

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Pembelajaran Dalam Jaringan

##### 1. Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, yakni proses mengetahui hingga memahami berbagai hal yang manfaatnya dapat dirasakan ketika saat terjadi proses belajar ataupun setelah proses belajarnya, dan tak jarang tidak disadari manfaatnya secara langsung. Belajar merupakan suatu pembeda manusia dengan makhluk lainnya, dimana dengan belajar dapat menumbuhkan pendewasaan diri. Definisi belajar dibutuhkan guna membantu seorang tenaga pendidik dalam menuntun para peserta didik memperoleh kuantitas dan kualitas pendidikan yang layak bahkan bermutu. Salah satu akses belajar ialah belajar di pendidikan formal yang memiliki jenjang-jenjang pendidikan itu sendiri.

*Gagne* (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2002: hlm.20) mengemukakan serangkaian proses secara kognitif dapat mengubah karakter dan sikap, penambahan keterampilan dan pengetahuan, serta nilai dan norma yang diraih melalui belajar atau dengan kata lain dapat diartikan dampak dari hasil belajar. Selaras dengan *Gagne*, Witherington (dalam (Sukmadinata, 2017: hlm.37) berpendapat bahwa belajar dapat mengubah kepribadian individu dalam segi keterampilannya, perilakunya, kebiasaannya, pengetahuannya, dan kecakapannya yang diakibatkan dari pola-pola respon belajar itu sendiri.

Slameto (2003: hlm.18) menegaskan juga bahwa perolehan pengalaman individu dikarenakan interaksinya dengan lingkungan merupakan hal yang diraih atas usaha-usaha individu tersebut dalam mengubah tingkah laku barunya secara menyeluruh. Adapun menurut Daryanto (2013: hlm.15) memaparkan, “belajar merupakan bagian dari pembentukan mental dan perilaku yang dapat dikondisikan dan diefektifkan saat dibutuhkan dengan menekankan pengawasannya pada

Pemaparan empat orang ahli di atas dapat dipahami bahwa, belajar dapat mengubah keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai dengan cara mengolah informasi menjadi sebuah hasil belajar. Hasil belajarnya dapat berupa perubahan dari keterampilan yang biasa menjadi keterampilan yang luar biasa, dari pengetahuan yang kurang menjadi pengetahuan yang banyak, dari perilaku yang kurang berkenan menjadi perilaku yang berkenan, dan dari nilai yang kurang menjadi bernilai lebih tinggi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan bahwa belajar dengan imbuhan awal *pe-* dan akhiran *-an* ialah sebuah proses dan cara-cara menjadikan kehidupan setiap makhluk belajar. Dimiyati & Mudjiono (2002: hlm. 8) turut mendefinisikan pembelajaran dengan pemaknaan sebagai sesuatu perencanaan yang dicanangkan oleh seorang pendidik dalam rangka memberikan informasi yang menarik kepada peserta didik dengan harapan memberikan ruang mencapai sebuah tujuan.

Adapun Sanjaya (2008 hlm.23) memaparkan bahwa dengan adanya pembelajaran maka ada juga kegiatan membelajarkan peserta didik itu sendiri. Pendidikan Nasional memiliki sistem yang diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) juga turut mendefinisikan pembelajaran, dimana pembelajaran tak lain merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dan yang di didik dengan adanya bahan ajar di suatu lingkungan belajar itu sendiri.

Pemaparan-pemaparan berkenaan pembelajaran diatas, secara garis besar dapat ditarik benang merahnya, dimana pembelajaran ialah langkah mengubah peserta didik yang direncanakan dengan dukungan akses-akses belajar guna mendukung dan mengarahkan kepada tujuan dari belajar itu sendiri.

Istilah pembelajaran kerap dikatakan sebagai aktivitas belajar mengajar. Beberapa anggapan mengemukakan bahwa dimana ada aktivitas belajar, maka terdapat juga aktivitas mengajar. Namun anggapan tersebut, kiranya mempersempit makna pembelajaran itu sendiri. Secara tidak sadar, terkadang aktivitas belajar tidak selalu diiringi oleh aktivitas mengajar, hal ini

didasari dengan landasan dan pendapat bahwa aktivitas belajar itu dapat dikerjakan di mana saja, di waktu kapan saja, dengan mengesampingkan aktivitas mengajar. Hal ini didorong dari konsep belajar Sadiman dkk (2010: hlm.12) yang mengemukakan bahwa aktivitas belajar itu kompleks, dialami setiap individu, dan keberlangsungannya hingga akhir hayat.

Maka, dapat dikatakan ketika seorang individu (pendidik atau peserta didik) ketika telah mengalami proses pembelajaran, maka akan terlihat penyesuaian perilakunya. Perilaku tersebut dengan istilah ilmiah dikemukakan oleh Bloom (dalam Rusmono, 2012: hlm. 57) perubahan perilaku yang dimaksud mencakup ranah kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan, serta ranah afektif (sikap) yang terlihat dari fisik dan yang tidak terlihat dari kedewasaan yang memiliki sifat bertahan lama.

Paradigma masyarakat saat ini telah bergeser, dimana seorang pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar. Dengan adanya aktivitas belajar di rumah, hal ini menimbulkan kesadaran bahwa peran orang tua pada dasarnya ialah mengajar anaknya. Entah kapan awal mulanya semua tugas mengajar dilimpahkan kepada seorang guru hingga orang tua tak jarang melupakan peranannya sendiri terhadap seorang anak. Selain seorang pendidik dan orang tua, sumber belajar lainnya secara tidak sadar sebenarnya terdapat pada setiap individu lainnya seperti tokoh masyarakat, atau orang yang terampil dalam suatu bidang tertentu, atau saudarasaudara kita yang memiliki berbagai bakat, bahkan sumber belajar sendiri dapat kita temui pada sebuah alat, bahan, teknik, dan lingkungan kita sendiri.

## **2. Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)**

Daring atau *online* atau dalam jaringan (KBBI Kemendikbud) mendefinisikan sebagai sesuatu yang terkoneksi pada suatu jaringan di komputer dan internet. Pandemi saat ini semakin meluaskan kesempatan para pendidik dan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran daring, baik pemaparan teori ataupun sebuah tugas. Selain itu daring dapat diartikan tersambung ke dalam suatu jaringan internet melalui sebuah akses dan koneksi secara fleksibel dengan berbagai interaksinya, termasuk dalam dunia pendidikan. Hal demikian mendorong dunia pendidikan mengikuti perkembangan proses pembelajaran di tengah pandemi, dimana berbagai

aplikasi pembelajaran dan media sosial menjadi akses untuk aktivitas belajar secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur aplikasi dan media seperti *Zoom*, *Google Meet*, web lainnya.

Menurut Gilang (2020: hlm. 18), kait eratnya pembelajaran daring memungkinkan berbagai sumber belajar seperti sebuah video ataupun bahan ajar visual dapat diakses dimana saja. Keadaan tersebut mengubah tatanan pembelajaran yang biasanya hanya dilakukan secara luring. Dimulai dari aktivitas belajar mengajar, tugas, hingga ujian saat ini telah melalui aktivitas dalam jaringan.

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa pembelajaran daring ialah aktivitas pendidik dan peserta didik dengan mengoptimalkan media internet yang ada. Adapun para ahli mengemukakan definisi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang berlangsung sebagian atau seluruhnya melalui internet (US Departement of Education, 2010).
- b. Penggunaan internet sebagai akses dan interaksi terhadap materi ajar guna memperoleh pengetahuan dan menumbuhkan pengalaman ajar (Anderson, 2011).
- c. Pembelajaran daring meliputi pemanfaatan teknologi berupa *website*, pesan elektronik, percakapan dalam sebuah grup media sosial, konferensi bersifat visual dan audio yang terkoneksi pada jaringan komputer dengan tujuan mengedukasi, mendukung pembelajaran sesuai kondisi dan kenyamanan setiap individu yang terlibat (Dhull & Sakshi, 2017).

Di era digital sekarang, dengan berkembangnya teknologi/TIK terdapat 2 (dua) tipe *deliver* konten dalam **pembelajaran daring**, yaitu **sinkron** (*synchronous*) dan **asinskron** (*asynchronous*). Tipe **sinskron**, merupakan pembelajaran tatap-muka di kelas virtual/maya secara waktu nyata/bersamaan (*real time*) melalui audio/video konferensi, dengan pengajar/instruktur dan pembelajar berada pada lokasi geografis yang berbeda. Sementara pembelajaran **asinskron**, merupakan pembelajaran yang dilakukan via internet/jaringan komputer secara tidak bersamaan (*non-real time*). Pengajar mengunggah materi belajar (atau tugas) di internet, dan

pembelajar dapat mempelajari materi belajar (atau tugas) tersebut (secara daring atau men-*download file*/konten terlebih dahulu) kapan saja dimana saja (terdapat fleksibilitas akses konten/materi belajar/tugas bagi pembelajar terkait dengan waktu dan tempat).

### 3. Dimensi Pembelajaran Daring

Menurut Slameto (2003) terdapat dimensi yang dapat mendukung pada revolusi pembelajaran, apabila pada pembelajaran konvensional pembelajaran berpusat pada guru, namun pada pembelajaran daring tidak hanya berpusat pada guru, menurutnya terdapat 6 dimensi utama dalam pembelajaran daring, yakni:

- a. Konektivitas, pada pembelajaran daring dapat mempermudah komunikasi serta pencarian pengetahuan yang tak terbatas hanya pada buku, sehingga peserta didik dapat lebih berwawasan luas.
- b. Fleksibilitas, yang berarti kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- c. Interaktivitas, terlibatnya interaksi para peserta didik, materi, serta lingkungan belajar sehingga memungkinkan peserta didik lebih dimudahkan dalam diskusi.
- d. Kolaborasi, yang berarti fasilitas dalam berkomunikasi dapat mendorong pembelajaran yang berkolaborasi.
- e. Memperluas peluang, berarti memperluas kesempatan peserta didik berpikir kritis pada materi yang diajarkan.
- f. Motivasi, dalam penggunaannya pembelajaran daring menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

### 4. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Daring

Menurut Hendrastomo (2008) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan daring antara lain ialah:

- a. Sumber Daya Manusia

Dalam pembelajaran berbasis daring faktor yang paling penting adalah sisi manusianya. Sumber Daya Manusia memegang peran penting karena sumber daya manusia-lah yang akan menjadi subyek sekaligus obyek dari pembelajaran berbasis daring.

- b. Sarana Prasarana

Keterlibatan SDM dalam pembelajaran daring mutlak diperlukan, tetapi SDM yang handal dan mau belajar saja tidak cukup, diperlukan infrastruktur yang memadai yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring mutlak mengantungkan proses pembelajarannya pada ketersediaan infrastruktur yang handal dan memiliki reabilitas yang baik.

c. Implementasi Daring

Setelah SDM dan Sarana dan Prasarana telah diperbaiki dan berjalan dengan baik, faktor yang ketiga adalah model daring seperti apa yang akan diterapkan. Apakah hanya sebatas berbagi bahan ajar di internet, tanya jawab di internet, diskusi lewat internet, atau benar-benar pengganti tatap muka dikelas atau bahkan digunakan sebagai pelengkap tatap muka dikelas. Model implementasi ini sangat sulit untuk dicari mana yang paling bagus.

## 5. Aplikasi Pembelajaran Daring

Untuk memfokuskan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam penelitian, pihak guru mengatakan, karena peserta didik masih di usia remaja belia, sehingga aplikasi dan teknologi yang digunakan adalah teknologi yang tidak terlalu rumit agar peserta didik dapat mengikutinya dengan mudah, beberapa aplikasi yang digunakan antara lain:

- a. *WhatsApp* adalah aplikasi pesan multifungsi karena tidak hanya dapat berkomunikasi melalui teks namun juga dapat berkomunikasi melalui audio, visual, audio-visual dengan fitur telepon, *video call*, *voice messenger*, atau tentunya berkiriman *file*. Aplikasi *whatsapp* juga digunakan oleh pendidik untuk menghimpun peserta didik dengan membuat grup-grup kelas masing-masing, sehingga melalui aplikasi ini dapat tercipta komunikasi dan interaksi individu yang terlibat dalam pembelajaran. Adapun kekurangannya dengan aplikasi ini data tidak teradministrasikan dengan baik.
- b. *Google classroom* adalah aplikasi untuk pendidikan dari *google* yang dapat diunduh gratis oleh penggunanya, melalui aplikasi ini, pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan baik menyimpan materi, saling berkomunikasi dengan materinya untuk saling mengomentari dan juga

sebagai tempat agar lebih teradministrasi dan tercatat dengan baik proses pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar pembelajaran daring berlangsung. Dengan *google classroom* peserta didik dapat saling berkomentar, dapat mengunduh atau melihat materi pembelajarannya bahkan dapat mengomentarnya untuk memberikan umpan balik kepada gurunya. Dengan aplikasi ini juga guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan sebagai instrumen untuk mengukur perkembangan peserta didik.

- c. *Google Form* adalah aplikasi untuk mengajukan *form-form* pertanyaan ataupun pernyataan dari peserta didik, melalui aplikasi ini juga guru dapat membuat sebuah proses penilaian dari sebuah pembelajaran, baik dengan soal pilihan ganda ataupun esai, dengan aplikasi ini memudahkan guru untuk membuat format penilaian, karena hasil pengerjaan peserta didik terdokumentasi dengan baik secara otomatis.
- d. *Quizizz* merupakan sebuah perangkat media berbasis *website* yang memuat pertanyaan-pertanyaan interaktif dengan akses sederhana serta mudah dimengerti. Aplikasi ini dapat digunakan secara *live* bersama-sama oleh peserta yang akan mengikuti kuis yang di selenggarakan oleh guru sebagai penyediannya.

## **B. Minat Belajar**

Minat merupakan sesuatu yang muncul dan dirasakannya sebuah ketertarikan pada diri seorang individu terhadap sebuah hal atau aktivitas tertentu. Dimana hakikatnya, ketika seorang individu memiliki sebuah minat, maka ia akan mengalami proses menerima suatu jalinan antara dirinya dengan sesuatu di luar dirinya. Minat tidak muncul saat seorang individu lahir, tetapi setelah kelahirannya maka mulai bermunculan (Slameto, 2003: hlm.180).

Selanjutnya, Slameto juga memaparkan bahwa pengembangan akan suatu peminatan mampu mendukung peserta didik dalam interaksinya terhadap ketertarikan mempelajari suatu materi. Munculnya serta tumbuhkembangnya minat belajar peserta didik mampu mempengaruhi dirinya, tujuannya, memuaskan kebutuhannya. Dalyono (dalam Djamarah,

2011:hlm.191) memaparkan, “peserta didik yang memiliki sebuah minat belajar akan memiliki kecenderungan menorehkan prestasi”. Atas pemaparannya tersebut, dapat dikatakan sebuah minat peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Hal demikian menandakan minat yang dimiliki peserta didik saat aktivitas pembelajaran berperan sebagai bahan bakar yang memicu individu guna meraih suatu prestasi yang sering kali dikaitkan dengan bertambahnya kebahagiaan dalam menekuni sesuatu hal yang memang ditekuninya. Adanya minat dalam pembelajaran akan mendorong terpusatnya daya konsentrasi yang bergairah dalam mempelajari suatu hal sehingga meningkatkan kemampuan daya penyerapan informasi dan wawasan saat pembelajaran.

### **C. Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah**

#### **1. Pengertian PPKn**

Kata PPKn diserap dari kata *civic education* dalam bahasa Inggris, kemudian para ahli bahasa menerjemahkannya menjadi Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan. Standar isi dari pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah yang tertuang pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berfokus pada warga negara guna memberikan pemahaman dan kemampuan dalam pemenuhan hak-haknya dan kewajiban-kewajibannya sebagai seorang warga. Dalam tulisan Wahab (dalam Cholisin, 2000), menjelaskan PPKn dalam satuan pendidikan adalah salah satu dari mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan wawasan ke-Indonesia-an yang dipelajari secara sadar dan tentunya dengan tanggung jawab sesuai amanah per Undang-Undang-an dan Pancasila. Muatan pembelajaran PPKn diantaranya berkenaan konsep ketatanegaraan, politik, hukum negara, dan teori-teori yang memiliki korelasinya.

Samsuri (2011) memaknai PPKn sebagai sebuah usaha dalam merencanakan dan menyiapkan para generasi penerus bangsa yang cakap, berpengetahuan, memegang budaya partisipasi secara aktif dalam tatanan bermasyarakat. Sementara itu menurut Sumantri (2001), menjelaskan bahwa PPKn bagi peserta didik ialah salah satu sumber wawasan yang

memuat berbagi kemampuan mendasar mengenai tata cara berhubungan antara warga suatu negara, tata cara berhubungan warga negara dengan negaranya, serta langkah nyata dari bentuk membela negara.

Pendapat-pendapat tersebut dapat dirangkum dan diartikan bahwa PKn merupakan satu mata pelajaran yang terdiri atas berbagai proses guna membimbing generasi penerus bangsa dalam hal ini ialah peserta didik agar meningkatkan kecerdasannya, keterampilannya, dan memiliki sikap tanggung jawab di lingkungannya dengan cara konkret berpartisipasi secara aktif dengan memegang teguh Pancasila dan UUD 1945 sesuai yang diamanatkan para pendahulu.

