

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. PPKn menjadi penopang kesadaran dan tegaknya peraturan hukum. Warga negara yang taat pada hukum tidak akan terlepas dari nilai-nilai Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan secara akademik merupakan program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara tentang hak dan kewajibannya sesuai dengan konstitusi yang berlaku (Al Hakim, 2016:8). Kesadaran dan kecintaan warga negara terhadap negara akan mendorong kehidupan masyarakat yang lebih harmonis, terhindar dari berbagai macam persoalan yang menimbulkan perpecahan. Pada dasarnya PPKn memberikan pembelajaran tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Rahayu, 2017:1). PPKn memberikan arahan dan pedoman bagi peserta didik dalam menjalankan kehidupan bernegara sesuai konstitusi yang berlaku.

Kedudukan PPKn sangat strategis dalam menanamkan watak dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Sutiyono, 2017). PPKn sangat berperan penting bagi generasi penerus bangsa, mengingat tujuan PPKn secara teoritis untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis sekaligus menjadi wahana untuk membentuk warga negara agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bertanggung jawab dalam masyarakat demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Maftuh, 2008).

PPKn sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan memiliki visi, misi, dan tujuan sebagai pedoman pelaksanaan proses pembelajaran. Visi PPKn adalah menanamkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 guna

memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Misi PPKn adalah menghindarkan Indonesia dari sistem pemerintahan otoriter yang memasang hak-hak warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (BSNP, 2006:155). Sedang tujuan PPKn guna berkembangnya partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dari masyarakat dan warga negara dalam kehidupan politik di tingkat lokal maupun nasional. Partisipasi itu memerlukan penguasaan sejumlah kompetensi kewarganegaraan (Winataputra & Budimansyah, 2012:198).

PPKn sebagai program pembelajaran mengembangkan kompetensi kognisi, psikomotorik, dan karakter pribadi. Kompetensi yang dimaksud mengembangkan tiga aspek pokok yaitu, *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic dispositions* (Sunarso, 2008:15). *Civic knowledge* berkaitan dengan ilmu apa yang seharusnya dimiliki dan diketahui ataupun apa yang seharusnya dipahami warga negara secara umum. *Civic knowledge* dalam pembelajarannya terkait dengan materi demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani (Winarno, 2014:107). *Civic skills* merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara (Cholisin, 2005:3). *Civic dispositions* merupakan komponen yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PPKn. Dimensi watak kewarganegaraan sebagai muara dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Kecakapan dan kemampuan sikap kewarganegaraan antar lain pengakuan kesetaraan, toleransi, kebersamaan, pengakuan keragaman, dan kepekaan terhadap masalah warga negara (Winarno, 2014:177).

Salah satu aspek pokok yang harus dikembangkan dalam PPKn adalah *civic knowledge* atau kompetensi pengetahuan kewarganegaraan. Kompetensi tersebut merupakan dasar atau landasan pokok dalam mengembangkan *civic skills* dan *civic disposition*. Pengetahuan yang didapatkan akan mendorong seseorang untuk berpikir dan bertindak sebagaimana mestinya. Pengetahuan kewarganegaraan yang didapatkan memiliki hubungan atau interaksi dengan kemampuan psikomotorik dan karakter pribadi seseorang.

Kompetensi kewarganegaraan harus dikembangkan oleh guru melalui berbagai macam strategi pembelajaran yang menarik. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:55). Strategi pembelajaran sebagai cara tentang bagaimana guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan pola tertentu sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Strategi pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan situasi dan kondisi akan berdampak positif. Pembelajaran yang baik bukan terpusat pada guru semata. Proses pembelajaran yang baik dengan mengedepankan keaktifan siswa sebagai subjek yang sedang belajar sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Untuk itu perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang tepat.

Media sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media dimanfaatkan guru untuk pembelajaran siswa agar tercapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010:122). Penggunaan media harus menjadi pertimbangan guru agar dapat dimanfaatkan dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang merupakan interaksi antara guru dan siswa, memerlukan sarana atau perantara agar proses pembelajaran dapat diterima siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu sarana yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Perkembangan zaman yang pesat mendorong kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih. Perkembangan membawa perubahan signifikan dalam aktivitas pendidikan. Salah satu kemajuan teknologi dan informasi yang dimaksud munculnya alat atau perantara untuk menunjang sistem kerja yang berbasis *online*. Media *online* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat berbagai bidang termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran, khususnya pengembangan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Perangkat dan sarana media *online*, salah satunya *gadget*, dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran PPKn. *Gadget* sebagai salah satu alat dalam media *online* dapat digunakan untuk mengakses internet. Berbagai

macam berita atau informasi mudah diperoleh sehingga dapat memberikan penguatan terhadap kompetensi pengetahuan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan penelitian Suharmanto dan Sunarso (2017) menunjukkan siswa diberikan tugas oleh guru untuk mencari, mempelajari, dan mengungkapkan pada saat pembelajaran PPKn untuk memperkaya keterbatasan materi yang ada pada buku yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat diskusi. Hasil penelitian Sulaiman (2017) juga menunjukkan bahwa media internet dalam pembelajaran PPKn efektif untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi. Guru dan siswa menggunakan internet yang diakses melalui aplikasi *google* dengan tujuan mencari informasi materi pelajaran. Pembelajaran semakin interaktif karena guru mengkombinasikan dengan berbagai model pembelajaran aktif seperti penemuan, diskusi, dan presentasi. Hal ini diperkuat dengan penelitian Damanhuri dan Ronni (2020) menunjukkan hasil pembelajaran dengan *menggunakan Learning Management System* ditemukan ada peningkatan pemahaman materi dan konten pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas literasi digital mahasiswa terutama dalam mengakses sumber referensi dalam pembelajaran mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

Terkait dengan hal tersebut, hasil penelitian Chapman dan Marich (2021) dalam jurnal *Tech Trends* dengan judul *Using Twitter for Civic Education in K-12 Classroom* menunjukkan bahwa:

*“The elementary teacher use twitter to teach her students how to interact with others on social media, while the high school teacher used twitter to increase student engagement and civic participation. For both, twitter provided a space where each teacher and their students could learn and practice the knowledge and skills necessary to participate in civic life across the lifespan.”*

Penelitian di atas disimpulkan bahwa guru sekolah dasar dan menengah menggunakan *twitter* untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi dengan orang lain. Guru dan siswa dapat belajar mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bernegara tanpa batas waktu.

Khusus dalam pembelajaran PPKn hasil penelitian Japar dkk (2019) dalam jurnal *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* dengan

judul *Civic Education Trough E-learning in Higher Education* menunjukkan bahwa:

*“Civic Education through e-learning using Google Classroom has increased students to be able to critical thinking, creative and innovative. The use of Google Classroom also gives freedom to college students in learning activities so that they can create learning media and implement it when practicing teaching at school.”*

Penelitian Japar dan Syarif di atas menegaskan bahwa pembelajaran *online* PPKn dengan menggunakan *Google Classroom* telah meningkatkan siswa untuk mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Penggunaan *Google Classroom* juga memberikan keleluasaan kepada mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat media pembelajaran dan menerapkannya pada saat praktek mengajar di sekolah.

Sejalan dengan penelitian di atas, hasil penelitian Yuhanna dkk (2020) dalam jurnal *Educational Verkenning* dengan judul *Advantages and Disadvantages of Online Learning* menunjukkan bahwa:

*“Online learning opportunities continue to expand. More resources are available to students and teachers to enhance and expand classroom activities. Teachers are no longer limited to the materials they have in their classrooms or in the school media center. They can access resources from around the world. They can provide students with experiences like webQuest that help them to learn to use the internet as a source of information. Students can reach out to other students and experts to exchange ideas. The Internet has opened classrooms to a wealth of information around the world.”*

Penelitian Yuhanna dkk (2020) di atas menegaskan bahwa Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran *online* dapat meningkatkan kegiatan siswa dan guru karena banyak sumber informasi yang tersedia. Guru tidak memiliki keterbatasan materi di kelas. Semua informasi dapat di akses dari internet seperti memberikan *webQuest* kepada siswa untuk membantu belajar. Siswa dapat berkomunikasi dengan siswa yang lain untuk bertukar ide. Internet telah membuka ruang kelas untuk memperoleh segala informasi di seluruh dunia.

Realitanya penggunaan *gadget* sebagai media *online* dalam proses pembelajaran tidak sebaik yang diharapkan. Siswa yang menggunakan *gadget* sebagai media *online* dalam proses pembelajaran nyatanya tidak selalu berdampak

positif. Hal ini sejalan dengan penelitian Subekti dkk (2017) menunjukkan bahwa dampak penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran PPKn memberikan pengaruh negatif. Adanya intensitas berinteraksi yang sering dengan *smartphone* memberi dampak peserta didik menjadi ketergantungan, enggan mencari buku bacaan, terkecoh untuk mengakses aplikasi lainnya dan melihat berita atau iklan yang tidak pantas saat mengakses internet. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Rahmadani dkk (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* belum digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar peserta didik. Terdapat peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan membuka media sosial seperti *Line*, *WhatsApp*, *Instagram*, *BBM*, dan lain-lain.

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak ditegaskan dalam hasil penelitian Suhana (2017) dalam jurnal ICECE dengan judul *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development* menunjukkan bahwa:

*“One effect of gadget usage on children is self isolated from social life and lack of emotional management. It is resulted in lack of interaction and communication. Child become introvert and impatient, interpersonal problem and lack of interpersonal communication skill and keep them away from nature and surrounding environment.”*

Penggunaan *gadget* pada anak berdampak keterisolasian diri dari kehidupan sosial dan kurangnya manajemen emosi. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi dan komunikasi. Anak menjadi introvet dan tidak sabar, memiliki masalah interpersonal, kurangnya kemampuan berkomunikasi serta menjauhkan mereka dari lingkungan sekitar.

Dampak negatif *gadget* di atas diperkuat dengan hasil penelitian Singh dan Samah (2018) dalam jurnal *Asian Social Science* dengan judul *Impact of Smartphone A Review on Positive and Negative Effects on Students* menunjukkan bahwa:

*“The negative impacts of smartphone use among students are tremendous and positive impacts are minor. Although smartphones offer students with several conveniences in their life (provide various learning resources) but it also effects students negatively by distracting their learning process, lower their academic performance, developing psychologically problems (feel*

*anxious, develop addiction toward smartphone) and social problem (lack of real life social interaction, arise of relationship issues).”*

Ditegaskan bahwa dampak negatif *smartphone* di kalangan pelajar sangat besar dan dampak positifnya kecil. *Smartphone* memberikan kemudahan siswa untuk menyediakan berbagai sumber belajar tetapi dapat juga memberikan dampak negatif. Proses belajar siswa akan terganggu, mengembangkan masalah psikologis dan masalah interaksi sosial.

Dampak negatif yang sama ditunjukkan pada hasil penelitian Kuncoro dan Triastuti (2020) dalam jurnal ICLIQE dengan judul *The Existence of Internet as a Learning Innovation and Quality Education* menunjukkan bahwa:

*“The negative impact of the internet is that there is news that is not true, pornography, games that do not educate which of course will have bad consequences for students. So we as a teacher must supervise students so that students in teaching and learning activities utilize the internet in accordance with the material discussed.”*

Dampak negatif internet diantaranya berita yang diterima belum tentu benar, pornografi, permainan yang tidak mendidik yang berdampak buruk bagi siswa. Guru harus mengawasi siswanya agar kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan internet sesuai dengan materi pelajaran.

Pada masa pandemi covid-19, pembelajaran secara *online* harus dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus *corona*. Berbagai persoalan justru muncul ketika siswa memanfaatkan media *online* dalam proses pembelajaran. Media *online* menyediakan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang menarik. *Gadget* sebagai perangkat dan sarana media *online* untuk mengakses internet seharusnya dapat membantu siswa untuk mencari berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Gambar, video, dan berita dapat diperoleh siswa dengan membuka aplikasi *google*. Siswa juga dapat memanfaatkan media sosial untuk bertukar informasi. Pada kenyataannya, terdapat siswa yang tidak bisa memanfaatkan media *online* dengan bijak. Peserta didik kurang memperhatikan tugas sekolahnya dan lebih senang bermain *game* serta membuka media sosial. Hal ini berdampak pada ketergantungan siswa untuk membuka aplikasi dan informasi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran *online*. Pada

akhirnya, mereka tidak dapat mengontrol perilakunya sehingga mengganggu kondisi sosial dan psikologis siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan data sekolah tahun 2021, peneliti mengambil penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura karena sekolah tersebut memiliki ciri khas yang membedakan dengan sekolah lainnya. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura memiliki ruang kelas khusus dengan menerapkan pemisahan kelas antara siswa putra dan siswa putri. Pemisahan ruang belajar dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih fokus dan terarah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media *Online* untuk Penguatan Kompetensi Pengetahuan Kewarganegaraan dalam Proses Pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura”. Peneliti melakukan penelitian tersebut karena memiliki relevansi dengan program studi PPKn, khususnya pada mata kuliah kewarganegaraan dan media pembelajaran PPKn sekaligus sebagai calon guru PPKn.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
2. Bagaimana kendala pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
3. Bagaimana upaya mengatasi kendala pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
2. Untuk mendeskripsikan kendala pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura?
3. Untuk mendeskripsikan upaya mengatasi kendala pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai suatu karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian tentang pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guna penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pemanfaatan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan dalam proses pembelajaran PPKn.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi siswa  
Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh dengan memanfaatkan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan.
- b. Manfaat bagi guru  
Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan agar guru dapat memanfaatkan media *online* secara optimal dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi perbaikan dan motivasi untuk terus meningkatkan pemanfaatan media *online* dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi dan menambah wawasan peneliti bahwa proses pembelajaran PPKn dapat memanfaatkan media *online* untuk penguatan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan.