

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era digital dewasa ini banyak konten-konten digital yang bukan saja bermanfaat akan tetapi banyak juga yang kurang bermanfaat, jika dibiarkan dan tidak diajarkan cara memilah dan memilih oleh guru dikelas maka pengembangan karakter anak-anak akan menjadi masalah. Maka dari hal tersebut dunia pendidikan sekolah khususnya guru kelas harus selalu terus meningkatkan di segala bidang. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dan Undang-Undang Nomor 14 Republik Indonesia tentang Guru dan Dosen, pembangunan pendidikan nasional dipersembahkan untuk pendidikan. Kehidupan berbangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang setia, setia, berakhlak mulia dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, untuk mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Kemajuan teknologi mendukung semakin cepatnya proses globalisasi, dimana dengan berjalannya proses globalisasi diharapkan tidak menyebabkan masyarakat melupakan budaya dan karakter bangsanya. Kehadiran teknologi merubah pola hidup masyarakat, dimana semua masyarakat membutuhkan digital untuk menunjang kebutuhan dalam beraktivitas terutama dunia pendidikan, dimana pengajar dan pelajar harus siap dengan pertumbuhan digital. Dalam kehidupan sehari-hari banyak fenomena yang dialami masyarakat dalam hal perkembangan teknologi, dimana masyarakat merubah kebiasaannya yang biasanya melakukan aktivitas di dunia nyata berubah semua hal menjadi dunia digital secara *online*. Perkembangan digital bukan hanya mempengaruhi kehidupan masyarakat dewasa saja, akan tetapi kaum muda kini memiliki dunianya sendiri, yaitu dunia serba digital dan mereka sekarang cukup melakukan hubungan virtual yang tidak harus saling bertemu dan tidak harus

melakukan aturan yang rumit dalam berkomunikasi atau hal yang lainnya (Budimansyah, Suharto & Nurulpaik, 2019).

Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Teknologi Informasi dan Komunikasi, ponsel atau perangkat seluler memiliki tingkat penetrasi media tertinggi di Indonesia, yaitu 104%, diikuti oleh TV (95%), smartphone (67%) dan penyiaran (47%). ), surat kabar (25%), internet (24%) dan majalah (13%). Selain itu, terdapat 415 jenis surat kabar, 495 jenis majalah, dan 257 jenis tabloid. Penelitian terbaru mungkin Internet, karena koneksi Internet yang lebih baik dapat menyebarkan informasi. Penggunaan internet terutama dikonsumsi oleh kelas menengah (Mulia, 2016). Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa pesatnya perkembangan media digital dan internet harus dibarengi dengan kesadaran yang lebih tinggi untuk mendefinisikan kembali cara mengirim, mengelola, dan menerima informasi di media digital dan internet. Penanaman, pengembangan, dan pengembangan literasi digital perlu dilakukan di kalangan media digital dan pengguna internet (Benaziria, 2018).

Media digital memiliki dampak positif dan negatif dalam perilaku siswa, maka dari itu siswa sangat membutuhkan literasi media digital dimana hal tersebut sekolah merupakan tempat yang paling tepat dalam proses belajar dan mengajar. Pendidikan karakter merupakan salah satu cara dalam memperbaiki perilaku anak, dimana pendidikan karakter harus diterapkan tidak hanya dalam pendidikan secara terstruktur saja, tapi anak harus menerapkannya di lingkungan keluarga maupun dalam aktivitas sehari-hari. Penguatan Pendidikan Karakter atau disingkat PPK merupakan salah satu upaya pemerintah dalam mengintegritas Gerakan Nasional Revolusi Mental, dimana anak akan di bawa dalam perubahan dalam berpikir, bersikap dan bertindak (Benaziria, 2018).

Penguatan pendidikan karakter yaitu lanjutan dari program sebelumnya, dimana program sebelumnya mengasung sebuah jalan keluar terhadap perilaku negative anak. Kemendikbud (2017) merupakan urgensi PPK yang memiliki tujuan untuk membangun siswa dalam memiliki keterampilan dalam menghadapi generasi

Vita Sevia Nanda, 2021

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA BERBASIS METACOGNITIVE KNOWLEDGE DALAM LITERASI MEDIA DIGITAL (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)**

Universitar Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

emas 2045 yaitu karakter siswa dan kemampuan berliterasi. Dengan adanya hal tersebut membantu siswa dalam memiliki kepribadian dan keterampilan dalam mengurangi dampak negatif terhadap pertumbuhan teknologi yang semakin meningkat. Beberapa sekolah dari berbagai penjuru diharapkan dapat menerapkan dan mengimplementasikan program penguatan pendidikan karakter dengan disesuaikan atas kebutuhan sekolah.

Pendidikan formal di sekolah sangat akan membantu dalam terlaksananya pendidikan karakter, dimana sekolah harus lebih meningkatkan mutu pendidikan terutama pendidikan karakter dan memperbanyak program pendidikan karakter bagi siswa. Sekolah merupakan tempat pendidikan yang dimana menjadi tempat skema untuk membentuk sikap dan karakter. Disinilah pentingnya adanya pendidikan karakter di sekolah, baik dilingkungan sekolah seperti kelas atau lingkungan luar seperti lingkungan masyarakat (Hamid, 2017:3).

Upaya membangun karakter dikalangan siswa selama ini telah dilakukan dilingkungan sekolah. Pembelajaran wajib yang di ikuti dan diatur oleh kurikulum adalah pembelajaran PPKn dalam meningkatkan karakter pada anak khususnya pada SD dan SMP, hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Pasal 37 No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dalam isinya menyatakan bahwa kurikulum SD dan SMP salah satunya wajib mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dimana dalam pembelajaran PPKn memiliki tujuan yaitu dalam mendidik masyarakat dalam memiliki keterampilan baik untuk meyerap, mengorganisasi dan menggunakan informasi (Agung, 2017).

Melalui PKn, guru dapat menumbuhkan dan mengembangkan literasi media digital siswa. Literasi media digital ini mencakup pertumbuhan pengetahuan dan keterampilan, serta kesadaran yang lebih besar akan penggunaan media digital dan Internet (Benaziria, 2018). Pembelajaran PKn merupakan disiplin ilmu yang berperan dalam menumbuhkan etika digital siswa, termasuk pemahaman siswa tentang penggunaan media digital secara aktif dan bertanggung jawab serta cara

Vita Sevia Nanda, 2021

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA BERBASIS METACOGNITIVE KNOWLEDGE DALAM LITERASI MEDIA DIGITAL (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)**

Universitar Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

berkomunikasi online yang aman. Pembelajaran warga dapat digunakan secara efektif sebagai sarana untuk meningkatkan angka melek huruf siswa. Oleh karena itu, guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat, khususnya pembelajaran PKn di sekolah, agar siswa memiliki literasi digital dan membudayakan warga digital. (Benaziria, 2018).

Menurut Choi (2016), *digital citizen* dianggap etis. Kewarganegaraan digital etis mengacu pada cara menggunakan Internet dengan tepat, aman, tepat, dan etis, dan Anda tentu saja bertanggung jawab atas penggunaannya. Kewarganegaraan digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan media digital secara tepat dan bertanggung jawab. Warga digital menekankan bahwa perilaku online yang bertanggung jawab dan aman harus menjadi masalah serius dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dan Internet yang aman, bertanggung jawab dan etis; kesadaran digital; hak dan tanggung jawab digital adalah standar kewarganegaraan digital.

Salah satu permasalahan yang saat ini dihadapi dunia pendidikan khususnya guru PPKn adalah dampak dari pandemi Covid-19 yang kini mulai merambah sektor pendidikan, maka dari itu pemerintah berupaya untuk menutup semua lembaga pendidikan. Selain itu, pemerintah telah membatasi aktivitas manusia di luar rumah untuk membatasi jumlah orang yang berusaha memutus mata rantai penularan Covid-19. Sesuai dengan kebijakan ini, sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara online atau jarak jauh.

Hal ini juga mempengaruhi proses pembelajaran semua mata pelajaran di sekolah, termasuk PPKn. Tema Kewarganegaraan adalah tema yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif dalam membela negaranya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga menetapkan tujuan khusus bagi peserta didik untuk menumbuhkan sikap dan perilaku patriotik yang sejalan dengan pemahaman dan kesadaran kebangsaan, pemahaman budaya, dan ketahanan nusantara dan bangsa ketiga negara. Di antara calon penerus negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan wajib pada semua

Vita Sevia Nanda, 2021

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA BERBASIS METACOGNITIVE KNOWLEDGE DALAM LITERASI MEDIA DIGITAL (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)**

Universitar Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

jenjang. Berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam membentuk warga negara yang bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Daryono, 2011:11).

Sesuai dengan instruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pada 24 Maret 2020, dikeluarkan pengumuman Nomor 4 Tahun 2020 tentang penerapan kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran Covid-19. Saat ini, karena pembatasan sosial, semua siswa belajar online atau di rumah untuk mengendalikan atau setidaknya mengurangi penyebaran virus corona. Ini biasanya mengarah pada proses pembelajaran tatap muka awal dan pembelajaran online. Pembelajaran online harus memungkinkan guru dan siswa untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar sehari-hari mereka. Hal ini tidak terlepas dari semakin berkembangnya teknologi informasi (TI) mengingat perkembangan zaman saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang digunakan sebagai sarana komunikasi informasi antar manusia (Miningsih 2015: 4). Selain itu, seiring dengan berlanjutnya pandemi Covid-19, pembelajaran online diperlukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Di masa pandemi Covid-19, guru perlu menguasai keterampilan belajar online.

