. Meskipun cukup besar menyerang pada orang tua, virus ini dapat menyerang siapa saja, mulai dari balita, anak-anak, serta orang dewasa (Hajar, 2021). Pandemi *Covid-19* merupakan salah satu bencana yang menyedihkan bagi semua penduduk bumi. Negara Indonesia adalah salah satu negara yang terjerat akibat pandemi *Covid-19*.

Rokhaniyah & Sinta (2021) mengemukakan bahwa Pandemi *Covid-19* memberikan akibat yang signifikan untuk semua aspek dalam kehidupan bermasyarakat, tak luput di aspek pendidikan, aspek kesehatan, aspek keagamaan, aspek perekonomian, aspek pariwisata, ataupun aspek yang lainnya. Seluruh aspek yang ada dalam kehidupan manusia di bumi banyak yang terhalang, tanpa terkecuali di bidang pendidikan. Adanya negara-negara yang menetapkan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi ataupun universitas, tanpa terkecuali di Indonesia (Syah, 2020). Terdapatnya pandemi *Covid-19* pemerintah mengeluarkan sebuah kebijakan untuk membatasi kegiatan di luar rumah serta tetap ada di rumah saja sampai meredanya pandemi ini. Kebijakan *physical distancing* dilaksanakan agar pencegahan serta memutuskan penyebaran virus *Corona* (Rachman & Azam, 2021). Dari adanya keputusan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia memberikan kebijakan untuk meliburkan sekolah serta menggantikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menetapkan sistem pembelajaran secara daring (Siahaan & Matdio, 2020).

Perubahan pembelajaran luring (tatap muka) dengan pembelajaran daring yang diakibatkan dari pandemi *Covid-19* dan didukung dari kemajuan teknologi informasi serta komunikasi di era industri 4.0 yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar (Putri, 2021). Pendidikan pada era 21 dikenal dengan adanya zaman revolusi industri 4.0 yang diketahui dengan era keterbukaan serta globalisasi. Zaman ini dikenal dengan cepatnya pertumbuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di beragam sektor kehidupan, tak luput di sektor pendidikan.

Pendidikan berasal dari kata didik yaitu memelihara serta memberi latihan mengenai akhlak serta kecerdasan pikiran (Suluh, 2018). Sedangkan Sukanto (2020) mengemukakan pendidikan ialah suatu proses yang membentuk kepribadian serta meningkatkan kemampuan melalui berbagai kegiatan pengembangan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Nafrin (2021) mengemukakan bawasannya pendidikan ialah hak setiap anak bangsa yang terdapat pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4 yaitu melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Pendidikan adalah upaya strategis untuk pembentukan sistem nilai yang ada di dalam diri seseorang, yang berhubungan dari sebuah perwujudan harkat serta martabat sebagai manusia sama dengan tatanan kehidupan masyarakat yang melingkupinya (Siantayani, 2011). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dijelaskan mengenai pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan langsung di sekolah (Palittin, 2019). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebuah proses yang terjadinya interaksi positif dari guru dengan siswa dengan upaya mencapai tujuan pembelajaran (Emda, 2018). Pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan individu atau berkelompok yang memiliki tujuan untuk memperoleh pengalaman, meningkatkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan yang belum tahu menjadi tahu, dan yang tidak mengerti menjadi mengerti (Hilmiatussadiyah, 2020). Pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk tercapainya sebuah keberhasilan yang didapatkan melalui prestasi yang optimal (Emda, 2018). Kualitas pendidikan yang baik terjadi melalui banyak faktor yang berkaitan dengan perencanaan, proses, pendukung masyarakat, dan fasilitas yang ada di sekolah (Ainsiyah & Ginting, 2020).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidikan dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Sukanto (2020) pembelajaran jarak jauh ialah sebuah pembelajaran yang prosedur pembelajaran terpisah dengan satuan pendidikan serta bersifat mandiri. Pembelajaran jarak jauh adalah sesuatu kebutuhan disituasi pandemi ini belum tentu memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka (Sabiq & Sa'dullah, 2020). Syah (2020) penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi *Covid-19* dilaksanakan membentuk dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) serta pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring).

