

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gemparnya virus Corona yang sudah menyebar di dunia membuat semua manusia khawatir dan memberikan pengaruh besar termasuk Indonesia. Hampir semua negara tegemparkan oleh virus Covid-19, yang banyak orang yang mengalami ketakutan pada momok virus Corona ini. Setiap harinya jumlah penderita pada pandemik ini terus bertambah. WHO (*World Health Organization*) mengungkapkan data mengenai jumlah penderita Covid-19 sudah jutaan orang yang sudah menderita penyakit ini yang menyebabkan meninggal dunia dengan penderita ribuan orang. Pertambahan pasien yang terus meningkat membuat negara untuk tegas menyikapi hal ini secara tegas dengan terpaksa membatasi perlintasan negara. Selain itu juga dengan wabah pandemi Covid-19, bidang Pendidikan juga terganggu.

Adanya virus Covid-19 ini menghambat kegiatan pembelajaran yang biasanya proses pembelajaran dilakukan tatap muka di sekolah. Kendatinya begitu wabah virus Corona ini membuat proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara *online* di rumah.

Di Indonesia sendiri, menurut informasi situasi perkembangan Covid-19 yang dikeluarkan oleh Gugus yang bertugas sebagai Percepatan Penanganan Covid-19 pada tanggal 30 Maret 2020, menurut data yang sudah terpapar positif Corona sudah mencapai 1.414 jiwa, data ini di ambil pada 15.45 WIB (<https://covid19.go.id/>). Dampak yang terjadi dengan wabah pandemi Covid-19

semakin meluas. Sehingga bertambah banyaknya tingkat kemiskinan, menurut hasil rekapitulasi laporan Badan Statistika Pusat Statistik (BPS) yang dikeluarkan pada bulan maret 2020 tingkat kemiskinan di Indonesia sudah mencapai 26,42 juta, sehingga persentase ini naik 5,09% dibandingkan tahun sebelumnya 25,14 juta. Sebenarnya pemerintah sudah bertindak secara tegas untuk mengatasi penyebaran virus ini dengan cepat. Pandemi yang dialami pada Indonesia yaitu Covid-19 di tetapkan sebagai bencana yang dialami secara nasional, pengalokasian dana yang dilakukan pemerintah sudah mencapai Rp 72,5 trilliun sampai dengan akhir Juni 2020, sebagai bagian dari penanganan Covid-19. Selain itu pemerintah juga mengeluarkan kebijakan sebagai upaya untuk memutuskan rantai penyebaran virus Corona di Indonesia, salah satu pemerintah mengeluarkan kebijakan agar masyarakat yang berkerja dapat dilakukan di rumah masing-masing atau secara *online*, dan sekolah pun juga mengikuti sehingga dalam proses pembelajaran dilakukan di rumah (*Study From Home/ SFH*). Kebijakan pemerintah tersebut di dukung oleh masyarakat, kementerian, pelaku ekonomi untuk mentaati peraturan yang sudah dikeluarkan oleh Presiden, untuk memutuskan rantai penularan virus Corona.

Kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah agar masyarakat dapat mengerjakan dan menyelesaikan suatu pekerjaan yang hanya dilakukan di rumah saja atau *stay at home* dalam memutuskan rantai penularan pada virus Covid-19 di Indonesia, dengan penerapan WFH (*Work From Home*) ini berdampak sekali pada semua sektor, di Indonesia pada bidang Pendidikan sudah terparap yang berakibat pada proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan pembelajaran di sekolah menjadi proses pembelajaran dilakukan di rumah hal ini dilakukan untuk

meminimalisir resiko penularan rantai virus Corona, pembatasan interaksi, menghindari kerumunan masyarakat agar tidak semakin meningkatnya orang terdampak positif Corona.

Secara terpaksa, mau tidak mau, dan suka tidak suka semua pihak baik guru, siswa dan orang tua harus siap menerapkan pembelajaran lewat pendekatan belajar yang dilakukan di rumah secara optimal dengan menggunakan teknologi informasi dan media pembelajaran lain. Sekilas, pembelajaran yang dilakukan di rumah dengan menggunakan *smartphone* dan laptop dengan menggunakan jaringan *internet* tampak mudah, namun berjalannya waktu proses pembelajaran yang dilakukan di rumah, yang sudah di implementasikan, banyak yang mendatangkan keluhan dari siswa.

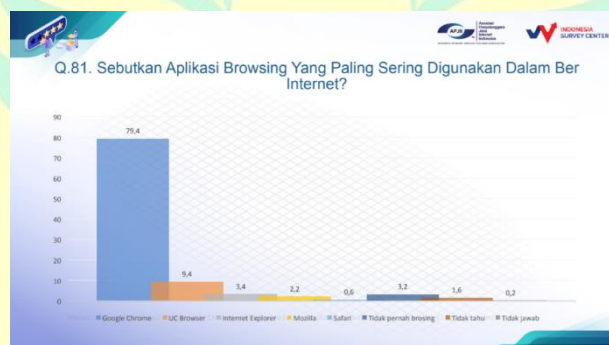


**Gambar 1. 1 Diagram lingkaran tentang persepsi anak belajar di rumah**

Menurut hasil survei Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (PPPA), 717 anak dari 29 Provinsi yang di survei, 58% anak merasakan perasaan tidak menyenangkan selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dan *online*, 38 % anak menyatakan setiap sekolah belum memiliki program yang baik dalam mengimplementasikan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Berdasarkan data Kemendikbud jumlah peserta didik yang aktif dari sekolah dasar

dan menengah pada tahun ajaran 2020/ 2021 yaitu 44.570.744 yang terkena imbasnya dari wabah virus Covid-19.

Pada era globalisasi perkembangan pada teknologi dalam bidang Pendidikan sudah berkembang sangat cepat dan luas, sehingga sangat mungkin untuk diterapkan dalam pembelajaran yang lebih berintegrasi pemanfaatan *website* sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan untuk berfikir. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran daring, pemilihan media pada siswa harus sangat dipertimbangkan, hal ini apabila tidak dilakukan maka sangat berpengaruh buruk bagi siswa itu sendiri selama PJJ. Sebagai guru harus mampu memahami karakteristik setiap siswa yang dapat memaksimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan efektivitas teknologi selama PJJ.



**Gambar 1. 2 Survei APJII**

Berdasarkan rekapitulasi hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) aplikasi yang paling sering digunakan dalam berinternet adalah Google Chrome mencapai 79,4 %, UC Browser mencapai 9,4%, Mozilla mencapai 2,2 %, safari mencapai 0,6 berdasarkan data yang tertinggi dengan menggunakan Google Chrome dan yang terendah menggunakan Safari. *Website* adalah media pembelajaran yang dapat di *browser* melalui Google atau media *browser* lain yang

terdapat di *handphone* atau komputer. Dengan adanya dukungan media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu guru untuk mengajar dan siswa untuk mempelajari materi secara mudah yang dapat di akses secara *online* sehingga siswa dapat dengan mudah tidak adanya batas jarak, ruang dan waktu. Selain itu *website* juga dapat memudahkan guru sebagai evaluasi pembelajaran dengan cara lebih baik.

Menurut observasi yang dilakukan peneliti pada guru di SMA Negeri 84 Jakarta, proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan aplikasi Whatapps, Google Meet, Classroom dengan beda-bedanya setiap guru menggunakan aplikasi tersebut membuat siswa harus *download* semua aplikasi tersebut untuk dapat mengikuti PJJ, selain itu masih banyaknya kendala lainnya seperti kurang mendukung *memory* pada *smartphone*, akses *internet* sehingga pada saat proses pembelajaran siswa menjadi kesulitan dan guru juga sering mengingatkan siswa untuk mengumpulkan tugas yang belum dikumpulkan. SMA Negeri 84 Jakarta belum memiliki program untuk dapat menerapkan PJJ secara optimal, sehingga kurang efektif bagi siswa dalam melakukannya.

Berdasarkan uraian mengai permasalahan diatas, maka pada proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi Covid-19 diperlukan adanya sebuah media pembelajaran sebagai alternatif bagi siswa sesuai kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 84 Jakarta. Oleh karena itu, peneliti akan merancang sebuah media berupa *webiste* pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Agar penerapakan proses pembelajaran daring yang dilakukan di rumah sekolah SMA Negeri 84 Jakarta memiliki program khusus yang dapat di akses secara mandiri.

## B. Identifikasi Pada Masalah

Berikut ini adalah identifikasi permasalahan, berdasarkan uraian diatas:

- a. Guru kurang maksimal pada menggunakan media pembelajaran pada saat PJJ.
- b. Masih rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Jarak Jauh.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran kurang memperhatikan karakteristik siswa pada pelajaran PPKn selama PJJ.
- d. Motivasi dan minat siswa pada saat proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih belum maksimal, banyaknya siswa yang menunda waktu untuk mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- e. Guru belum memiliki penyimpanan khusus untuk mengumpulkan tugas-tugas siswa, sehingga ketika ujian berlangsung siswa memiliki arsip secara *online* semua tugas yang sudah dikumpulkan kepada guru.

## C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini terfokus terhadap tahap pengembangan dan menguji keefektivan pada media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PPKn.

## D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang di uraikan, sehingga rumusan masalah dalam penelitian yaitu

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 84 Jakarta?
2. Bagaimana menguji efektivitas pada *website* dalam pembelajar PPKn di SMA Negeri 84 Jakarta?

## E. Tujuan

Tujuan pada penelitian ini berdasarkan uraian masalah yang telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 84 Jakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan di SMA Negeri 84 Jakarta.
3. Melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 84 Jakarta.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 84 Jakarta.

## F. Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dengan baik yang dilihat secara teoritis maupun secara praktis di uraikan sebagai berikut:

### 1. Manfaat secara teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi selama PJJ khususnya bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

### 2. Manfaat praktis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan manfaat bagi:

**a) Peserta didik**

Media pembelajaran dengan menggunakan *website* menjadi peserta didik yang aktif, responsif selama PJJ dan memudahkan peserta dalam mengakses materi dimanapun dan kapanpun secara *online* sehingga lebih efisien dalam waktu dan tenaga untuk mencapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam Mata Pelajaran PPKn.

**b) Guru**

Media pembelajaran dengan menggunakan *website* memberikan kebebasan guru dalam mengatur dan memantau peserta didik. Selain itu memotivasi guru, memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa dapat memiliki suasana baru pada saat pembelajaran.

**c) Sekolah**

Media pembelajaran dengan memanfaatkan *website* selama PJJ, mampu memberikan pengaruh dan kontribusi bagi sekolah tersebut dengan memanfaatkan teknologi dan dapat meningkatkan kualitas pada pembelajaran yang lebih aktif dan lebih efektif. Selain itu, pemanfaatan model pembelajaran selama PJJ dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk dapat mengembangkan kualitas pembelajaran PPKn.