Menurut Dewi (2020: 67) menjelaskan bahwa aplikasi yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran online antara lain berbagai ruang diskusi, seperti *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Smart Class*, *Zenius*, *Quipper*, dan *Microsoft*. Di masa pandemi Covid-19, belajar di rumah atau online adalah solusi terbaik. Salah satu media e-learning yang saat ini sedang dalam pengembangan dan mulai digunakan adalah *Google Classroom*, yaitu aplikasi *e-learning* khusus yang dapat diselesaikan dari jarak jauh, sehingga memudahkan guru PPKn dalam membuat, mengklasifikasi, dan memberikan tugas. Melalui kegiatan pembelajaran *Google Classroom*, siswa juga dapat belajar dari jarak jauh, mendengarkan, membaca, dan mengumpulkan pekerjaan rumah.

Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini berisi layanan dan layanan lain, salah satunya adalah penggunaan *Google Classroom*, yang dapat mengirimkan pekerjaan rumah berupa dokumen pembelajaran, foto, dan video kepada

siswa terkait dengan topik yang mereka pelajari. Setiap kali mengevaluasi pekerjaan yang diberikan oleh guru PPKn, interaksi antara guru dan siswa di kolom komentar lancar. Siswa juga dapat meminta izin di awal setiap kelas, dan siswa dapat menyerahkan pekerjaan rumah dan bahkan pekerjaan rumah yang telah diselesaikan. Simpan di *Google Drive* dan dapat digunakan sebagai alat bantu belajar online karena *Google Classroom* memiliki beberapa keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang user-friendly dan melakukan tugas secara konsisten.

Sementara itu, menurut penelitian Shampa Iftakhar (2016), topiknya adalah *Google Classroom: what works?* Menyertakan *Google Classroom* membantu memantau pembelajaran siswa. Di *Google Classroom*, guru dapat melihat semua aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa, interaksi antara siswa dan guru, semuanya terekam. Penerapan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran online sekolah menengah membutuhkan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran. Salah satu implementasi yang digunakan oleh *Google Classroom* adalah SMPN 2 Bandung.

SMPN 2 Bandung, lembaga pendidikan yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* saat belajar online di masa pandemi Covid 19. Di masa wabah Covid-19, kegiatan pembelajaran online menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang menggunakan media e-learning di sekolah. Selama proses pembelajaran, guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, khususnya guru warga, dan mengirimkan hasil pekerjaan rumah tersebut ke aplikasi *Google Classroom*. Guru PPKn merupakan sarana pembelajaran bagi siswa untuk mengirimkan tugas khusus dan video pembelajaran untuk membantu siswa dengan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru PPKn melalui *Google Classroom*. Siswa juga akan menerima pekerjaan rumah dari guru PPKn dan menyerahkan hasilnya ke kelas *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah cara alternatif untuk berbagi materi dan pertanyaan tanpa menggunakan media cetak

Oleh karena itu, guru harus bekerja keras untuk memberikan pembelajaran online, dan harus ada banyak ide dan metode yang cocok untuk menyampaikan materi. Guru perlu mengetahui bagaimana siswa memahami pembelajaran di kelas, apa yang tidak dipahami siswa, dan bagaimana siswa belajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman yang kaya tentang materi yang mereka ajarkan, bagaimana guru memberikan suasana yang nyaman dalam pembelajaran online, dan pentingnya pengetahuan mata kognitif dalam mencapai tujuan tersebut (Holt, 2012).

Pentingnya siswa dengan pengetahuan metakognitif terletak pada partisipasi mereka dalam proses kognitif, seperti memecahkan masalah belajar. Perbedaan antara pengetahuan metakognitif dan pengetahuan metakognitif dalam pengetahuan kognitif terletak pada: Pengetahuan deklaratif, yaitu tentang "tentang" yang terkait dengan konten pembelajaran? Pengetahuan prosedural adalah mengetahui "bagaimana" melakukan sesuatu, misalnya bagaimana siswa belajar? Bagaimana cara guru mengajar? Pengetahuan bersyarat adalah mengetahui "mengapa" dan kapan dalam hal kognisi. Oleh karena itu, penyesuaian kognitif mengacu pada serangkaian kegiatan yang membantu mengontrol siswa dalam proses belajar (Schraw, 1998).

Berangkat dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Berbasis Pengetahuan Metakognitif dalam Literasi Media Digital (Studi Kasus Pembelajaran PPKn SMPN 2 Bandung)".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah : Bagaimana penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital dalam pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung. Adapun beberapa pertanyaan masalah yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana implementasi penguatan pendidikan karakter dalam literasi media digital pada pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung?

Vita Sevia Nanda, 2021

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA BERBASIS METACOGNITIVE KNOWLEDGE DALAM LITERASI MEDIA DIGITAL (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)**

Universitar Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

1.2.2 Bagaimana efektifitas penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital pada pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung?

1.2.3 Kendala dan upaya apa saja yang dihadapi sekolah dalam proses penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital dalam pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh informasi tentang penguatan pendidikan karakter dalam literasi media digital untuk membentuk *metakognitive knowledge* pada siswa.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi penguatan pendidikan karakter dalam literasi media digital pada pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan efektifitas penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital pada pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung.
3. Untuk mendeskripsikan Kendala dan upaya yang dihadapi sekolah dalam proses penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital dalam pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung.

### **1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat dari Segi Teori**

Bermanfaat untuk memperkuat pengembangan konseptual dan teoritis citizen science terkait pendidikan karakter dalam literasi media digital. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan pemikiran dan nilai

karakter siswa pada pendidikan karakter berbasis pengetahuan metakognitif berbasis literasi media digital.

#### **1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan**

Menjadi gambaran bagi warga masyarakat untuk lebih mengaktualisasikan perannya dalam mewujudkan pendidikan berbasis karakter untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang ramah sopan santun.

#### **1.4.3 Manfaat dari Segi Praktik**

##### 1. Bagi Sekolah

- a. Menjadikan contoh bagi sekolah dalam meningkatkan pemahaman mengenai media digital dalam pembelajaran PPKn di kelas.

##### 2. Bagi Guru

- a. Memberikan ide kepada guru dalam metode atau model pembelajaran di kelas terutama dalam literasi digital, dimana metode pembelajaran yang diberikan guru di kelas mudah dipahami oleh siswa.
- b. Menjadikan bahan referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pembelajaran PPKn sesuai dengan kemampuan dan kondisi dari siswa.
- c. Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan pengajaran yang profesional.

##### 3. Bagi Siswa

- a. Menghadirkan proses pembelajaran yang baru dengan suasana kelas yang nyaman bagi siswa dimana akan meningkatkan motivasi siswa agar tetap aktif dalam pembelajaran di kelas.
- b. Bagi Departemen PPKn UPI Memberikan tambahan referensi penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital.

#### **1.4.4 Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial**

Memberi manfaat dari segi isu serta aksi social merupakan tujuan dari penelitian ini, dimana peneliti berharap dapat memberikan gambaran langsung,

Vita Sevia Nanda, 2021

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA BERBASIS METACOGNITIVE KNOWLEDGE DALAM LITERASI MEDIA DIGITAL (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)**

Universitar Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

mengenai penguatan pendidikan karakter siswa berbasis *metacognitive knowledge* dalam literasi media digital, sebagai pola pemahaman perilaku dan kebiasaan siswa yang baik dan dapat memberikan manfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis merupakan suatu sistematika penulisan yang dimana memberikan suatu gambaran dari setiap isi bab dan urutan dalam penulisannya. Dengan adanya struktur organisasi diharapkan pembaca lebih mudah untuk memahami penelitian ini yang berjudul “Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Berbasis *Metacognitive Knowledge* dalam Literasi Media Digital (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPN 2 Bandung)” terdapat 5 bab dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1.5.1 BAB I, bagian ini mengenai pendahuluan menguraikan suatu pembahasan permasalahan yang direncanakan oleh peneliti yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian diadakannya penelitian, serta manfaat penelitian yang akan diperoleh dalam hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.
- 1.5.2 BAB II, bagian ini mengenai kajian pustaka menguraikan suatu pembahasan yang berisikan teori yang disesuaikan sesuai dengan kajian dalam tesis. Dalam kajian pustaka penulis menguraikannya melalui beberapa ulasan diantaranya *civic responsibility*, karakter, membina *civic responsibility* masyarakat terhadap sikap bersih, makna bank sampah untuk masyarakat, dan bank sampah sebagai sarana pembinaan karakter masyarakat.
- 1.5.3 BAB III, bagian ini mengenai metode penelitian menguraikan bagaimana dapat melakukan penelitian. Untuk menemukan, mengumpulkan dan menganalisis data penulis menggunakan beberapa pendekatan. Dalam bab ini berisikan desain penelitian, pendekatan penelitian, metode, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

1.5.4 BAB IV, bagian ini mengenai temuan dan pembahasan, mendeskripsikan hasil dari penelitian yang sesuai dengan apa yang ditemukan dan diperoleh dilapangan.

1.5.5 BAB V, bagian ini mengenai temuan dan pembahasan, menjelaskan dari hasil penemuan dilapangan yang datanya telah diolah dan dianalisis. Serta memberikan rekomendasi dengan tujuan agar penelitian ini memberikan manfaat bagi pembaca.