Dengan adanya ini pemerintah Kota Solo daerah Surakarta menetapkan untuk memanjangkan masa pembelajaran di rumah dengan menggunakan sistem daring, adanya perkembangan virus *Corona* yang semakin meluas maka pihak kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, Kepala Dinas Pendidikan Kota Surakarta memanjangkan masa pembelajaran daring dari 13 April sampai 26 April 2020 (Kinthen, 2020). Sebagai contoh sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran secara online yaitu SMA Negeri 1 Surakarta, dengan keadaan normal kegiatan yang dilaksanakan relative sama tujuan serta kualitasnya, hanya yang membedakan adalah sarana pendukung yang digunakan (Arya et al., 2022). Belajar di rumah ataupun pembelajaran berbasis daring merupakan salah satu solusi dari halangan pendidikan saat ini. Penggunaan pembelajaran berbasis digital dapat digunakan pada ilmu pendidikan, yang dimana di pelaksanaan pembelajaran menggunakan sesosok seorang guru sebagai pendukung dengan demikian kegiatan pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan baik berimbangan dengan tujuan pembelajaran (Trisiana, 2020). Mengingat bawasannya pendidikan ialah sektor utama dalam pembangunan bangsa Indonesia oleh sebab itu perwujudan kegiatan pendidikan di masa pandemi tidak boleh berhenti serta pendidikan di Indonesia mesti tetap terbentuk serta metode pembelajaran jarak jauh atau daring ini adalah salah satu alternatif agar kegiatan pendidikan tetap terlaksana di masa pandemi bersama bantuan beraneka macam media komunikasi (Juliya & Herlambang, 2021).

Pembelajaran secara daring adalah salah satu cara baru dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan alat elektronik yang khususnya menggunakan internet dalam menyampaikan proses belajar mengajar (Rigianti, 2020). Sedangkan menurut

Pratama & Mulyati (2020) pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan tidak melaksanakan tatap muka, akan tetapi menggunakan media yang telah tersedia. Pembelajaran daring bisa dilaksanakan dengan berbagai media (Agustin, 2020). Manajemen pembelajaran daring dilaksanakan menggunakan sistem bantuan media pendukung misal, Group *WhatsAPP*, *Zoom* (Solong, 2021). Diperkuat dengan pendapat Agustin (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran daring menggunakan berbagai macam akses misalnya *Whatsapp group*, *Classroom*, *Zoom*, dan juga media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, dan *Instagram*.

Pembelajaran luring adalah aktivitas yang dilakukan dengan tidak memanfaatkan jaringan internet (Meliniawati et al., 2021). Pembelajaran secara luring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan diluar jaringan yang dilakukan dengan datang kesekolahan menggunakan masker serta mencuci kedua tangan sebelum masuk ke dalam kelas (Sinaga, 2021). Model pembelajaran luring ialah pembelajaran jarak jauh luar jaringan dengan memanfaatkan media elektronik misalnya tv, radio, modul belajar mandiri, bahan ajar cetak serta alat pendukung dari lingkungan (Nuban et al., 2021). Sistem pembelajaran luring adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung, berbeda dengan daring yang memerlukan jangka yang di rumah harus mendukung pembelajaran serta memerlukan jaringan internet yang harus mencukupi (Putri, 2021). Disaat pandemi *Covid-19* banyak cara yang dapat dilaksanakan oleh pihak sekolah dalam proses pembelajaran tetap berlangsung dengan melaksanakan pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara luring (Pratama & Mulyati, 2020).

Perubahan yang terjadi secara cepat serta mendadak yang disebabkan oleh penularan *Covid-19* membuat semua orang dipaksakan untuk bangun teknologi (Rigianti, 2020). Namun penggunaan teknologi bukannya tidak ada masalah, melainkan banyak varian masalah yang menghambat telaksananya efektif pembelajaran menggunakan metode daring diantaranya: terbatasnya penguasaan teknologi informasi oleh pendidik serta peserta didik, sarana serta prasarana yang kurang mencukupi, keterbatasan akses internet, dan kurangnya kesiapan penyediaan anggaran (Syah, 2020). Pembelajaran daring merupakan salah satu tantangan bagi sekolah khususnya pendidik yang harus berinovasi dalam menyampaikan ilmunya kepada peserta didik dengan baik (Saputra, 2021). Pembelajaran yang efektif ialah suatu proses kegiatan belajar yang dapat mewujudkan suasana yang positif untuk peserta didik dalam proses

pembelajaran serta memuaskan dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar belajar guna menggapai hasil belajar yang optimal (Vadia et al., 2020).

Sadiyah & Tetep (2020) berpendapat berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 11 Garut yang dilaksanakan sebelum terdapat kebijakan pemerintah mengenai surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan *Covid-19* pada Satuan Pendidikan, maka penulis menyaksikan tentang pelaksanaan pembelajaran PPKn yang sedang melaksanakan berbagai macam model pembelajaran, akan tetapi keikutsertaan peserta didik dalam belajar masih kurang. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terdapat kurangnya motivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif serta langsung mendapatkan pengalaman belajar (Pusantra, 2020). Dalam perkembangan pendidikan saat ini, pembelajaran PPKn dengan berbagai macam metode, strategi, serta kegiatan dalam pengintegrasian budi pekerti sedang dikembangkan (Kurniawaty et al., 2017). Melihat dari kenyataan yang ada, dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran PPKn yang membutuhkan motivasi lebih dan memberikan siswa peluang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pelajaran PPKn adalah salah satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, trampil, serta bertanggung jawab, maka dari itu bisa berperan aktif di masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 (Nurchahya, 2019). Secara khusus, PPKn berusaha untuk menumbuhkan bakat warga menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sari, 2021). PPKn merupakan mata pelajaran yang berperan mengembangkan etika digital pada siswa sebagai warga negara muda yang dimana pemahaman siswa mengenai penggunaan media digital secara baik dan bertanggung jawab, serta bagaimana cara berkomunikasi secara daring dengan aman (Benaziria, 2018). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang di dalamnya terdapat unsur *civic culture* yang terdapat satu tujuan bagaimana menguatkan karakter kebangsaan pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan penguatan nilai-nilai kebudayaan yang ada (Wijayanti, 2018). Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting di negara demokrasi untuk mempersiapkan generasi muda agar menjadi warga negara yang baik (Waluyandi et al., 2020). Nilai-nilai kehidupan serta berbagai kegiatan pada dunia pendidikan perlu diintegrasikan dalam pendidikan kewarganegaraan sebagai kegiatan di sekolah, karena merupakan suatu visi untuk membentuk nilai-nilai karakter kebangsaan (Komalasari & Saripudin, 2018).

Tinggi rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik terdapat dari diri peserta didik itu sendiri, hasil belajar adalah gagasan yang mengenai kecerdasan emosional serta motivasi belajar (Vadia et al., 2020). Pendidikan yang terjadi pada waktu pandemi *Covid-19* mengakibatkan penurunan motivasi siswa dengan konsekuensi yang tidak diinginkan secara keseluruhan dalam pembelajaran mereka (Raiman et al., 2021). Perilaku peserta didik pada masa pembelajaran daring tidak mengerjakan PR, tidak memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan materi, bolos, melanggar peraturan yang ada di sekolah ataupun kelas dikarenakan adanya kurang sadarnya peserta didik akan pentingnya belajar selama pembelajaran daring, dikarenakan peserta didik kurang mendapatkan arahan serta mengendalikan perilaku sehingga menunjukkan ketidakdisiplinan pada saat belajar (Retnaningtyas, 2021). Rendahnya motivasi belajar peserta didik terkadang dianggap sebagai pemicu rendahnya kualitas lulusan sebuah sekolah (Laka et al., 2020).

Lomu & Widodo (2018) mengemukakan bawasannya motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak untuk melaksanakan suatu kegiatan. Motivasi dapat muncul dengan adanya keinginan untuk tercapainya tujuan tertentu (Palittin, 2019). Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada pada diri seseorang individu yang dimana ada sebuah dorongan untuk melaksanakan suatu yang berguna untuk mencapai tujuan (Emda, 2018). Motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak yang terdapat di dalam diri peserta didik dengan munculnya niat untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Adhetya Cahyani et al., 2020). Oleh karena itu, motivasi sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Siswa yang semangat belajar menjadi terdorong dan tergerak untuk lebih baik agar tujuan yang dicita-citakan oleh siswa dapat tercapai sesuai tujuan pendidikan. Dengan siswa termotivasi maka mereka dapat belajar lebih baik sedangkan jika tidak termotivasi maka mereka akan mendapatkan kesulitan, rugi dan tidak mungkin dilengkapi dengan guru yang memiliki kualitas tinggi serta sumber daya lainnya (Koca & Ph, 2016). Motivasi serta pembelajaran adalah suatu hal yang saling mempengaruhi (Astuti et al., 2020).

Diyanah et al (2021) mengemukakan bawasannya belajar ialah sebuah proses yang tidak hanya tertuju pada hasil dan tujuan, melainkan suatu perubahan dari kelakuan. Belajar ialah salah satu cara agar mendapatkan perbaikan dalam kehidupan seseorang (Palittin, 2019). Belajar adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara sadar

dengan upaya agar tercapainya tujuan (Emda, 2018). Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi seseorang dengan hal lain bersama dorongan oleh fisik serta mental sala hidupnya (Salsabila et al., 2020).

Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa dalam mempelajari PKn adalah motivasi. Motivasi adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan yang sedang dilaksanakan dari seorang individu (Wahyuni, 2021). Akan tetapi fenomena terjadi prestasi belajar dipengaruhi adanya motivasi, di era masa kini mata pelajaran PPKn cenderung kurang di minati oleh peserta didik, hal tersebut dikarenakan isi materi harus dihafal serta kurangnya inovasi dari pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar sehingga memicu rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tersebut (Emyati, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Motivasi Belajar PPKn Siwa SMA Secara Daring dan Luring di Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

1. Terdapatnya peserta didik yang malas untuk mengerjakan tugas, bolos pada saat pembelajaran secara daring
2. Terdapatnya kesulitan bagi guru untuk mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena terbatasnya pada kelas online
3. Peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar yang mengakibatkan tidak majuan dalam prestasi belajar pada saat pembelajaran daring

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian kepada Motivasi belajar PPKn siswa dengan pembelajaran secara daring dan luring.

D. Rumusan Masalah

Adakah perbedaan motivasi belajar PPKn siswa SMA secara daring dan luring di Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar PPKn secara daring dan luring di Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, penulis berharap untuk dapat meningkatkan pengetahuan serta keilmuan dalam bidang pendidikan dalam perihal pemberian motivasi pada saat pembelajaran daring maupun luring, dan di jadikan kajian teori untuk mengetahui dan memahami konteks penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membentuk sebuah informasi untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran daring sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi sumber dan bahan refleksi untuk guru tentang pemberian motivasi belajar PPKn pada pelaksanaan pembelajaran secara daring maupun luring.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini sebagai sumber informasi kepada pihak sekolah untuk implemenstasi pembelajaran online dan offline pada masa pandemi ini, terhadap motivasi belajar PPKn secara daring maupun luring.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambahkan sebuah wawasan dan juga pengetahuan tentang perbedaan motivasi belajar pada saat pembelajaran daring dan pembelajaran luring.