## **2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan**

Setiap jenis pendidikan tentunya memiliki sebuah tujuan dan fungsinya, tak terkecuali PKn memiliki tujuan dan fungsi sebagaimana yang tertuang dalam dokumen yang dimuat oleh Permendiknas No. 22 Tahun 2006 sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dengan penuh kreativitas khususnya isu Kewarganegaraan.
- b. Berperan cerdas, bertanggung jawab, berperilaku penuh kesadaran dalam berkegiatan saat bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Menumbuhkembangkan sisi baik serta demokratis dalam membangun karakter bangsa sesuai Pancasila terhadap diri setiap individu.
- d. Mengajarkan tata cara berhubungan dan berkomunikasi dengan berbagai bangsa.

Umumnya, PKn bertujuan menjadi fondasi bagi peserta didik dalam mengarahkannya menjadi seorang ilmuwan ataupun seorang ahli yang memiliki jiwa nasionalisme, demokratis, beradab, disiplin, berperan aktif, memiliki daya saing dalam menciptakan tatanan kehidupan di masyarakat dan lingkungan, berbangsa serta bernegara yang menjunjung perdamaian. Adapun pada hakikatnya, PKn bertujuan menanamkan kesadaran bernegara, wawasan dan warisan nusantara dalam membentuk sikap dan jiwa nasionalisme dengan landasan kebudayaan bangsa.

Sementara Cholisin (2000), mengemukakan tujuan PPKn ialah mengembangkan dan menyambungkan warga negara dari masa ke masa

secara berkelanjutan dengan meningkatkan kualitas dari berbagai segi seperti segi perekonomian, segi sosial, segi budaya, segi politik, segi hukum, serta dalam segi pertahanan dan keamanan dengan penyesuaian dan berpegangan terhadap UUD 1945. Dengan kata lain fungsi PPKn mempunyai peranan fundamental guna meningkatkan kualitas warga negara Indonesia yang terampil. Mata pelajaran PPKn memiliki visi (tujuan jauh ke depan) guna membangun dan membentuk warga negara yang berbudi berkarakter kebangsaan, berpikir kritis, mengemban amanah sesuai hak, dan kewajibannya masing-masing.

### **3. Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan**

Pengubahan yang dilakukan atas UU No.2 Tahun 1989 dengan UU No.20 Tahun 2003, mengubah dan tidak menyematkan nomenklatur Pendidikan Pancasila dalam isinya, dimana pada UU pengubah tersebut hanya dituliskan dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Cholisin (2000), menjelaskan juga bahwa perubahan tersebut berimplikasi dengan dunia pendidikan, dimana dalam dunia pendidikan mata pelajaran bukan lagi Pendidikan Pancasila, melainkan Pendidikan Kewarganegaraan. Selaras pada kurikulum 2004, dimulailah pengenalan istilah menjadi PKn, tak hanya pada namanya saja, tetapi pada isi pembelajarannya, PKn menekankan pada ranah keilmuan bidang politik, hukum dan moralitas.

Pasca reformasi, PKn muncul dengan paradigma pembaharuan, dimana pada mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian memiliki maksud dan cita-cita untuk meningkatkan kesadaran serta pengetahuan peserta didik berkenaan hal-hal yang bersifat status, hak, kewajiban dalam menjalankan kehidupan bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat guna membawa peningkatan pada kualitas diri individu seorang warga negara. Wawasan dalam PKn yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 memuat pengetahuan tentang wawasan kebangsaan, jiwa patriotisme dalam membela negara, kewajiban menghargai terhadap hak-hak asasi manusia, kemajuan ataupun kemandirian bangsa, kesetaraan pada jenis kelamin, proses demokrasi, pertanggung jawaban sosial, taat pada peraturan dan hukum yang berlaku, kewajiban membayarkan pajak, sikap dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip anti korupsi serta nepotisme.

#### **4. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

PKn memiliki ruang lingkup yang diatur dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Nasional mencakup ruang lingkup meliputi:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi tata cara kehidupan menghargai dalam perbedaan (rukun), mencintai lingkungan sekitar, berbangga diri sebagai salah satu bagian dari bangsa Indonesia, momentum pada Sumpah Pemuda, kesatuan dan keutuhan NKRI, berpartisipasi dalam membela negara, bersikap positif, terbuka, dan menjamin adanya keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan meliputi aturan dan tata tertib dalam hubungan berkeluarga, di sekolah, norma-norma bermasyarakat, peraturan-peraturan baik daerah, nasional, maupun hukum peradilan nasional dan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi hak dan kewajiban individu sebagai seorang anak, sebagai bagian dari masyarakat, kemudian instrumen HAM nasional dan Internasional, serta menghormati dan melindungi dari hal-hal yang bersifat HAM.
- d. Kebutuhan sebagai seorang warga Negara meliputi hidup berdampingan dan bekerja sama dalam kebaikan (gotong royong), menjunjung harga diri, kebebasan berserikat atau berorganisasi, kebebasan mengemukakan pendapat, menghargai hasil putusan bersama, berprestasi, dan menyamakan kedudukan sebagai warga Negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi proklamasi atas merdekanya bangsa Indonesia, menghormati konstitusi yang pernah diterapkan sebelumnya, dan memahami dasar-dasar Negara pada suatu konstitusi.
- f. Kekuasaan atau Jabatan dan Politik meliputi instansi-instansi atau lembaga Pemerintah Desa hingga Pemerintah Pusat, pemuda dan otonomi daerah, asas-asas demokrasi, budaya, politik masyarakat madani, sistem-sistem pemerintahan dalam demokrasi.
- g. Pancasila yang meliputi dan memiliki kedudukan sebagai dasar pemikiran atau ideologi Negara.

h. Globalisasi meliputi hubungan politik luar negeri Indonesia dengan dampak hubungan tersebut, berorganisasi internasional, dan memberikan sumbangsih dalam mengevaluasi kebijakan yang terjadi secara dunia.

Cakupan pembelajaran pada PKn memang luas terlebih jika ditelusuri berdasarkan kurikulum pendidikan yang pernah diterapkan. Perubahan pada kurikulum tentunya merupakan hasil dari evaluasi dan perbaikan, sehingga perubahan pada kurikulum merupakan hal yang wajar dikarenakan pada dasarnya setiap individu menginginkan dan mengharapkan sesuatu yang lebih baik. Pada salah satu jurnal *Civic* (2009), mengemukakan bahwa pada mata pelajaran PKn memiliki standar materi yang cukup melonggarkan, fleksibel, serta dinamis. Namun dibalik dinamisnya dan fleksibelnya mata pelajaran PKn, standar materi suatu pelajaran tentunya harus memiliki sebuah standar kelayakan yang dapat diterapkan dan diimplementasikan secara umum dan tentunya berkaitan dan jauh dari menentang sistem demokrasi yang saat ini dijalankan.

Menurut Sumantri (2001), guru PPKn diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajarannya, beberapa hal yang dapat guru PPKn lakukan diantaranya:

- a. Menumbuhkan sikap bersahabat, kooperatif, demokratis, sopan, santun, namun tetap menampakkan wibawanya sebagai seorang pendidik.
- b. Menghargai setiap gagasan serta pendapat.
- c. Menghidupkan suasana atas materi pelajaran yang dibahas.
- d. Memperbanyak referensi materi pelajaran baik dari buku, artikel, majalah, surat kabar, cerita, film, atau hal-hal lainnya yang berhubungan dengan materi.
- e. Memunculkan atau menciptakan peragaan dalam bentuk skema sehingga menimbulkan ketertarikan terhadap materi pelajaran.
- f. Membuat rumusan atau sebuah aturan dalam sesi pertanyaan, sehingga membuat peserta didik mencoba berpikir, menilai, dan berkreativitas.
- g. Memicu peserta didik berpikir kritis dan positif.

Baiknya seorang pendidik memiliki kemampuan dan kompetensi pendidik yang berlaku secara nasional yang berpegang pada kompetensi yang sudah dijadikan standar dan acuan dalam proses kegiatan belajar

mengajar. Pendidik dalam hal ini diantaranya Guru ataupun Dosen, pada pasal 10 UU RI No.14 Tahun 2005 mengatur kompetensi-kompetensi seorang pendidik yang mencakup kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, serta profesional. Selanjutnya, pada Permendiknas RI No.16 Tahun 2007 berkenaan kualifikasi dan kompetensi seorang pendidik telah diatur yang meliputi:

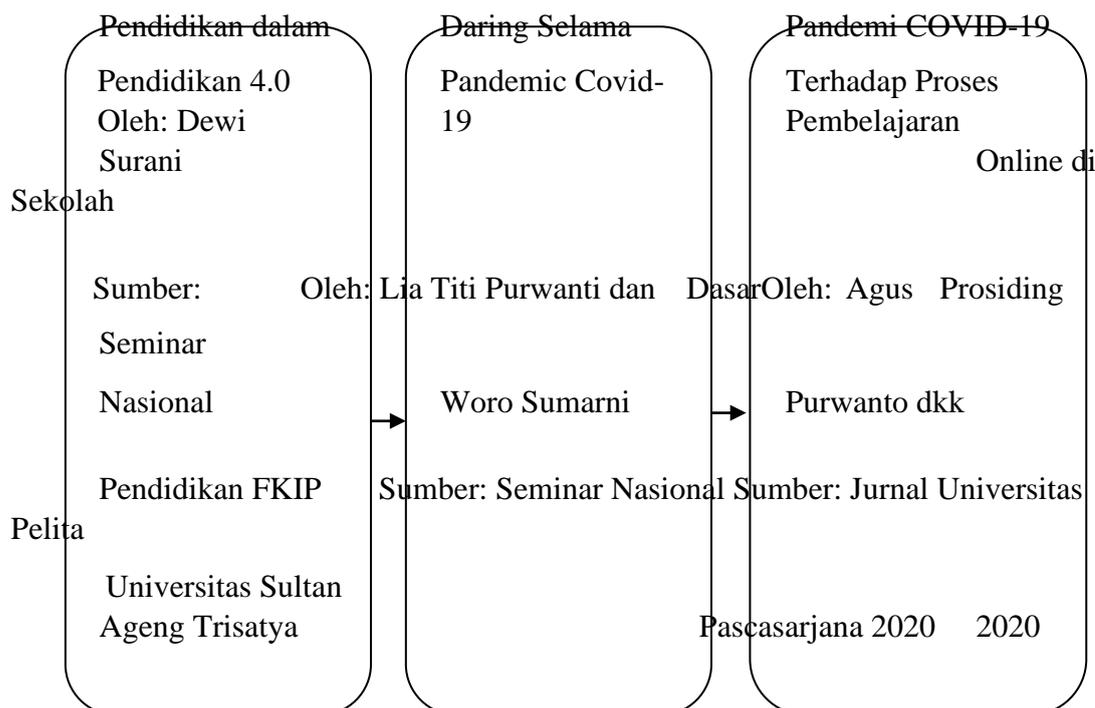
- a. Mengetahui hingga paham akan materi, struktur, teori, dan cara berpikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran PKn.
- b. Mengetahui hingga paham akan inti sebuah PKn, dimana memiliki *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic disposition* (nilai dan sikap kewarganegaraan), *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan).
- c. Mengarahkan dan memberikan pengetahuan seputar manfaat mata pelajaran PKn.

Seperti yang dijelaskan pada peraturan di atas, Guru PKn diharuskan memahami setiap materi dengan landasan-landasan yang telah disebutkan guna mendukung kegiatan pembelajaran PKn itu sendiri. Lebih lanjut, *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) adalah hal mendasar dan inti agar tidak menyalahi konsep bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sementara *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan) meliputi *intellectual skill* (keterampilan pengetahuan intelektual) serta *participation skills* (keterampilan partisipasi). Terakhir ialah *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan) meliputi keterampilan mengembangkan dan berwawasan dalam bernegara guna dapat menjadi manfaat dalam menyikapi berbagai persoalan pada umumnya serta khususnya persoalan berbangsa dan bernegara.

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Permasalahan mengenai penerapan metode pembelajaran dalam jaringan (Daring) sebelumnya telah diteliti diantaranya sebagai berikut:

2019	2020	2020
Judul: Peran Teknologi	Judul : Kendala Pembelajaran	Judul: Studi Eksploratif Dampak



**Gambar 2.1 Penelitian dengan Pembelajaran Dalam Jaringan**

Penelitian yang dilakukan Surani (2019) berkenaan peranan teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0 yang tergolong jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan kepustakaan. Penelitiannya mengungkapkan adanya peranan penting di era pendidikan 4.0 dengan mempertimbangkan berbagai manfaat dari produk teknologi dan informasi bagi dunia pendidikan. Lebih lanjut teknologi dan informasi tersebut contohnya ialah *E-learning* yang merupakan sebuah aplikasi belajar yang memiliki *platform self study* yang sejalan dengan perkembangan era pendidikan 4.0. Hasil penelitiannya mengemukakan bahwa teknologi yang ia kembangkan menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa, kemandirian dalam belajar, serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswanya.

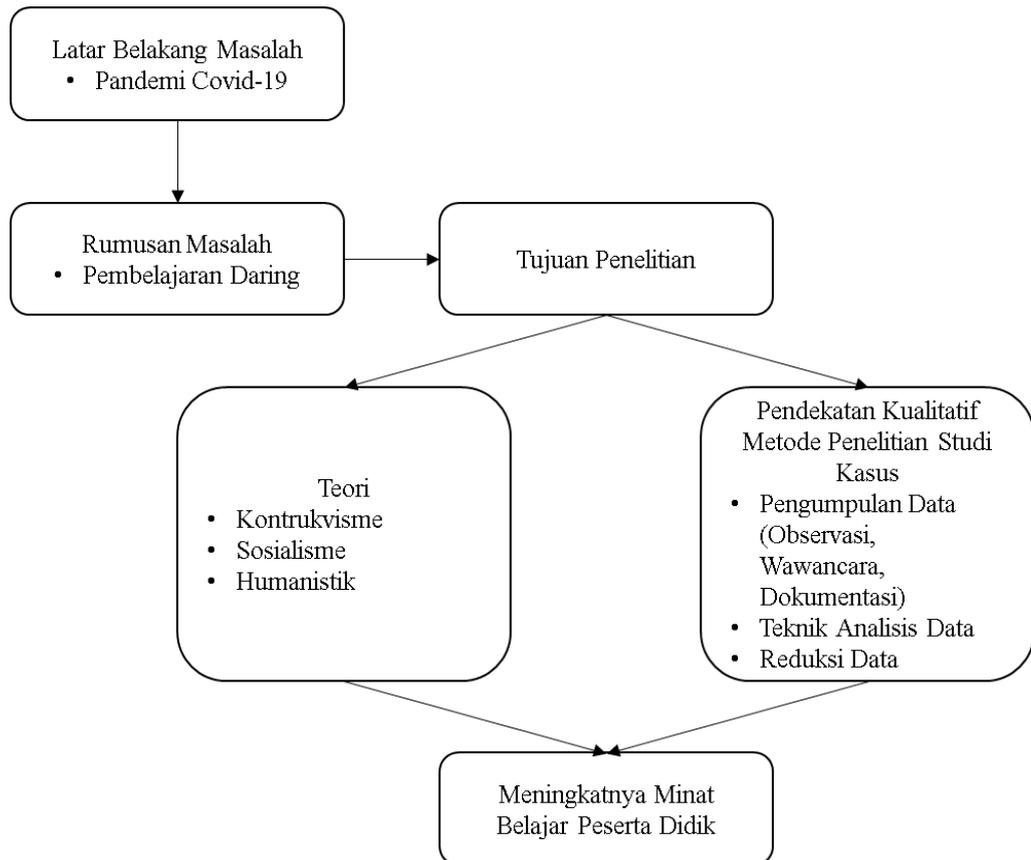
Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti dan Umarni (2020) dalam penelitiannya mencoba menganalisa kendala pembelajaran daring selama pandemic covid-19 dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek pada penelitian ini ialah orang tua dan peserta didik Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitiannya mengungkapkan pembelajaran daring di Sekolah mengalami

permasalahan yang dialami oleh siswa, orang tua siswa, dan juga guru yang menyebabkan pembelajaran membosankan dan penilaian pembelajaran yang seharusnya bisa dilakukan secara langsung menjadi tidak dapat dilakukan. Alhasil pembelajaran daring kurang efektif karena terjadi hambatan-hambatan tersebut.

Penelitian yang dilakukan Purwanto (2020) memaparkan bahwa terdapat hambatan saat pandemi dalam proses pembelajaran secara *online* yang dialami oleh pendidik, peserta didik, orang tua yang dirangkum dalam beberapa poin meliputi pemahaman dan penguasaan terhadap teknologi yang masih awam, biaya pembelajaran *online*, bertambahnya pekerjaan orang tua dalam mendampingi anaknya belajar, interaksi yang terjalin antara peserta didik, serta penambahan waktu kerja dimana seorang guru juga perlu berkomunikasi dengan orang tua siswa serta pihak sekolah.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir pada penelitian ini menggambarkan skema berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitian, sehingga dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih tergambar dan terarah sesuai dengan permasalahan dalam penelitian dan dukungan kajian teoritis pada penelitian. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai gambar di bawah ini:



**Gambar 2.2 Diagram Kerangka Berpikir Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan**