

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan nasional bangsa Indonesia tertuang dalam pembukaan Undang-Undang dasar 1945 salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Bidang pendidikan adalah pondasi yang penting bagi kelangsungan kehidupan bangsa dan mendukung seluruh sektor kehidupan. Undang-undang No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (2) menyatakan “Kurikulum Pendidikan wajib memuat : Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa”. Tiga mata pelajaran tersebut, mensyaratkan tujuan pendidikan nasional untuk mewujudkan manusia Indonesia yang religius, bangsa yang menghargai warga negaranya dan identitas kebangsaan dengan bahasa nasionalnya”.

Hunt (1975) mengatakan “Pendekatan *interdisipliner* permasalahan pendidikan secara lebih luas, mencakup aspek-aspek dari segi lokal, regional, nasional dan internasional. Perubahan kurikulum saat ini mengutamakan pembentukan karakter, mengingat kenyataan menurunnya kualitas hidup masyarakat dari segi moral dan mental terutama generasi muda saat ini. Peningkatan kurikulum satuan pendidikan harus mengutamakan kebutuhan peserta didik sebagai ujung tombak dalam implementasi kurikulum. Pendidik dituntut untuk meramu kurikulum 2013 secara tepat agar proses pembelajaran mampu meningkatkan kompetensi peserta didik.

Sukemi (2013) “Kurikulum 2013 adalah konsep pendidikan dan kebudayaan yang membangun karakter kejujuran bagi peserta didik”. Pembangunan karakter kebangsaan pada satuan pendidikan tidak hanya terkait dengan kurikulum pada setiap jenjang satuan pendidikan, melainkan pendidikan yang berkarakter diorientasikan untuk pembentukan karakter peserta didik dengan faktor *input*, *proses*, *output* dan faktor instrumental pembelajaran. Sumpeno (2009) “Pendidikan Formal saat ini belum tepat

membangun karakter bangsa dan mengaktualisasikan pancasila dan UUD 1945". Peserta didik sebagai *agent of change* harus mampu menguasai tiga aspek pendidikan dalam membentuk karakter yang menjadi tujuan kurikulum 2013. Berdasarkan fakta setelah ditelusuri, pendidikan masih terfokus pada pembentukan pribadi yang cerdas, padahal idealnya pendidikan harus berkontribusi pada pembentukan karakter bangsa sebagai ciri identitas kolektif bangsa dan tidak hanya identitas pribadi saja. Oleh karena itu, isu pembangunan karakter bangsa dapat disoroti dari semua aspek tersebut.

Kajian Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan menempatkan tanggung jawab pembentukan diri peserta didik, menjadi bagian warga negara yang mampu memanfaatkan peluang dan kesempatan. Sejak usia dini mata pelajaran PPKn perlu ditanamkan dan dipupuk hingga usia dewasa, sehingga pembentukan karakter seseorang lebih bernilai dan bermoral. Sejalan dengan hal itu, Pembentukan karakter dipengaruhi oleh genetik dan lingkungan. Genetik diperoleh dari bawaan ayah dan ibu. Lingkungan keluarga memiliki peranan terbesar bagi pembentukan karakter peserta didik pada masa pra-sekolah. Namun, ketika peserta didik memasuki masa sekolah maka, pendidik memainkan peranan terbesar dalam pembentukan nilai dan norma, pembinaan, dan pengembangan minat bakat peserta didik.

Masyarakat dunia sedang ramai membicarakan wabah virus yang berasal dari Wuhan ibu kota provinsi Hubei, Tiongkok. Virus ini menyerang organ tubuh manusia dengan gejala batuk, flu, demam dan gangguan pernafasan parah (*SARs-COV-2*). Korban yang terpapar virus tidak secara langsung merasakan gejala yang ditimbulkan namun, virus ini secara cepat dapat menjangkit pasien sudah lanjut usia, imunitas tubuh lemah dan memiliki riwayat penyakit pernapasan berat bahkan kondisi terparah menyebabkan kematian. Mayoritas masyarakat yang memiliki aktivitas diluar rumah rentan terpapar penyebaran virus yang begitu cepat. Bahkan kegiatan yang telah direncanakan terpaksa dialihkan melalui media *virtual* untuk menghindari penyebaran virus. Beberapa negara telah mengambil langkah *Lokdown*, sebagai upaya pencegahan dan memutus mata rantai penyebaran virus *Covid -19*. Menyikapi hal tersebut, Pemerintah Indonesia menerapkann

pschical distancing dan *social distancing* untuk membatasi kegiatan sebagai upaya pencegahan, namun langkah tersebut menimbulkan permasalahan baru yang berdampak besar bagi berbagai sektor. Salah satunya bidang pendidikan, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara *face to face* akibat wabah pandemi virus *Covid-19*. Menteri pendidikan dan kebudayaan melalui surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* menginstruksikan bahwa pembelajaran akan dilakukan secara *online*. Solusi yang ditawarkan akan tepat direalisasikan di wilayah perkotaan yang telah memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran. Namun, menjadi masalah serius bagi daerah terpencil yang belum mendapatkan akses internet.

Pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran, aplikasi *Edubox* sebagai media pembelajaran berbasis Aplikasi *Smart School* dikenal sebagai salah satu program walikota Bandung dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan aplikasi *Edubox* diharapkan dapat memecahkan dan menyelesaikan permasalahan pendidikan kota Bandung ditengah wabah virus *Covid-19*. Tampilan aplikasi berbasis *Edubox* memfasilitasi kebutuhan pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran melalui media *virtual*. Penyebaran pandemi virus *Covid-19* menghambat aktivitas dan Keberlangsungan kehidupan seluruh sektor kehidupan masyarakat dunia. Kebiasaan dan tantangan baru yang menantang bagi dunia pendidikan di era industri 4.0.

Self efficacy menentukan bagaimana manusia berfikir, memotivasi diri, dan berperilaku. Aspek pengetahuan tentang diri atau *Self knowledge* yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari. Pembelajaran PPKn ditengah wabah virus *Covid-19* merupakan tantangan dan hal baru dalam pendidikan yang akan meningkatkan atau melemahkan *Self efficacy* peserta didik. Pandemi virus *Covid-19* membatasi aktivitas pembelajaran dalam waktu yang tidak tentu, kesehatan dan keselamatan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa harus lebih diutamakan. Bandura (Santrock, 2007:286), bahwa “*Self efficacy* berpengaruh besar terhadap perilaku”. Hal

ini disebabkan *Self efficacy* yang dimiliki ikut mempengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang dilakukan, sebagai upaya untuk mencapai tujuan. *Mastery experience* akan muncul selama pandemi virus *Covid-19* yang didapatkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

Implementasi aplikasi *Edubox* sebagai media pembelajaran menjadi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Penggunaan media berbasis aplikasi *Edubox* diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, calon pendidik khususnya mahasiswa/i Universitas pasundan dapat mempersiapkan diri untuk mengaplikasikan teknologi dan kajian mata pelajaran PPKn sebagai upaya mengembangkan *Self efficacy*. Tidak hanya peserta didik tetapi pendidik juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan kajian kewarganegaran yang dihubungkan dengan situasi pandemi *Covid-19*. Sehingga pandemi virus *Covid-19* akan mendorong *Self efficacy* yang akan membentuk karakter positif dan mendorong berpikir kritis meningkatkan kualitas pendidikan dan kemampuan yang dimilikinya. Meskipun pembelajaran yang dilaksanakan dalam situasi pandemi virus *Covid-19* diharapkan dapat memberikan *value* sebagai kebiasaan baru untuk beradaptasi menghadapi tantangan bagi lembaga pendidikan.

Aplikasi berbasis *Edubox* tidak hanya menjadi penunjang untuk mencapai KI/KD Mata pelajaran PPKn. Tetapi, Peserta didik sebagai warga negara muda akan berperan dalam lingkungan masyarakat, sebaiknya tidak hanya memiliki *Civic Knowledge* tetapi harus memiliki sikap yang berkarakter. *Value* yang didapatkan dalam pembelajaran PPKn dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pemanfaatan teknologi dalam situasi pandemi virus *Covid-19* lulusan yang dihasilkan, diharapkan akan mampu menjawab tantangan global dan peka terhadap situasi dan permasalahan kewarganegaraan. Maka peneliti tertarik mengkaji masalah tersebut dan mengambil judul tugas akhir skripsi tentang **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edubox* Terhadap *Self Efficacy* Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PPKn”** .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas untuk mempermudah proses penelitian maka peneliti mengidentifikasi masalah pokok dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran konvensional dinilai kurang efektif di tengah pandemi virus *Covid-19*, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung karena sangat berbahaya bagi keselamatan. Maka peneliti ingin mengetahui penerapan dan hubungan variabel Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Edubox* terhadap *Self efficacy* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
2. Pembelajaran *E-Learning* kurang melibatkan interaksi peserta didik sehingga peserta didik tidak dapat menguasai situasi, menentukan tindakan dan mendapatkan hal positif untuk memotivasi diri agar melakukan aktivitas pembelajaran melalui media *virtual* selama pandemi virus *Covid-19*.
3. Pemanfaatan teknologi dalam menghadapi wabah virus *Covid-19* tidak hanya aspek pengetahuan yang dibutuhkan, tetapi perilaku yang membentuk *Self efficacy* peserta didik dan keterampilan yang menunjang sehingga mampu menghadapi tantangan global era industri 4.0.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan mata pelajaran PPKn menggunakan media berbasis aplikasi *Edubox* terhadap peserta didik kelas X dan XI jurusan IPA dan IPS SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung?
2. Bagaimana pengaruh *Self Efficacy* terhadap pembelajaran PPKn berbasis aplikasi *Edubox* di SMA Kartika XIX-2 Kota Bandung ?
3. Bagaimana korelasi antara *Self Efficacy* dan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edubox* terhadap peserta didik ?
4. Bagaimana hasil yang diperoleh setelah menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi *Edubox* dalam situasi wabah virus *Covid-19*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah diatas telah memberikan gambaran bagi peneliti, maka tujuan yang ingin dicapai dan diperoleh yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan informasi dan pengetahuan melalui media pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edubox* sebagai upaya pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan sebagai inovasi pembelajaran dan memudahkan kinerja pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran.
2. Mengetahui hubungan variabel implementasi media pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edubox* dalam mata pelajaran PPKn terhadap *Self efficacy* peserta didik di tengah pandemi virus *Covid-19*.
3. Mengetahui perubahan *Self efficacy* peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edubox* sebagai bagian dalam upaya membentuk pribadi *civic virtue*.
4. Masukan bagi dinas pendidikan setempat dalam penggunaan teknologi ditengah wabah virus *Covid-19*, menggunakan aplikasi *Edubox* sebagai inovasi pembelajaran untuk mencapai kompetensi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan menjadi informasi untuk diteliti selanjutnya, sehingga bidang pendidikan menjadi peluang meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik yaitu sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Memberikan informasi sebagai masukan pengetahuan untuk pembaca pada umumnya. Bidang pendidikan terkena dampak yang besar setelah meluasnya virus *Covid-19*. Pelaksanaan pembelajaran terhambat, Pendidik harus memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi dan teknologi. Situasi tidak memungkinkan pembelajaran secara *face to face* menuntut pendidik untuk melakukan pembelajaran melalui *E-Learning*. Sehingga peserta

didik mendapatkan pendidikan yang layak sesuai tujuan nasional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang berpedoman pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Selain itu, penggunaan teknologi mendorong dan mengembangkan minat dan bakat peserta didik untuk siap menghadapi tantangan dan bersaing secara global. Hal tersebut merupakan peluang besar yang setara dengan negara maju dalam menerapkan pendidikan modern.

2. Kegunaan Praktis

a. Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan mendorong program pemerintah sebagai upaya meningkatkan sumber daya manusia, mengkaji perkembangan kurikulum yang digunakan harus selaras dengan kebutuhan perkembangan zaman. Memberikan solusi dari permasalahan peningkatan mutu pendidikan di tengah wabah virus *Covid-19*. Sekolah juga harus memberikan fasilitas dan kemudahan yang menunjang dalam proses pembelajaran agar kompetensi dapat tercapai. Sehingga kesempatan pembelajaran tetap terlaksana meskipun situasi dan kondisi tidak memungkinkan untuk *face to face learning* di dalam kelas.

b. Pendidik

Pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran *E-Learning* diharapkan mampu menerapkan pembelajaran menyenangkan berbasis aplikasi. Pendidik yang memiliki *Self efficacy* tinggi akan mengembangkan dan menentukan metode bervariasi yang menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di tengah wabah virus *Covid-19*. Peserta didik dapat mengembangkan minat dan bakat sehingga termotivasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan prestasi belajar. Tampilan menu yang lengkap dalam aplikasi *Edubox* memudahkan mengunggah Materi, tugas, soal-soal secara *online* sehingga dapat menghemat kinerja pendidik, waktu dan biaya. Selain itu pemeriksaan hasil ujian akan

langsung terlihat pada tampilan aplikasi *Edubox* dan input jenis-jenis latihan soal pun dapat dilakukan dengan sistem otomatis. Sehingga Pendidik dapat mengoptimalkan materi pembelajaran dengan situasi dan kondisi pandemi *Covid-19*. Pengetahuan dan wawasan pembelajaran PPKn tentang kajian kewarganegaraan dapat lebih luas untuk dikaji dalam diskusi. Teknologi sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggabungkan metode dan pendekatan dalam mata pelajaran PPKn.

c. Peserta Didik

Peserta didik sebagai warga negara muda diharapkan mampu memiliki etika berlandaskan Pancasila dan Undang-undang 1945. Penerapan ilmu pengetahuan yang dimiliki sebagai pedoman menjalani kehidupan sosial bermasyarakat. Selain itu, *E-Learning* memudahkan peserta didik dalam mengirimkan tugas ujian yang telah dikerjakan dan dapat diketahui skor yang diperoleh melalui tampilan aplikasi berbasis *Edubox*. Selain itu peserta didik mempersiapkan kelengkapan pembelajaran seperti buku, modul dan kelengkapan belajar lainnya. Peserta didik akan mahir dalam menggunakan teknologi, bebas bereksplorasi mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahu yang terus bertambah. Sehingga akan memunculkan pemikiran baru dari konsekuensi tindakan dalam menjaga dan menghormati harkat dan martabat manusia.

Peserta didik dapat mengembangkan *Self efficacy* yang lebih baik selama masa pandemi melalui pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *Edubox*. Meningkatkan komunikasi dan kemampuan dalam menentukan tindakan menjalani kehidupan sehari-hari mampu memunculkan mental berdaya saing yang syaratkan nilai dan norma, dengan demikian peserta didik siap menghadapi tantangan global bagian dari *Civil Society*.

F. Definisi Operasional

Variabel yang diungkapkan berupa definisi dan konsep secara operasional sehingga konsep penelitian yang akan dilakukan secara empiris tersebut, harus dioperasionalkan yaitu sebagai berikut :

1. Efektivitas

Ravianto (2014, hlm.11), bahwa “Suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan melalui perencanaan waktu, biaya maupun mutu maka akan diperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan”.

2. Aplikasi Berbasis *Edubox*

Bambang Ariyanto (Kepala seksi kurikulum PP Disdik Kota Bandung) “*Edubox* adalah aplikasi yang sangat berperan dalam segala hal menata dan mengelola ujian diseluruh sekolah di kota bandung. *Edubox* bisa digunakan internal sekolah bisa juga untuk tingkat kota.

3. *Self Efficacy* (Efikasi Diri)

Bandura (2010, hlm. 212), bahwa “ *Self efficacy* Adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap fungsi diri sendiri dan kejadian dalam lingkungan”.

4. PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)

Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 tentang standar isi “Adalah mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 “.

5. Peserta didik

Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “Peserta didik adalah masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

G. Sistematika Skripsi

Lebih jelas memahami isi dari penelitian ini, maka materi yang tertera pada laporan penelitian skripsi ini dikelompokkan dan disusun sesuai sistematika yaitu sebagai berikut :

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR BAGAN

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Kajian Teori
 - 1. Virus Korona
 - 2. Konsep *E-learning*
 - a. Pengertian *E-learning*
 - b. Karakteristik *E-learning*
 - c. Permasalahan pembelajaran *E-learning*
 - d. Prinsip – Prinsip Penerapan *E-learning*
 - e. Pendidik dan peserta didik dalam *E-learning*
 - f. Kelebihan dan kekurangan *E-learning*
 - g. Faktor keberhasilan pendidik dalam *E-learning*
 - h. Lingkungan belajar dalam *E-learning*

3. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edubox*
 - a. Pengertian Aplikasi Berbasis *Edubox*
 - b. Tujuan Aplikasi Berbasis *Edubox*
 - c. Manfaat Aplikasi Berbasis *Edubox*
 - d. Langkah-langkah Aplikasi Berbasis *Edubox* bagi pinisi
 - e. Penilaian Aplikasi Berbasis *Edubox* bagi pinisi (Pendidik)
 - f. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Berbasis *Edubox*
 4. Kajian Mengenai *Self Efficacy* (Efikasi Diri)
 - a. Pengertian *Self Efficacy* (Efikasi diri)
 - b. Fungsi *Self Efficacy* (Efikasi diri)
 - c. Aspek-aspek *Self Efficacy* (Efikasi diri)
 - d. Faktor yang mempengaruhi *self efficacy* (Efikasi diri)
 5. Kajian mengenai PPKn
 - a. Pengertian PPKn
 - b. Tujuan PPKn
 - c. Fungsi PPKn
 - d. Ruang lingkup PPKn
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Asumsi dan Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Subjek dan Objek Penelitian
- C. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- D. Teknik Analisis Data
- E. Prosedur Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN