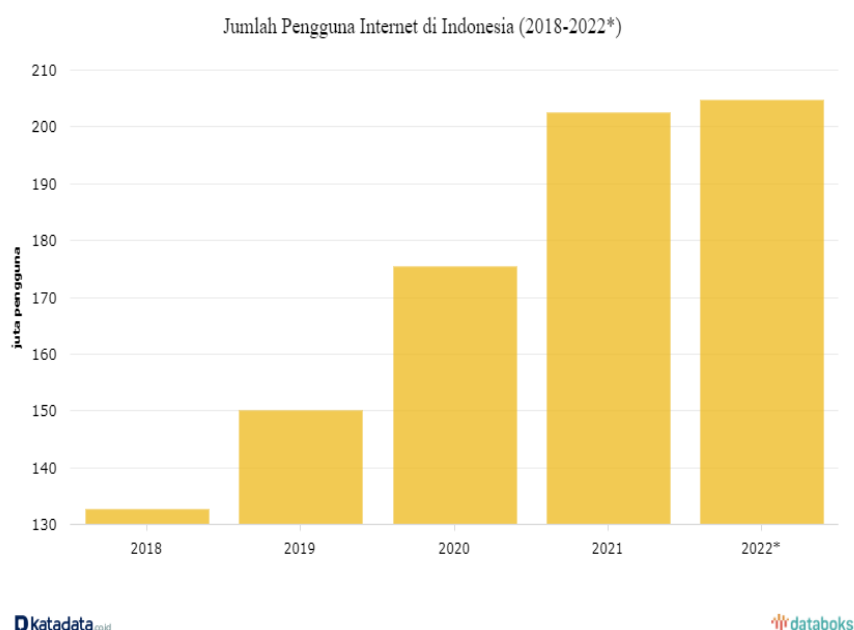


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dewasa ini Indonesia berada di era Revolusi Industri Teknologi 4.0 yakni penggunaan internet sudah masif digunakan oleh kalangan masyarakat, mulai dari kalangan masyarakat berumur dewasa, hingga anak-anak hampir sudah mengenal internet. Internet pada masa kini sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat dan sudah menjadi gaya hidup dalam setiap kegiatan. Perkembangan teknologi saat ini telah membawa sebuah perubahan dalam kehidupan masyarakat secara positif maupun negatif, hadirnya internet menjadikan kepribadian masyarakat saat ini terjadi dekadensi baik budaya, norma, serta etika yang hidup di masyarakat. Jumlah penduduk yang banyak dan wilayah Indonesia yang luas serta merupakan negara multikultural mengalami banyak dampak perubahan sosial dari adanya pemutakhiran teknologi seperti keberadaan media internet.



Gambar 1. 1 Data Jumlah Pengguna Media Internet di Indonesia 2018 – 2022
Sumber: Katadata.com

Data diatas menginterpretasikan jumlah pengguna media internet yang terus meningkat setiap tahunnya. Tahun 2022, penggunaan media internet di Indonesia secara masif mencapai 204,7 juta pengguna media internet di kalangan masyarakat. Pada tahun 2022 juga terjadi kenaikan pengguna media internet dari tahun sebelumnya yakni tahun 2021 mengalami kenaikan sebesar 1,03%. Pada tahun 2021 terhitung per bulan Januari, pengguna media internet di Indonesia mencapai 202,6 juta pengguna media internet yang dikenal masif di kalangan masyarakat. Berdasarkan data diatas juga, sudah jelas membuktikan bahwa penggunaan media internet dikalangan masyarakat setiap tahunnya terjadi peningkatan, apalagi saat ini media internet tidak dapat dilepaskan dari kegiatan sehari hari atau sudah melekat dikalangan masyarakat.

Penggunaan internet yang akan berdampak pada kehidupan sosial, terutama berdampak negatif terkhusus pada remaja yang sedang mencari jati diri dan transisi dari usia dini menuju usia dewasa yang akan mempengaruhi watak atau karakternya dalam melaksanakan aktivitas sosial di kehidupannya. Apalagi keadaan bangsa Indonesia yang memiliki kondisi kompleks dan beragam akan sosial dan budayanya. Walaupun pluralitas menjadi cerminan bangsa Indonesia yang berpedoman pada prinsip *Bhinneka Tunggal Ika*, kenyataannya keberagaman tersebut sangat bisa memicu terjadinya konflik dan berbagai permasalahan yang dapat menyebabkan perpecahan. Kenyataannya di Indonesia, saat ini negara Indonesia sedang berusaha membangun karakter warga negara dalam berbagai cara untuk meminimalisir tindakan degradasi moral dan etika warga negara muda sebagai dampak dari berkembangnya media online yang tidak dapat dikuasai oleh warga negara (Setiawan, 2017, hlm. 20).

Sekolah mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yakni merupakan institusi dalam bentuk formal, dalamnya kegiatannya yaitu belajar dan mengajar mulai dari guru hingga siswa. Dalam membentuk karakter siswa dalam kehidupan di sekolah banyak dijumpai siswa yang tidak disiplin dan tidak melaksanakan kewajibannya sebagai warga sekolah yang baik. Permasalahan dalam membentuk moral dan karakter siswa dapat diatasi dengan menerapkan tata tertib di sekolah sebagai bentuk kedisiplinan siswa untuk menjadi warga sekolah yang baik dan paham akan kewajibannya, tetapi pada realita di lapangan,

Rizky Azharianto Taufik, 2023

PENGEMBANGAN KECERDASAN KEWARGAAN MELALUI APLIKASI QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Penelitian Tindakan Kelas VIII SMPN 5 Sukabumi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lingkungan sekolah banyak sekali dipenuhi oleh pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh siswa karena minimnya karakter warga negara yang memahami hak dan kewajiban serta dekadensi moral yang ramai terjadi saat ini (Arsaf, 2016).

Kenyataan yang didapat oleh peneliti ketika melaksanakan pra penelitian di SMPN 5 Sukabumi, diketahui bahwa banyak siswa yang melanggar tata tertib yang sudah ditetapkan. Masalah yang timbul di sekolah sangat banyak dan beragam tetapi masalah yang sering dilanggar adalah melanggar tata tertib di sekolah. Pelanggaran tata tertib diantaranya yaitu, membolos dan tidak hadir siswa tanpa alasan yang benar dan tepat, tidak memakai atribut sekolah dengan lengkap, terlambat datang ke sekolah, dan pelanggaran tata tertib lainnya. Dalam hal ini sikap dan karakter siswa tidak mencerminkan warga negara yang baik dan cerdas karena sejatinya warga negara yang dapat diunggulkan dan dibanggakan oleh negara sebagai warga negara yang baik, cerdas, dan kritis untuk memahami hak dan kewajiban di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, krisis moral yang dilakukan siswa di sekolah salah satunya merupakan dampak dari pesatnya kemajuan teknologi yang berupa penggunaan internet yang dimanfaatkan secara tidak baik dan bijaksana. Dekadensi moral siswa ini dapat diantisipasi dengan menerapkan *civic intelligence* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah memiliki peran penting untuk membentuk kecerdasan siswa terutama kecerdasan kewargaan (*civic intelligence*), agar siswa memiliki kompetensi untuk menyelesaikan masalah secara bersama dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi secara adil dan efisien sebagai bentuk kepedulian sosial atau kepedulian bersama.

Masalah kedirian bangsa Indonesia tidak datang dari kecerdasan pribadi. Di sisi lain, sisi terlemah orang Indonesia berada dalam kecerdasan publik mereka. Dalam teori, kecerdasan pribadi muncul dari keinginan individu untuk membentuk identitas pribadinya dengan memperhatikan kepentingan pribadi. Sebaliknya, kecerdasan publik adalah strategi individu untuk kelangsungan hidup di kelompok dan secara aktif membentuk identitas mereka sendiri (Latif, 2015). Krisis kecerdasan yang bersifat publik dapat diketahui dengan banyak terdapat warga negara yang baik dan cerdas, namun pada realitanya jarang terdapat warga negara yang sadar akan kewajiban menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, kunci

untuk menjadikan warga negara yang diunggulkan yaitu dengan mengembangkan *Civic Intelligence* atau kecerdasan kewargaan. Kecerdasan kewargaan merupakan bentuk kepedulian sesama warga negara dalam mengatasi problematika yang sedang terjadi disekelilingnya (Schuler, 2014, hlm. 519).

Civic Intelligence merupakan kapabilitas yang dimiliki seorang warga negara untuk bersikap proaktif dalam kegiatan masyarakat. Seorang warga negara yang dipastikan memiliki sifat dan sikap kecerdasan kewargaan akan memiliki sikap kepedulian dalam menangani masalah yang dirasakan sekeliling masyarakat dan berusaha memperbaiki problematika yang dirasakan oleh masyarakat untuk terciptanya masyarakat yang berjiwa sosial baik sehingga menimbulkan rasa kenyamanan dalam bermasyarakat dan bernegara. *Civic Intelligence* perlu dikembangkan dan ditumbuhkan di masyarakat untuk kemudian membentuk karakter warga negara yang baik, mampu membangun bangsa, dan memperbaiki segala problematika yang dirasakan masyarakat sehingga terciptanya lingkungan masyarakat yang dicita citakan bangsa dan negara (Masrukhi, 2018, hlm. 14-15).

Perkembangan zaman, *science* atau ilmu pengetahuan, dan teknologi yang semakin pesat pada saat ini memudahkan masyarakat dalam melaksanakan kehidupannya menjadi lebih praktis. Pembelajaran pada abad 21 berkaitan dengan penggunaan aplikasi pembelajaran dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Aini 2019, hlm. 1). Indonesia saat ini memiliki generasi muda yang sangat menggemari digitalisasi seperti *Smartphone* dan Internet untuk memenuhi kegiatan sehari-hari. Hal ini mempengaruhi pada penggunaan media digital untuk kegiatan pembelajaran yang akan banyak diminati oleh banyak generasi muda dikarenakan dianggap menarik dan juga fleksibel. Siswa pada pembelajaran di abad ini lebih diprioritaskan mencari sumber belajar secara mandiri untuk memperoleh wawasan materi yang dipelajari melalui aplikasi yang sudah sangat canggih. Sehingga ilmu yang didapatkan siswa dibentuk menjadi karakter yang kuat dan matang untuk menjadi warga negara yang baik. Penggunaan media yang berdaya guna dapat membangun motivasi siswa dalam mengeksplorasi kegiatan belajar siswa (Khlaisang & Songkram, 2019). Saat pembelajaran berlangsung guru diharapkan dapat memberikan berbagai macam metode, model, maupun media

dalam menyampaikan materi agar materi dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

Pada saat ini di era disrupsi akibat dari Revolusi Industri 4.0 upaya terus dilakukan agar mutu pendidikan terus menerus diusahakan untuk melakukan peningkatan dan pembaharuan untuk terciptanya media pembelajaran yang kekinian dan eksis serta modern dan menumbuhkan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran saat ini menjadi hal yang sangat fundamental dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi siswa, menjaga efisiensi, dan efektivitas siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik, inovatif, serta bagus akan menumbuhkan psikologis yang baik bagi siswa saat duduk dan belajar didalam kelas bersama guru, dan guru akan dipermudah dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran diharapkan melakukan pemutakhiran untuk kemudian dapat menghilangkan rasa bosan belajar siswa di sekolah. Media pembelajaran harus dibentuk oleh tenaga pendidik dan kependidikan sebagai upaya membangun motivasi belajar siswa agar siswa terus semangat dalam belajar (Trisiana, 2020, hlm. 32).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi mata pelajaran wajib bagi sekolah dan siswa, karena dapat dijadikan pedoman untuk menjadi warga negara yang baik dan benar seperti mengikuti aturan yang berlaku. Sebagaimana hukum yang berlaku di ruang pendidikan yakni Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satunya adalah jenjang pendidikan menengah. Mata pelajaran ini memprioritaskan pada pembentukan warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Mulyono, 2018, hlm. 47). Menurut Hendrizal mengatakan bahwa Praktek mengajar PKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama mengajar, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa hanya menjadi pendengar di dalam kelas, kemudian menjawab soal. Pembelajaran berlangsung membosankan, dan guru menjadi satu-satunya sumber informasi. Selain itu, mengajar PKn jarang menggunakan media yang menunjang. Pembelajaran seperti

Rizky Azharianto Taufik, 2023

PENGEMBANGAN KECERDASAN KEWARGAAN MELALUI APLIKASI QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Penelitian Tindakan Kelas VIII SMPN 5 Sukabumi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini jelas amat membosankan, sehingga harus membuat pembelajaran lebih inovatif, dan kreatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Hendrizal, 2019, hlm. 57).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat pra penelitian di kelas VIII SMPN 5 Sukabumi ditemukan permasalahan siswa ketika pembelajaran PPKn dilaksanakan. Permasalahannya yaitu masih banyak siswa yang pasif dan hanya mendengarkan saja materi yang disampaikan oleh guru di kelas, hanya beberapa siswa yang aktif, kreatif, dan berpikir kritis untuk mengemukakan pendapat dalam memecahkan masalah. Metode yang dipakai oleh guru menggunakan pendekatan konvensional ketika mengajar hanya terpaku dengan metode ceramah dan tanya jawab, proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher center*) dan tidak berpusat pada siswa (*student center*). Dalam hal ini (*teacher center*) yang menggunakan metode ceramah dengan hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru membuat pembelajaran PKN di kelas menjadi membosankan. Siswa tidak berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangsung yang akhirnya mengakibatkan siswa tidak mampu berpikir kritis, tidak berani mengemukakan pendapat ketika di kelas, tidak mampu mencoba dan memecahkan masalahnya secara mandiri ketika pembelajaran berlangsung, sehingga membuat siswa menjadi pasif dan tidak berpartisipasi aktif karena tidak melibatkan siswa secara aktif ketika pembelajaran berlangsung. Dari permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, dalam hal ini proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) belum terbentuk pengembangan *civic intelligence* siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, oleh sebab itu hal ini perlu diperhatikan dan ditingkatkan agar dalam proses pembelajaran agar *civic intelligence* dalam pembelajaran PKN bisa dijadikan pengetahuan yang mendasar dan memberikan daya tarik bagi siswa untuk aktif serta dapat mengembangkan kecerdasan siswa dalam mengembangkan pembelajaran PKN (Septiana & Ginanjar, 2023). Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang tujuannya untuk menunjang siswa dalam membentuk kecerdasan kewargaan (*civic intelligence*) dalam proses pembelajaran. Dengan demikian *quizlet* hadir untuk memaksimalkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan (*civic intelligence*).

Rizky Azhariano Taufik, 2023

PENGEMBANGAN KECERDASAN KEWARGAAN MELALUI APLIKASI QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Penelitian Tindakan Kelas VIII SMPN 5 Sukabumi)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Media pembelajaran dalam hal ini dapat dijadikan tumpuan dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan (*civic intelligence*) siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pada saat ini teknologi sudah seharusnya digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat memudahkan mencari informasi dan sumber belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu, dan juga dengan media pembelajaran yang interaktif dapat mengembangkan mutu pendidikan menjadi lebih baik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan kecerdasan kewargaan (*civic intelligence*) siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu aplikasi pembelajaran *Quizlet*. *Quizlet* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi lebih dari itu aplikasi ini dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya, karena aplikasi yang interaktif dan penggunaannya fleksibel (Kálecký, 2016). *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun kemudian diperkenalkan ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk *website*. Selanjutnya, pada bulan Agustus 2012 *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk *iOS (Iphone Operating System)*. Setahun berikutnya disusul aplikasi *Quizlet* untuk *Android* pada bulan Agustus 2013.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan kecerdasan kewargaan siswa melalui penggunaan aplikasi *quizlet* untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, maka peneliti menuangkannya pada judul: **“PENGEMBANGAN KECERDASAN KEWARGAAN MELALUI APLIKASI QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Penelitian Tindakan Kelas VIII SMPN 5 Sukabumi)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan dalam beberapa masalah dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi?
3. Bagaimana peningkatan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi setelah menggunakan aplikasi *quizlet* dalam pembelajaran PPKn?
4. Bagaimana kendala dan upaya dalam pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi *quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan kecerdasan kewargaan melalui aplikasi *quizlet* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran PPKn melalui penggunaan aplikasi *quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi melalui penggunaan aplikasi *quizlet* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kecerdasan kewargaan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi setelah menggunakan aplikasi *quizlet* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

4. Untuk mengetahui kendala dan upaya dalam menggunakan aplikasi *quizlet* dalam pengembangan kecerdasan siswa kelas VIII SMPN 5 Sukabumi

1.4 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang sudah dirumuskan diatas, hasil dari penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut;

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan memberikan referensi atau rekomendasi untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran aplikasi *quizlet* dalam mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa. Dapat memberikan informasi dan pengetahuan sebagai referensi untuk penelitian yang dilakukan selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizlet* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan mampu mengemabangkan kecerdasan kewargaan siswa di Sekolah Menengah Pertama.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran digital sehingga efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan mengembangkan kecerdasan kewargaan siswa.

3. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu diharapkan siswa dapat meningkatkan kebermanan dalam proses belajar, memperoleh pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, dan menambah wawasan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi digital.

4. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan dapat memberikan referensi dan untuk meningkatkan mutu dan kualitas lebih baik lagi melalui media pembelajaran *quizlet*

yang dapat memberikan motivasi siswa sehingga dapat memberikan efektivitas terhadap pengembangan kecerdasan kewargaan siswa.

1.4.3 Segi Kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizlet* agar siswa mampu mengembangkan kecerdasan kewargaan untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.4 Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya mengembangkan kecerdasan kewargaan di dalam masyarakat secara umum, dan diharapkan penggunaan *quizlet* dapat memberikan pendidikan yang berkualitas bagi siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi meliputi sistematika antara lain:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**, berisikan mengenai teori dikaji dalam bidang ilmu yang akan diteliti. BAB II Kajian Pustaka berisikan konsep, dalil, teori-teori, model, hukum dan penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan bidang yang diteliti.
3. **BAB III METODE PENELITIAN**, berisikan proses kegiatan yang diteliti dalam bentuk pengumpulan data, analisis yang berkaitan dengan tujuan dari suatu penelitian.
4. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, berisikan untuk menyampaikan hasil temuan penelitian yang sudah dilakukan dan berdasarkan hasil pengolahan, analisis data dengan berbagai bentuk sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan berisikan pembahasan hasil penemuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan.

5. **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**, berisikan untuk menyajikan penafsiran peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan mengajukan point-point penting. Simpulan merupakan jawaban dari tujuan dan rumusan masalah yang telah dirumuskan, implikasi dan rekomendasi disajikan setelah simpulan ditujukan untuk pembuat kebijakan, kepada pengguna hasil penelitian, penelitian berikutnya jika berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya