

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan. Saat ini masyarakat masih menganggap pendidikan hanya sebagai kebutuhan semata, namun tidak mengerti akan urgensinya sebuah pendidikan untuk masa depan. Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan sumber daya manusia yaitu pendidikan. Proses pendidikan saat ini sebagai wadah bagi siswa untuk mengenali dan mengembangkan potensi diri. Dalam perkembangannya istilah *paedagogic* atau pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dalam penghidupan yang tinggi dalam arti mental (Hasbullah, 2002).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran untuk mengembangkan perilaku baik dan memiliki rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia, cinta tanah air berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Ariesta, 2020). Tujuan PPKn secara umum ialah mendidik warga negara untuk menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan “warga negara yang patriotik, toleran, terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, pancasila sejati” (Soemantri dalam Jakni, 2014). Secara nasional ditegaskan bahwa mata pelajaran ini memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006)

Mata pelajaran PPKn memiliki muatan materi yang penting guna menanamkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 yang nantinya akan diimplemetasikan oleh setiap orang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu faktor yang menghambat penyampaian materi PPKn dalam proses pembelajaran yaitu menyampain materi secara konvensional, seperti halnya berceramah, pembelajaran hanya fokus pada guru saja. Inovasi guru dalam menyampaikan materi juga sangat dibutuhkan.

Pembelajaran PPKn yang dilakukan secara daring dalam masa pandemi ini tentu harus menggunakan teknologi yang berkembang saat ini juga, supaya proses pembelajaran dapat terlaksana secara berkelanjutan. Pemilihan strategi dan metode juga berpengaruh terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu diterapkannya strategi yang berbasis pembelajaran aktif yang dikombinasikan dengan metode *discovery learning* dapat menjadi sebuah inovasi dalam proses pembelajaran.

Menghadapi era di abad ke-21, UNESCO (1996) melalui jurnal "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" merekomendasikan mengenai pendidikan berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu: *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat). Untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran (Gairola, 2004).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran menemukan momentumnya saat dunia dilanda pandemi Covid-19. Saat ini dunia sedang dihadapkan dengan wabah virus Covid-19 yang mengubah segala aspek kehidupan. Wabah ini membatasi orang untuk melakukan kontak langsung dengan makhluk hidup maupun objek yang lain. Segala aspek kehidupan pun menjadi terganggu akibat adanya virus tersebut, baik dari aspek pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya.

Kondisi tersebut membuat Pemerintah dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, Tanggal 17 Maret 2020 Perihal Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. (Kemendikbud RI, 2020). Selanjutnya diterbitkan kembali Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 di lingkungan Kemendikbud tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat

Penyebaran Covid-19 (Kemendikbud RI, 2020). Kebijakan yang mengharuskan daring dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia.

Kebijakan tersebut mempengaruhi paradigma sistem pembelajaran, yang biasanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung, kemudian berubah dengan cara virtual dan tidak bertemu langsung di kelas. Lembaga pendidikan dituntut beradaptasi dengan perubahan tersebut dengan didorong melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, inovasi tersebut berupa pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan). Seperti dituangkan dalam Jurnal yang berjudul “*Covid-19 and E-learning: Nigeria Tertiary Education System Experience*” Vol 5 (5).

“E-Learning provides easier access to learning, promotes flexibility so that students can overcome space and time limitations and offers new potential for the teaching process to be focused on the learners needs and possibilities, emphasizing different learning styles (Adeoye, et al., 2020)”.

Kutipan di atas menegaskan bahwa *e-learning* dapat memberikan kemudahan untuk mengakses pembelajaran tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu dan proses pembelajaran juga akan difokuskan kepada kebutuhan serta menekankan gaya belajar yang berbeda. Tanpa adanya pembelajaran konvensional maka pembelajaran *E-learning* dapat digunakan untuk menjadi solusi saat masa pandemi Covid-19, supaya proses pembelajaran tidak terhenti.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyampaikan informasi dengan bentuk pembelajaran seperti yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna (Syarifudin, 2020). Dapat diartikan pula pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau jaringan internet dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2020).

Saat ini banyak berkembang situs-situs yang menyediakan layanan sistem pengelolaan pembelajaran (*learning management system/LMS*) atau disebut juga *e-learning*. Secara garis besar fitur tersebut terbagi menjadi 2 yaitu fitur aktivitas pembelajaran sinkron, dan fitur aktivitas pembelajaran tidak sinkron. Aktivitas pembelajaran sinkron yaitu kegiatan belajar yang mengharuskan semua elemen

untuk berinteraksi bersama dalam waktu yang ditentukan. *Platform* dimaksud menyediakan layanan jarak jauh dengan memanfaatkan layanan konferensi video diantaranya adalah *Zoom, Cisco Webex, Google Hangouts Meet, Skype, Join.me*, dan masih banyak lagi. Sedangkan belajar yang tidak sinkron adalah kegiatan belajar dengan interaksi tidak saling bersamaan antar elemen pembelajaran, seperti kegiatan membaca materi, mengerjakan tugas, dan mengirim tugas misalnya dengan *Google classroom, Whatsapp*, dan *Schoology* (Fatah, 2020). Banyak media daring yang dapat digunakan saat ini baik melalui aplikasi *Whatsapp, google classroom, zoom meeting, google meet, Edmodo, webex meet*, dan lain-lain. Tantangan bagi pendidik pada masa pandemi ini adalah bagaimana mengupayakan dengan media daring agar proses pembelajaran dengan media daring dapat optimal dan tidak mengurangi esensi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada siswa seperti pembelajaran tatap muka (Indiani, 2020).

Pembelajaran daring yang dilakukan saat pandemi ini membuat pembelajaran memiliki model baru yaitu aktivitas sinkron dan aktivitas tidak sinkron. Dari kedua tersebut memiliki kelebihan serta kekurangannya. Kelebihan dari aktivitas sinkron, misalnya dengan *Google meet*, siswa yang mengikuti pembelajaran akan lebih paham terkait pelajaran yang dijelaskan oleh guru, sedangkan kekurangannya aktivitas siswa kurang terkontrol misal siswa tertidur karena tidak menyalakan kamera saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan aktivitas tidak sinkron, misalnya dengan *Google classroom, Whatsapp*, dan *Schoology* memiliki kelebihan siswa dapat belajar dan mengerjakan soal secara baik dan benar karena waktu pengerjaannya lebih longgar waktu, sedangkan kekurangannya bagi siswa yang kurang memiliki motivasi belajar maka akan tertinggal baik dari memahami pelajaran sampai pengerjaan tugas siswa tersebut.

Secara lebih khusus penggunaan dan pemanfaatan *platform online* asinkronus aplikasi *Google classroom* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Pemanfaatannya bukan hanya guru serta siswanya yang berinteraksi, tetapi para orang tua siswa juga dapat memiliki akun untuk ikut berkomunikasi dengan guru, agar melihat

perkembangan anak selama menjalani proses pembelajaran (Istiqomah & Azizah, 2013).

Dengan demikian kelebihan aplikasi *Google classroom* membuat pelajaran tidak tergantung pada waktu dan tempat, memberikan kesempatan pada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, dan meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa. Sedangkan kekurangan aplikasi *Google classroom*, yaitu menghilangkan sisi interaksi antara pengajar dan pembelajaran terutama dari segi pengajaran bahasa asing, karena interaksi hanya tersalurkan melalui teks (Naserly, 2020).

Sedangkan aplikasi sinkronus *Google meet* merupakan media pembelajaran menggunakan video yang dapat dilakukan secara jarak jauh dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Dalam menggunakan aplikasi *Google meet* memiliki kelebihan seperti kualitas video dan suara baik, tersedia berbagai fitur yang menarik, tersedia diberbagai macam perangkat dan lain sebagainya, sedangkan kekurangannya yaitu belum adanya fitur hemat data. Kekurangan penggunaan aplikasi *Google meet* sejalan dengan penelitian Zalma (2021) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring melalui aplikasi *Google meet* pada pembelajaran tematik memiliki kendala yaitu kurang responnya siswa terhadap proses pembelajaran daring.

Pembelajaran model sinkronus dengan menggunakan aplikasi *Google meet* dan asinkronus melalui aplikasi *Google classroom* ini memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Keduanya memiliki keterkaitan untuk saling melengkapi dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran daring terlaksana secara bervariasi dan tidak monoton untuk siswa. Aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* ini akan saling mengisi untuk menutupi kekurangan dari aplikasi tersebut. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penting untuk melakukan kombinasi sistem aplikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring di saat pandemi Covid-19.

Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran daring bertujuan untuk menghasilkan *output* yang baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada (Indiani, 2020). Bukan hanya pemilihan media tetapi metode

pembelajaran pun akan mempengaruhi *output* siswa mengikuti pembelajaran daring. Sebagaimana dikutip dari Jurnal *Collected Essays on Teaching and Learning Vol. IV*

“In this challenging digital age, the pairing of fastchanging technology and pedagogy provokes educators to explore creative teaching by engaging effective new methods. Recognition of the importance of social presence, and the building of trust and a sense of belonging in onlne course design, can positively affect the quality of students learning experiences (Wilton and Noel, 2010)”.

Menurut pendapat di atas mengemukakan bahwa pada era teknologi digital ini untuk mengeksplorasi pembelajaran yang efektif itu dengan melibatkan metode baru yang efektif pula. Pentingnya kehadiran sosial serta pembangunan kepercayaan diri pada siswa saat pembelajaran daring juga akan mempengaruhi kualitas pengalaman belajar siswa. Melalui *Jurnal Computers & Education*, 22 (55) disebutkan bahwa *“Making the online educational process as effective as possible could be beneficial for both students and educational institutions, since students of online programs can overachieve and outform on-camus students”* (Connolly, et al., 2007). Menurut pendapat tersebut proses pembelajaran *online* seefektif mungkin itu dapat bermanfaat bagi siswa dan lembaga pendidikannya, karena siswa yang melakukan pembelajaran *online* dapat berprestasi dan dapat mengungguli mahasiswa di kampus.

Kelebihan dari proses pembelajaran daring mata pelajaran PPKn akan menjadikan siswa akan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran juga dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam penguasaan teknologi secara maksimal untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Siswa akan lebih menekankan suatu kompetensi dan juga memiliki motivasi yang besar untuk mengikuti pembelajaran PPKn, sehingga siswa mempunyai tuntutan lebih besar untuk kegiatan pembelajaran dalam mendapatkan materi dan informasi yang dibutuhkan (Kusumarini, 2020). Namun pembelajaran daring juga memiliki kekurangannya yaitu kurangnya cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, pengajaran perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri, terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman, dan muncul

perilaku frustrasi serta kecemasan dan kebingungan (Pangondian dkk, 2019). Pembelajaran *e-learning* atau daring ini memang memiliki dampak positif yaitu menawarkan banyak peluang untuk keaktifan siswa, namun pembelajaran daring ini memiliki dampak negatifnya yaitu menciptakan ketegangan bagi staf akademik untuk memikirkan kembali metodologi pembelajaran (Saputri, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah saat ini memang berdampak terhadap siswa, guru serta manajemen pembelajaran yang biasanya. Bagi sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai tentu mudah dalam melaksanakan pembelajaran, tentu berbeda dengan sekolah yang belum memiliki fasilitas yang baik akan sulit melaksanakannya. Pembelajaran daring ini dapat dilakukan melalui sebuah aplikasi yang menunjang untuk kepentingan pendidikan. Perencanaan yang baik juga dipersiapkan oleh guru dengan memilih media serta strategi yang baik untuk pembelajaran dimasa pandemi Covid-19, namun semua perangkat tersebut juga tidak menjamin berhasilnya proses pembelajaran. Kenyataannya dalam mata pelajaran PPKn media aplikasi, metode dan strategi yang digunakan oleh guru terkadang membuat siswa jenuh dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran daring, sehingga perlunya sebuah media, metode serta strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran. Harapannya melalui perencanaan yang baik oleh guru dan siswa, serta berbagai upaya yang dilakukan oleh sekolah dalam optimalisasi pembelajaran PPKn melalui kombinasi sistem aplikasi ini dapat memberi pengaruh terhadap pembelajaran daring yang dilakukan saat ini

Berdasarkan hasil observasi dan data sekolah tahun 2021, peneliti mengambil penelitian di SMA Muhammadiyah AL-Kautsar PK Kartasura karena sekolah ini memiliki ciri khas dari sekolah yang lainnya. SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura sendiri merupakan sekolah program khusus yang memiliki 9 program unggulan strategis diantaranya program tahfidzul Qur'an, Penguasaan ICT, *public speaking program*, *problem solving program*, *community development program*, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji kombinasi aplikasi pembelajaran daring, bagaimana Optimalisasi Pembelajaran

PPKn secara Daring dengan Kombinasi Sistem Aplikasi Penggunaan *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang pelaksanaan, kendala, dan solusi pembelajaran PPKn di kelas X secara daring dengan menggunakan kombinasi sistem aplikasi. Kombinasi sistem aplikasi yang digunakan ialah menggunakan aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* dalam proses pembelajaran PPKn. Di kelas X ini merupakan masa transisi siswa dari jenjang Sekolah Menengah Pertama ke Sekolah Menengah Atas, maka terkait pelaksanaan pembelajaran PPKn secara daring itu memiliki cara dalam mengoptimalkan pembelajaran PPKn agar tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian ini pun berhubungan dengan mata kuliah Media Pembelajaran PPKn serta Manajemen Pendidikan. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi program studi dan sekolah untuk mengembangkan pendidikan Indonesia lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan suatu perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura?
2. Bagaimana kendala optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pelaksanaan proses optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura.

2. Untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi ketika pelaksanaan optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura.
3. Untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan dalam optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura.

D. Manfaat Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di sekolah (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis. Dapat mengetahui bagaimana optimalisasi proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di sekolah sebagai pengetahuan awal penulis untuk mempersiapkan dalam menghadapi era pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Bagi Sekolah. Sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran PPKn secara daring dengan kombinasi sistem aplikasi *Google meet* dan *Google classroom* di SMA Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Kartasura.