

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi *Coronavirus disease* 2019 (COVID-19) menjadi wabah yang memiliki dampak besar bagi masyarakat di seluruh Negara di dunia termasuk Indonesia. Pandemi COVID-19 masuk ke Indonesia di awal tahun 2020 dan pada bulan Maret 2020 berdasarkan data dari WHO (*World Health Organization*) sudah banyak kasus pasien positif COVID-19 (Putri, 2020:706). Pemerintah telah memberlakukan *social distancing* pada saat jumlah kasus COVID-19 meningkat. Pandemi COVID-19 membuat masyarakat harus memberhentikan aktivitas diluar ruangan menjadi di dalam ruangan atau dirumah, bahkan sampai ke dunia pendidikan. Pandemi COVID-19 dalam masalah pendidikan merubah sistem tatap muka menjadi pembelajaran secara daring.

Pembelajaran berbasis daring merupakan proses pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan bantuan berbagai aplikasi yang mendukung proses belajar peserta didik. Berbagai aplikasi atau *platform* pembelajaran daring yang bisa digunakan disekolah yaitu *whatsapp group, google classroom, edmodo, zoom meeting, google meet, webex, loom, quiziz, duolingo* (Wilson, 2020:68). Pemerintah juga menyediakan aplikasi pembelajaran daring melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) diantaranya rumah belajar, meja kita dan icando. Proses pembelajaran daring mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri. Pembelajaran daring dapat mengurangi interaksi sosial peserta didik dengan guru begitu pula peserta didik dengan peserta didik terlebih lagi pada peserta didik di kelas X, karena dari pertama masuk sekolah harus belajar secara daring (Hermida, 2020).

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial antara individu satu dengan individu lainnya, kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya dan antara individu dengan kelompok ataupun sebaliknya (Fatnar dan Anam, 2014). Membangun interaksi sosial antar peserta didik salah satunya dapat dibentuk melalui kerjasama dalam kegiatan proses pembelajaran. Interaksi sosial pada saat pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan melalui diskusi dan tanya jawab.

Namun untuk pembelajaran daring diskusi dan tanya jawab juga dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media (Fitriyani dan Fernandes, 2019:14). Membangun interaksi sosial harus memiliki rasa percaya diri atau *self confidence* disetiap peserta didik supaya lebih yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri (Arianti *et al.*, 2019).

*Self confidence* merupakan suatu keyakinan akan kemampuan diri sendiri sehingga tidak canggung dalam melakukan suatu tindakan dan mampu bertanggung jawab (Nisa dan Wulandari, 2019). Syam dan Amri (2017:89) menyatakan bahwa, individu yang memiliki latar belakang yang mendukung akan memperoleh tingkat kepercayaan yang tinggi sehingga mampu bersosialisasi dengan baik. Percaya diri atau *self confidence* adalah aspek kepribadian penting yang harus diterapkan pada diri seseorang. Pendidik harus melakukan tindakan untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam interaksi sosial dengan memilih media dan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik salah satunya adalah *problem based learning* (Rahman dan Fauzia, 2020). *Problem based learning* merupakan pembelajaran berdasarkan masalah dan peserta didik mengerjakan permasalahan tersebut untuk mengetahui pengetahuannya, mengembangkan keterampilan berpikir, kemandirian dan percaya diri (Arends dalam Al-Tabany, 2017:64-65). Penyelesaian masalah dalam *problem based learning* dilakukan dengan dibuatnya kelompok peserta didik sehingga bisa menghasilkan interaksi sosial antar peserta didik dari diskusi masalah yang ditemukan (Fitria *et al.*, 2015:33). Di masa pandemi penggunaan *problem based learning* dapat dilaksanakan secara daring (S. Susanto, 2020).

Model *problem based learning* pada pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran. Aplikasi yang dapat digunakan seperti *e-learning* dan edmodo (Wicaksana *et al.*, 2020:23). Melalui aplikasi tersebut siswa dapat berdiskusi dan melakukan interaksi sosial di setiap kelompok tanpa harus bertatap muka secara langsung. Penggunaan aplikasi dalam *problem based learning* secara daring harus menggunakan media pendukung yang sudah banyak digunakan

secara umum, mudah digunakan, sesuai kondisi peserta didik, guru, dan orang tua, dan menjembatani komunikasi antar peserta didik dengan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang peserta didik kelas X di SMA Negeri 6 Tasikmalaya peserta didik satu menyampaikan bahwa tatap muka sudah dilaksanakan dua kali ketika ada kegiatan di sekolah tetapi masih terdapat peserta didik yang belum saling mengenal sehingga interaksi sosial di dalam pembelajaran belum terjalin sinergis. Beberapa peserta didik masih kurang baik dalam berinteraksi sosial, seperti peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya masih belum saling mengenal dan belum bisa hidup secara berkelompok. Sedangkan peserta didik dua menyampaikan bahwa pada saat pembelajaran daring selalu terdapat tugas yang hasilnya dikirim melalui *whatsapp group* dan ketika jawabannya dilihat oleh peserta didik lain terkadang mereka juga kurang percaya diri dengan jawabannya. Kemudian dalam persaingan didalam kelas juga membuat peserta didik tidak percaya diri. Hasil wawancara dengan salah satu guru biologi kelas X di SMA Negeri 6 Tasikmalaya, pada saat pembelajaran daring guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran yang baik dan kreatif dalam memberikan materi dan prosesnya harus menggunakan bantuan media teknologi. Dalam proses pembelajaran daring peserta didik dituntut untuk belajar mandiri, oleh karena itu jarang dilakukan diskusi kelompok ataupun tugas kelompok tetapi kebanyakan peserta didik merangkum materi pelajaran dan mengerjakan soal-soal. Penggunaan model pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik aktif dalam berinteraksi sosial dan *self confidence* seperti *problem based learning* pada saat pembelajaran daring kurang diterapkan.

Penelitian ini mengambil konsep ekosistem karena materi ekosistem mempunyai karakteristik yang konkret, materi ekosistem bisa dilihat secara langsung seperti dilingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik. Peserta didik mampu untuk belajar *self confident* dengan cara mengemukakan pendapat yang dimilikinya dari hasil sendiri dan dapat belajar secara bekerja sama dengan peserta didik yang lain untuk menyelesaikan masalah ekosistem yang didapatkannya berdasarkan hasil diskusi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- a. Apakah pembelajaran daring bisa efektif jika digunakan di kelas X MIPA?
- b. Mengapa pembelajaran daring menyebabkan kurangnya interaksi sosial peserta didik terutama di kelas X?
- c. Bagaimana peran guru supaya interaksi sosial dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik dapat terjalin sinergis ?
- d. Adakah perbedaan *problem based learning* dalam pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring?
- e. Bagaimana peran guru dalam menerapkan *self confidence* peserta didik di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya?
- f. Mengapa penerapan *self confidence* dalam interaksi sosial peserta didik di kelas X MIPA SMA Negeri 6 masih tergolong rendah?
- g. Mengapa dalam pembelajaran daring menggunakan model di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya jarang digunakan?
- h. Mengapa *problem based learning* jarang digunakan pada pembelajaran daring?
- i. Aplikasi apa saja yang bisa digunakan dalam *problem based learning* selama pembelajaran daring?

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah supaya dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Adapun pembatasan masalah tersebut sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *problem based learning* berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *whatsapp group*.
- b. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya.
- c. Penelitian ini meneliti pengaruh *problem based learning* terhadap *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik.
- d. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konsep ekosistem.
- e. *Self confidence* dan interaksi sosial diukur melalui pengukuran secara non test dengan menggunakan angket/kuesioner.

Berdasarkan pada penjelasan diatas peneliti akan mencoba melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbasis Daring terhadap *Self Confidence* dan Interaksi Sosial Peserta Didik Pada Konsep ekosistem (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)”. Peneliti berharap model pembelajaran *problem based learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik di masa pandemi pada kegiatan pembelajaran daring supaya dapat diterapkan pada saat pembelajaran sudah kembali ke tatap muka secara langsung.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Adakah pengaruh *problem based learning* berbasis daring terhadap *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik pada konsep ekosistem di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021?”

### **1.3 Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan variabel dalam penelitian ini, penulis mencoba menguraikan beberapa istilah sebagai berikut :

#### **a. *Self confidence***

*Self confidence* adalah perasaan yakin akan kemampuan diri sendiri melalui penilaian tindakan individu sesuai dengan yang diharapkan dan penerimaan yang baik terhadap dirinya sendiri. Pada penelitian *self confidence* peserta didik diperoleh dari hasil non test melalui angket/kuesioner mengadaptasi dari Lauster tahun 1992. Menggunakan *platform google form* dan skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert dari 1 sampai 4, yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TP). Aspek dan indikator *self confidence* yang dikembangkan oleh Lauster (2015) terdiri dari 5 aspek yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, dan rasional atau realistis, sedangkan untuk indikator *self confidence* terdiri dari 7 indikator dan 28 soal pernyataan.

#### **b. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah suatu tindakan antar individu atau kelompok yang dapat memberikan pengaruh satu sama lain baik secara komunikasi langsung

ataupun melalui perantara media masa. Ketercapaian interaksi sosial pada penelitian ini diperoleh dari hasil non test melalui angket/kuesioner menggunakan *googleform* dan skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert. Aspek interaksi sosial dalam penelitian ini menggunakan aspek dari George C. Homans tahun 1951 (dalam Santoso, 2014) yang terdiri dari 6 aspek yaitu motif atau tujuan yang sama, suasana emosional yang sama, ada aksi atau interaksi, segitiga interaksi sosial, sistem eksternal dan sistem internal, dan untuk pernyataannya hasil mengadopsi. Pada penelitian ini, indikator interaksi sosial terdiri dari 10 indikator dan 21 soal pernyataan.

### **c. *Problem Based Learning***

*Problem based learning* dapat melatih keaktifan peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam pemecahan masalah yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok dan bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Arends pada tahun 1997 merinci tahapan-tahapan *problem based learning* ke dalam lima sintak. Proses pembelajaran *problem based learning* berbasis daring dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *whatsapp*. Berikut tahapan dalam proses penelitian:

- a. Tahapan pertama yaitu peserta didik diberikan gambar untuk memunculkan permasalahan.
- b. Tahapan kedua peserta didik dibuat berkelompok untuk memecahkan permasalahan yang sudah ditemukan.
- c. Tahapan ketiga peneliti membantu peserta didik dalam proses penyelidikan permasalahan.
- d. Tahapan keempat peserta didik dapat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya kepada teman yang lain.
- e. Tahapan kelima yaitu mengevaluasi hasil diskusi kelompok peserta didik.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh *problem based learning* berbasis daring terhadap *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik pada konsep ekosistem di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, peneliti berharap hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan tentang *problem based learning* berbasis daring terhadap *self confidence* dan interaksi peserta didik.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Secara praktis, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan berbagai pihak :

a. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian *problem based learning* berbasis daring dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar terutama di masa pandemi COVID-19.

b. Bagi guru

Penerapan *problem based learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam proses untuk mempengaruhi interaksi sosial dan *self confidence* peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Model pembelajaran *problem based learning* dapat mempengaruhi *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik pada pembelajaran daring.

f. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan *problem based learning* berbasis daring terhadap *self confidence* dan interaksi sosial peserta didik di masa pandemi COVID-19.