

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Diawal tahun 2020 lalu, dunia diguncangkan dengan adanya sebuah wabah, yaitu Corona Virus atau yang disebut dengan Corona. Corona Virus ini adalah sebuah penyakit yang sangat mudah menular apalagi pada usia tua ini disebabkan oleh SARS COV 2, dengan percikan air liur orang batuk, bersin, berbicara dan tatap muka secara langsung kepada orang yang sudah mempunyai gejala. Jika kita terlalu berdekatan bersama seseorang yang sudah terkena virus corona Covid-19, kita bisa terinfeksi dengan menghirup udara. Setelah menghadapi permukaan yang terkontaminasi, kita harus menghindari menyentuh mata, hidung, dan mulut kita, kita bisa terinfeksi. Virus Corona adalah virus pandemi yang telah diidentifikasi (WHO) yaitu Organisasi Kesehatan Dunia pada tanggal 11 Maret tahun 2020.

Dengan adanya Wabah Corona ini, semua negara melakukan *Sosial Distancing* yang dimana kita harus melakukan kegiatan didalam rumah dan melakukan karantina karena adanya pandemi Covid. Pemerintahan Indonesia, menerapkan sebuah peraturan Pembatasan Sosial Bersekala Besar ( PSBB ) Pemerintahan Indonesia membatasi masyarakatnya untuk tidak berkegiatan diluar rumah seperti berpergian, bekerja, ibadah dan juga Pendidikan harus dilakukan dirumah dengan menerapkan Sistem *Daring* atau belajar *Online* jarak jauh tanpa tatap muka karena adanya Pandemi Covid-19.

Perkembangan teknologi dengan Era Disrupsi. Era Disrupsi merupakan fenomena baru yang terbentuk di tengah-tengah peradaban manusia global. Era disrupsi dimaknai dengan pesatnya kemajuan teknologi yang merambah seluruh aspek kehidupan manusia. Di era disrupsi ini, pesatnya perkembangan teknologi merambah banyak aspek kehidupan manusia. Fenomena disrupsi telah mengakibatkan perubahan yang cukup besar pada gaya hidup masyarakat.

*The End of Nation State: The Rise of Regional Economies* (1996) mengklaim bahwa dengan evolusi peradaban global, batas geografis dan politik wilayah suatu negara masih relatif konstan. Kehidupan di suatu negara, di sisi lain, mungkin tidak dapat menampung kekuatan global pengetahuan, kreativitas, dan industri yang menjadi ciri peradaban modern. Lahirnya periode baru kehidupan masyarakat yang dikenal dengan era disrupsi dipicu oleh fenomena globalisasi dunia.

Belajar daring atau *online*, dilakukan dengan menggunakan fasilitas teknologi khususnya dengan internet pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Kutawaluya. Pembelajaran *daring* tanpa tatap muka adalah pembelajaran jarak jauh yakni dilakukan dirumah masing-masing karena menggunakan sistem *online*, guru melakukan (KBM) kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka yang dimana pembelajaran *online* tersebut berlangsung dengan menggunakan sebuah media pembelajaran menggunakan media ( Audio, Gambar dan Vidio) Ada juga dengan menggunakan media ( *Whatsaap*, *Googleform* , *Youtube* dan *Zoom*).

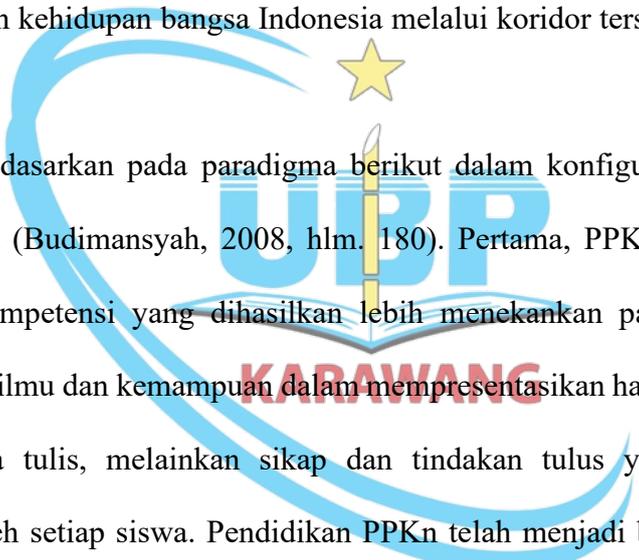
Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan, demikian pula pendidikan kewarganegaraan yang dapat dikatakan sebagai suatu sistem. Belajar dipandang sebagai kemitraan dari banyak bagian atau komponen dengan

cara ini. Masukan mentah (siswa), masukan instrumental (*instrumental input*), lingkungan (*environment*), dan keluaran (*output*) merupakan komponen pembelajaran yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru, siswa, sarana dan prasarana (*raw input*) semuanya dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar PPKn yang positif. Dengan kepemimpinan instruktur, setting pembelajaran PPKn yang kuat harus mampu menjalin interaksi antara guru-siswa, siswa-siswa, siswa-objek, atau guru-siswa dan objek.

Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan didasarkan pada kegiatan yang berkaitan dengan berbagai masalah kewarganegaraan, dengan tujuan mendorong peserta didik agar menjadi warga negara yang mempunyai keperibadian yang baik dengan mendorong mereka untuk peduli terhadap masalah dan tantangan yang dihadapi masyarakatnya. Kepedulian ini diwujudkan dalam partisipasi aktifnya dalam proyek-proyek pengembangan masyarakat. Kompetensi yang dihasilkan lebih menekankan pada pengembangan sikap dan tindakan nyata yang harus dapat dilakukan oleh setiap siswa, bukan hanya sekedar mempelajari ilmu dan bakat dalam mempresentasikan temuannya dalam bentuk karya tulis. Akibatnya, sebuah negara Indonesia akan mengembangkan pola pikir cinta dan kebanggaan.

*Citizenship education* melalui *civic education* merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tanggung jawab profesional untuk membantu siswa tumbuh menjadi generasi penerus dalam rangka membantu generasi muda tumbuh menjadi warga negara yang dewasa. Anak adalah warga negara hipotetis, yaitu warga negara yang “belum selesai” dalam arti harus dididik agar menjadi warga

negara dewasa yang sadar akan hak dan kewajibannya (Budimansyah, 2007, hlm. 11). Oleh karena itu, masyarakat sungguh-sungguh menginginkan agar generasi mudanya dipersiapkan menjadi warga negara yang layak dan mampu berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, serta mengembangkan karakter bangsa yang tangguh dan mampu menghadapi segala permasalahan, baik saat ini maupun saat ini. di masa depan. Pendidikan PPKn telah menjadi bagian penting dari instrumentasi hingga saat ini. serta pemanfaatan pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor tersebut. “*value-based education*”.



PPKn didasarkan pada paradigma berikut dalam konfigurasi atau kerangka sistematisnya (Budimansyah, 2008, hlm. 180). Pertama, PPKn merupakan mata pelajaran Kompetensi yang dihasilkan lebih menekankan pada pengembangan bukan kajian ilmu dan kemampuan dalam mempresentasikan hasil kajiannya dalam bentuk karya tulis, melainkan sikap dan tindakan tulus yang harus mampu dilakukan oleh setiap siswa. Pendidikan PPKn telah menjadi bagian penting dari instrumentasi hingga saat ini. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, pendidikan nasional sangatlah penting. Kedua, PPKn dipandang sebagai persoalan pembelajaran yang memiliki komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik yang saling bercampur atau meresapi dan tergabung dalam kerangka sila, nilai, konsep, dan moral Pancasila, serta kewarganegaraan dalam masyarakat demokratis dan nasional. pertahanan. Ketiga, PPKn merupakan topik yang menekankan pada materi yang mentransmisikan nilai-nilai (*content-embedding-values*) serta pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perbuatan yang harus diselesaikan

dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi pedoman hidup bagi warga negara. Kewarganegaraan yang demokratis dan melindungi negara dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bernegara merupakan perpanjangan dari sila, cita-cita, gagasan, dan moral Pancasila. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan harus berperan sebagai program kurikuler di lembaga pendidikan formal dan nonformal, sebagai gerakan sosial budaya kewarganegaraan, dan sebagai pendidikan politik nasional bagi penyelenggara dalam rangka membangun dan memperkuat bangsa. karakter sehingga mampu menghadapi derasnya arus perkembangan teknologi di era disrupsi. Pemimpin dan anggota kelompok sosial dan politik, serta negara.

Variabel *internal* dan *eksternal* serta faktor *internal* mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Yang pertama adalah faktor *internal*: tidak ada kecenderungan siswa untuk belajar tanpa paksaan dari orang lain. Kedua, sikap siswa terhadap Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terus berubah. Ketiga, kesan siswa terhadap guru yang meminta mereka merangkum materi. Sementara pengaruh *eksternal* penting, penggunaan metode dan media pembelajaran oleh guru tidak efektif. Kedua, guru memiliki penampilan yang kurang menarik. Ketiga, suasana kelas meresahkan, dan siswa bubar. Keempat, guru kurang menguasai mata pelajaran. Terakhir, ada guru yang tidak mampu menggunakan materi pembelajaran yang kompleks.

Dalam pembelajaran PPKn kelas VIII mengenai Vidio Interaktif "Memaknai Peraturan Perundang-Undangan" Bab 3 Ringkasan Materi " Memaknai Peraturan Perundang-Undangan"

## A. Makna Tatanan Legislatif Indonesia

### a. Pengertian Peraturan Perundang-undangan Nasional

Peraturan perundang-undangan, menurut UU 12 Tahun 2011, adalah Aturan tertulis yang mencakup standar yang diamanatkan oleh undang-undang secara umum dan dikembangkan atau ditetapkan oleh lembaga negara atau otoritas yang berwenang mengikuti prosedur yang dijelaskan dalam undang-undang dan peraturan.

### b. Tatanan Legislatif Indonesia

Tatanan peraturan perundang-undangan menyiratkan hierarki atau tingkatan peraturan perundang-undangan yang bersangkutan. Hirarki atau tingkatan peraturan undang-undang yang relevan tersirat oleh tatanan peraturan perundang-undangan. ~~Maisng-masing~~ Masing-masing mempunyai prioritas lebih tinggi daripada yang lain.

Menurut Pasal 7 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan, kategori dan hierarki peraturan perundang-undangan di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b. Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat
- c. Sebagai pengganti undang-undang, Undang-undang/Peraturan Pemerintah
- d. Peraturan Pemerintah (D) (PP)
- e. Instruksi Presiden (Perpres)
- f. Peraturan Daerah Provinsi (Peraturan Provinsi)
- g. Peraturan Daerah Kabupaten/Kota (Perda Kabupaten/Kota)

## B. Proses Penulisan Konstitusi

a. UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pada tanggal 18 Agustus 1945, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) mengesahkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang disusun oleh Badan Penelitian Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI).

Sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Majelis Permusyawaratan Rakyat berwenang mengubah dan menetapkan Undang-Undang Dasar. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 telah mengalami empat kali perubahan. Menanggapi permintaan reformasi di kawasan Indo-Pasifik, penyesuaian ini diterapkan. Mekanisme perubahan UUD diatur dalam Pasal 37 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berbunyi sebagai berikut:

1. Usulan perubahan pasal harus diajukan secara tertulis oleh sekurang-kurangnya 1/3 dari jumlah anggota MPR, dan harus menyebutkan usulan perubahan beserta alasannya.
2. Sedikitnya setengah dari jumlah anggota MPR ditambah satu orang mendukung keputusan perubahan.
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam konfigurasi yang ada tidak dapat diubah. Perubahan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 terdapat beberapa kesepakatan dasar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Tidak mengubah Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- 2) Tetap mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Mempertegas sistem pemerintahan presidensial.
- 4) Penjelasan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang memuat hal-hal bersifat normatif (hukum) akan dimasukkan ke dalam pasal-pasal.
- 5) Melakukan perubahan dengan cara adendum, artinya menambah pasal perubahan tanpa menghilangkan pasal sebelumnya.
- 6) Tujuan perubahan bersifat adendum untuk kepentingan bukti sejarah.

Hambatan – hambatan dari penggunaan media *online* ini, siswa yang tidak bisa membeli paket data karena kondisi keuangan keluarga sangat minim di era pandemi, terkendala dengan sinyal yang kurang bagus, *handphone* yang kurang canggih, tidak punya *handphone*, kurangnya kepercayaan dalam menyampaikan aspirasi dan kurangnya akses kesumber daya yang lainnya. Hal-hal tersebut yang membuat terkendala dan menjadi permasalahan bagi siswa saat melakukan pembelajaran daring yang berbasis *online* pada saat pandemi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media *online* interaktif dalam menubuhkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi
2. Motivasi belajar siswa terhadap PPKn rendah

3. Hambatan dalam media *online* interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin membahas pembatasan masalah mengenai Penggunaan media *online* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar sebagai hal berikut. 1) Bagaimana penggunaan media *online* interaktif dalam menubuhkan motivasi belajar siwa pada masa pandemi. 2) Motivasi belajar siswa terhadap PPKn rendah. 3) Hambatan – Hambatan dalam penggunaan media *online* interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *online* interaktif dalam menubuhkan motivasi belajar siwa pada masa pandemi?
2. Bagaimana motivasi belajar terhadap pembelajarn PPKn dengan menggunakan media *online* interatif?
3. Bagaimana hambatan – hambatan dalam penggunaan media *online* interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Mengetahui penggunaan media *online* interaktif dlam menubuhkan motivasi belajar siwa pada masa pandemi
2. Mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *online* interatif pada masa pandemi

3. Untuk mengetahui hambatan – hambatan dalam penggunaan media *online*interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan keilmuan dan pemanfaatan penggunaan media *online* dalm menumbuhkan motivasi belajar pada siswa klas VIII SMP Negeri 1 Kutawaluya selama pandemi

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan motivasi, masukan, saran dan petunjuk untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik bagi guru.

