

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19
TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN *CURIOSITY* PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN PPKn DI SMP N 3 METRO**

(SKRIPSI)

Oleh

**ANISA SUKMA MULYANI
1713032030**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK
PENGARUH PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19
TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN *CURIOSITY* PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN PPKn DI SMP N 3 METRO

OLEH

Anisa Sukma Mulyani

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX di SMPN 3 Metro. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 responden. Teknik pengumpulan data yaitu angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan regresi liner sederhana dengan menggunakan SPSS20.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro, besarnya presentase pengaruh yaitu 50,9% pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* , dan 57,2% untuk pengaruh pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *curiosity*. Dengan demikian, terdapat pengaruh pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

Kata Kunci: *pembelajaran daring, self-efficacy, curiosity.*

***THE EFFECT OF ONLINE LEARNING DURING THE COVID-19
PANDEMIC ON SELF-EFFICACY AND CURIOSITY OF PPKn STUDENTS
IN SMPN 3 METRO***

BY

Anisa Sukma Mulyani

The purpose of this study was to determine the effect of online learning during the COVID-19 pandemic on the self-efficacy and curiosity of students in PPKn subject at SMPN 3 Metro. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The research subjects were students of ninth grade (IX) at SMPN 3 Metro. The sample in this study amounted to 63 respondents. Data collection techniques are questionnaires and interviews. This research uses simple linear regression. Data analysis technique was using SPSS 20.

The results showed that there was a positive and significant effect of online learning during the covid-19 pandemic on the self-efficacy and curiosity of students in PPKn subjects at SMPN 3 Metro, the percentage of the influence was 50.9% of online learning during the covid-19 pandemic on self-efficacy, and 57.2% for the effect of online learning during the covid-19 pandemic on curiosity. Thus, there is an effect of online learning during the COVID-19 pandemic on the self-efficacy and curiosity of students in PPKn subjects at SMPN 3 Metro.

Keywords: *online learning , self-efficacy, curiosity.*

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19
TERHADAP *SELF-EFFICACY* DAN *CURIOSITY* PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN PPKn DI SMP N 3 METRO**

Oleh

ANISA SUKMA MULYANI

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Program Studi PPKn
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 TERHADAP *SELF EFFICACY* DAN *CURIOSITY* PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PPKN DI SMP N 3 METRO**

Nama Mahasiswa : **Anisa Sukma Mulyani**

NPM : **1713032030**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd
NIP 19870602 200812 2 001

Pembimbing II,

Nurhayati, S.Pd., M.Pd
NIK 231804920708201

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

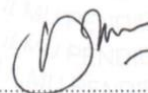
Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

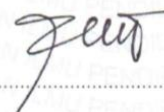
Ketua : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Nurhayati, S.Pd., M.Pd.



Penguji
Bukan Pembimbing : Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 September 2021

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah

Nama : Anisa Sukma Mulyani
NPM : 1713032030
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat/Telp : Metro, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 22 September 2021



Anisa Sukma Mulyani
NPM. 1713032030

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kota Metro pada tanggal 1 April 1999, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, buah cinta dari pasangan Bapak Sugiarto dan Ibu Amalia Sari. Pendidikan taman kanak-kanak di TK Pertiwi Teladan Metro yang di selesaikan pada tahun 2005, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Pertiwi Teladan Metro yang di selesaikan pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 3 Kota Metro pada tahun 2014, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 4 Kota Metro pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Balerejo Kecamatan Lampung Timur dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Kota Metro.

MOTTO

**Jangan Pernah Berhenti Melakukan Sesuatu Hanya Karena Kamu Merasa
Gagal. Coba Lihat Sesuatu Tersebut Dari Prespektif Yang Berbeda, Agar
Kamu Dapat Mensyukuri Setiap Proses dan Keberhasilan Setelahnnya**

(Anisa Sukma Mulyani)

**Keberuntungan Akan Memihak Pada Orang-Orang yang Berjuang dan
Berusaha**

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, dengan kasih sayang yang tulus kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan kecintaanku kepada:

Kedua orang tuaku yang sangat aku sayangi dan aku cintai Ayah (Sugiarto) dan Ibuku (Amalia Sari) yang telah merawatku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran yang luar biasa dalam mendidik, terimakasih atas segala dukungan baik moral maupun materi, pengorbanan, dan doa-doa indah yang telah kalian berikan demi keberhasilanku.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap *Self- Efficacy* dan *Curiosity* Siswa Mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro**”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menggapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai dosen Pembimbing I dan Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing II, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Karomani, M.Si selaku Rektor Universitas Lampung.

2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak DR. Sunyono, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Riswanti, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, selaku dosen Pembahas I yang telah memberikan saran dan arahnya dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd, selaku dosen Pembahas II yang telah memberikan saran dan arahnya dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen, khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

10. Terimakasih untuk Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd, selaku Koordinator Seminar yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.
11. Terimakasih untuk kedua Orangtuaku tercinta, Ayah ku Sugiarto dan Mama ku Amalia Sari yang telah memberikan do'a, kasih sayang, motivasi, dan semua pengorbanannya untukku yang tiada terkira nilainya dari segi apapun.
12. Terimakasih untuk adikku Elsa Rahmawati yang selalu memberikan semangat dan menghiburku di saat-saat sulit sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih untuk sahabat-sahabat terbaik Ku Retno Ayu Ningtyas, Siti Haliza, Sonia Karunia, Cut Ade Malinda, Desy Anggelica Baita Putri dan Selvi Ana Sari, yang telah membantu dan selalu ada untuk mendengarkan keluh kesahku dalam penulisan skripsi ini. Semoga tali silaturahmi tetap terjalin diantara kita.
14. Teman terbaikku di kelas, Vivi Ardila, Windiana Putri, Yulianti Puspita Dewi, Dwi Indah Lestari, Vina Lestari, Sinta Amelia, Wiwin Winarningsih, Vina Lestari, Yulia Wahyu Sputri, Nita Amelina, Lailatul Alfi, Satrio Alpen Perdana dan Anggun Purnama yang selalu membantu hari-hariku saat di kelas maupun diluar kelas dan selalu mendengarkan keluh kesahku. Semoga kita tidak pernah putus tali silaturahmi walaupun nanti kita sudah tidak bersama-sama lagi, dan semoga kita selalu sukses di kemudian hari, penulis sangat sayang sekali dengan kalian.

15. Terimakasih Untuk Ibu Lusi selaku Kepala Sekolah di SMPN 3 Metro yang sudah dengan senang hati menerima dan mengizinkan aku untuk melaksanakan penelitian di SMPN 3 Metro sehingga proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
16. Terimakasih untuk Ibu Kunarti dan Ibu Meli selaku guru mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro yang sudah membantu aku dengan penuh tanggung jawab dan cinta kasih sehingga skripsi ini dapat selesai.
17. Terimakasih untuk keluarga besar Civic Education angkatan 2017 yang selalu bersama dari awal masuk ke Universitas ini sampai kita pada waktunya harus berpisah karena mengejar kesuksesan masing-masing.
18. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
19. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan.

Bandar Lampung, 22 September 2021

Penulis

Anisa Sukma Mulyani

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	14
1. TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Deskripsi Teoritis.....	15
1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.....	15
2. Tinjauan Tentang <i>Self-Efficacy</i>	20

3. Tinjauan tentang Curiosity.....	34
4. Tinjauan Tentang PPKn.....	40
B. Kajian Yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir.....	51
III. METODE PENELITIAN.....	55
A. Metode Penelitian	55
B. Populasi dan Sampel	56
1. Populasi.....	56
2. Sampel.....	57
C. Variabel Penelitian	59
1. Variabel bebas (<i>independent variable</i>).....	59
2. Variabel terikat (<i>dependent variable</i>)	60
D. Definisi Konseptual dan Operasional	60
1. Definisi Konseptual	60
2. Definisi Operasional	61
E. Teknik Pengumpulan Data	63
1. Angket.....	63
2. Wawancara.....	65
F. Instrumen Penelitian	66
1. Angket.....	67
2. Wawancara.....	69
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	70
1. Uji Validitas	70
2. Uji Reliabilitas	71
H. Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	74
1. Pelaksanaan Uji Coba Validitas Angket	74
2. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket.....	79
I. Teknik Analisis Data.....	82
1. Analisis Distribusi Frekuensi	82
2. Uji Persyaratan Analisis Statistik Parametrik.....	83

3.	Analisis Statistik Parametrik (Inferensial)	85
4.	Uji Hipotesis	87
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	89
A.	Langkah-Langkah Penelitian	89
1.	Persiapan Pengajuan Judul.....	89
2.	Penelitian Pendahuluan	90
3.	Pengajuan Rencana Penelitian	90
4.	Penyusunan Alat Pengumpul Data.....	91
5.	Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	92
6.	Pelaksanaan Penelitian.....	92
B.	Gambaran Umum Dan Lokasi Penelitian	93
1.	Profil SMP Negeri 3 Metro.....	93
2.	Visi dan Misi SMP Negeri 3 Metro	94
3.	Tujuan SMPN 3 Metro.....	94
4.	Sarana dan Prasarana SMPN 3 Metro.....	95
5.	Keadaan Guru di SMP N 3 Metro.....	97
C.	Deskripsi Data Penelitian.....	99
1.	Pengumpulan Data	99
2.	Penyajian Data	100
D.	Analisis Data Pembelajaran Daring (Variabel X), <i>Self-Efficacy</i> (Variabel Y1), Dan <i>Curiosity</i> (Variabel Y2)	121
1.	Uji Persyaratan Analisis Statistik Parametrik.....	121
2.	Analisis Statistik Parametrik (Inferensial)	123
3.	Uji Hipotetsis	128
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	131
1.	Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19(Variabel X).....	133
2.	<i>Self-Efficacy</i> (Y1).....	143
3.	Variabel <i>Curiosity</i> (Y2)	153
4.	Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap <i>Self-Efficacy</i> peserta didik pada mata pelajaran PPKn	160

5. Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap <i>Curiosity</i> peserta didik pada mata pelajaran PPKn	163
6. Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap <i>Self-Efficacy</i> dan <i>Curiosity</i> peserta didik pada mata pelajaran PPKn	165
F. Keterbatasan Penelitian.....	168
V. SIMPULAN DAN SARAN	169
A. Simpulan	169
B. Saran	170

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Table 1 Populasi Peserta Didik Kelas IX di SMPN 3 Metro Tahun.....	56
2. Table 2 Jumlah peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Metro yang dijadikan Sampel penelitian	58
3. Table 3 Indeks Koefisien Reliabilitas	72
4. Table 4 Hasil Uji Coba angket (Variabel X) Kepada 34	75
5. Table 5 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y1) Kepada 34	76
6. Table 6 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y2) Kepada 34	77
7. Table 7 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 34.....	79
8. Table 8 Uji Reliabilitas (Variabel Y1) Kepada 34.....	80
9. Table 9 Uji Reliabilitas (Variabel Y2) Kepada Sepuluh.....	81
10. Table 10 Hasil Uji Normalitas data penelitian menggunakan	121
11. Table 11 Hasil Uji Homogenitas data penelitian menggunakan.....	122
12. Table 12 Hasil Uji Heteroskedastisitas data penelitian menggunakan SPSS 25	124
13. Table 13 Hasil Analisis Regresi Pembelajaran Daring (X) Terhadap Self- Efficacy (Y1).....	126
14. Table 14 Hasil Analisis Regresi Pembelajaran Daring (X) Terhadap Curiosity (Y2).....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir.....	52
3.1. Keterkaitan Antar Variabel.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Tabulasai Data Hasil Uji Angket
2. Tabulasi Data Hasil Penelitian Angket
3. Tabel Distribusi Frekuensi
4. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
5. Suran Izin Penelitian
6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
7. Angket Penelitian
8. Hasil Uji Validitas
9. Hasil Uji Reliabilitas
10. Hasil Uji Normalitas
11. Hasil Uji Homogenitas
12. Hasil Uji Heteroskedastisitas
13. Hasil Uji Analisis Sederhana
14. Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan munculnya jenis virus baru. Virus ini dinamakan dengan SARS-CoV-2 dan nama penyakit yang ditimbulkan dari virus ini disebut sebagai Covid-19. Virus ini menyebar sangat cepat dari individu ke individu lainnya dan menyebar keseluruh wilayah negara-negara di dunia. Worldometers mencatat Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kasus Covid-19 tertinggi yakni di urutan ke 10 di Asia dan 23 di dunia. Pusat Informasi Covid-19, Kementerian Kesehatan RI mencatat pada September 2020 terdapat lebih dari 200.000 kasus yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, sedangkan di provinsi Lampung tercatat 511 kasus terkonfirmasi. Adanya pandemi Covid-19 ini memberikan dampak di segala bidang kehidupan masyarakat Indonesia, tanpa terkecuali di bidang pendidikan.

Penyebaran virus Covid-19 yang begitu cepat membuat kementerian pendidikan dan kebudayaan pada maret 2020 resmi mengeluarkan SE Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang mengakibatkan seluruh sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia harus menghentikan pembelajaran tatap muka dan digantikan dengan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan sistem daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan jaringan internet atau *online*. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada dasarnya menghubungkan antara peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun tetap dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, dan berkolaborasi. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran daring tidak terikat oleh kapan dan dimana pembelajaran tersebut dilaksanakan. Adanya kebebasan tersebut, mengharuskan peserta didik untuk tetap mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran dengan selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, berinteraksi dengan pendidik, dan mencari sumber belajar selain buku paket PPKn.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan selama pandemi Covid-19 mengharuskan peserta didik untuk lebih meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan didalam dirinya dan juga *curiosity* atau rasa keingintahuannya selama proses pembelajaran, dikarenakan pendidik tidak bisa mengawasi secara langsung bagaimana proses belajar peserta didik, berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di kelas. *Self-efficacy* merupakan suatu

keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk dapat mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas tertentu sehingga mencapai tujuan yang diharapkan. *Self-Efficacy* yang dimiliki oleh peserta didik juga membantu menentukan sejauh mana usaha yang dikerahkan peserta didik dalam suatu aktivitas pembelajaran, seperti seberapa lama mereka akan gigih ketika menghadapi rintangan dan seberapa ulet mereka akan menghadapi situasi yang tidak cocok dengan harapannya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Bandura dalam Mukhid (2009: 109) yang menyatakan bahwa individu cenderung berkonsentrasi dalam tugas-tugas yang mereka rasakan mampu dan percaya dapat menyelesaikannya serta menghindari tugas-tugas yang tidak dapat mereka kerjakan.

Ketika seorang peserta didik memiliki *self-efficacy* yang tinggi, maka ia akan beranggapan bahwa tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik adalah suatu rintangan yang membuat peserta didik tersebut tertantang untuk menyelesaikannya, bukan menghindar dan tidak mengerjakan meskipun ia merasa bahwa pembelajaran daring ini bukanlah suatu sistem pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di dirinya, berbeda dengan peserta didik yang memiliki *self-efficacy* rendah, mereka yang memiliki *self-efficacy* rendah akan cenderung malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik bahkan mengabaikan tugas-tugas tersebut. Pernyataan tersebut sama halnya dengan pernyataan yang ditulis oleh Ahmad dan Triantoro didalam *Journal of Education, Health and Community Psychology* yang mengatakan bahwa tingkat

self-efficacy yang tinggi akan mengarahkan seseorang untuk bekerja keras dan mampu bertahan ketika dihadapkan dengan kegagalan. Ia menambahkan bahwa didalam konteks kerja yang dinamis, dimana pembelajaran yang berkelanjutan *self-efficacy* yang tinggi membantu individu untuk bereaksi kurang terhadap defensif ketika mereka menerima umpan balik negatif. Ketika seseorang memiliki *self-efficacy* yang rendah, mereka cenderung menyalahkan situasi yang sedang mereka alami maupun orang lain. Kurangnya *Self-Efficacy* diri peserta didik didalam pembelajaran daring akan membuat mereka memaklumi kegagalan yang mereka dapatkan ketika mengerjakan suatu hal, sehingga tidak adanya peningkatan didalam proses belajar. Menurut Heselin dalam Ahmad dan Triantoro (2013: 27) Penolakan tanggung jawab karena kinerja yang buruk menghambat peluang seseorang itu akan belajar mengenai bagaimana melakukan lebih banyak efektif dimasa depan. Hal tersebut tentu saja akan mengakibatkan kurang berkembangnya peserta didik dalam memahami suatu pelajaran sehingga kegagalan akan sukar untuk terjadi.

Selain *self-efficacy*, *curiosity* juga merupakan modal awal peserta didik dalam proses belajar sehingga hal tersebut dapat menghasilkan tercapainya tujuan dari pembelajaran. *Curiosity* merupakan keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat mencari informasi lebih mendalam lagi terhadap suatu materi baik materi yang dipelajari, dilihat dan didengarnya dalam suatu pelajaran. Ketika seseorang memiliki rasa ingin tahu, mereka akan mencurahkan banyak perhatian kepa da suatu aktivitas, memproses lebih dalam, mengingat informasi

lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas sampai selesai, yang berarti bahwa ketika peserta didik memiliki *curiosity* didalam dirinya maka suatu pelaksanaan pembelajaran akan lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maximal . Hal tersebut dikarenakan pembelajaran tidak hanya berpusat kepada pendidik, melainkan peserta didik juga memiliki rasa ingin tahu tentang apa yang sedang ia pelajari.

Peserta didik yang memiliki *Curiosity* juga dapat dilihat dari seberapa aktifkah peserta didik dalam mengajukan pertanyaan kepada pendidik maupun teman mereka. Menurut Nusrastriya (2013: 24) dengan bertanya, peserta didik akan sampai pada tingkat bernalar dan akhirnya sampai bereksperimen. Peserta didik yang bertanya juga dapat membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan, dikarenakan adanya diskusi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring seharusnya memberikan kemudahan kepada peserta didik karena pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, namun menurut Swan dalam Supriani (2020:161) menyatakan bahwa belajar secara daring tentu bukan hal yang mudah bagi peserta didik. Kesulitan yang muncul bukan hanya perkara keterampilan penggunaan teknologi, tetapi juga terkait dengan beban kerja yang besar mengingat ada banyak mata pelajaran yang harus dihadapi peserta didik dalam masa pandemi Covid-19.

Adanya pergeseran paradigma dari *teacher centered* menjadi *student centered* menjadikan peserta didik seharusnya lebih meningkatkan *self-efficacy* dan *curiosity* pada pembelajaran daring/jarak jauh agar keberhasilan dalam belajar dapat tercapai. Adanya *self-efficacy* dan *curiosity* merupakan tanda bahwa peserta didik itu bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. *Self-efficacy dan curiosity* peserta didik diibartkan menjadi kunci keberhasilan belajar, akan tetapi pada kenyataannya kedua hal inilah yang sering dikeluhkan para pendidik di SMPN 3 Metro dalam melaksanakan pembelajaran daring yang akhirnya menjadi masalah. Permasalahan ini berlaku di setiap mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil wawancara *pra-penelitian* peneliti dengan salah satu pendidik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro yang mengungkapkan bahwa selama ini beliau banyak mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn melalui daring, seperti banyak peserta didik yang telat mengumpulkan tugas yang diberikan, tidak absen, bahkan tidak semua peserta didik mengikuti kegiatan selama pembelajaran daring ini. Hal tersebut juga dirasakan oleh peneliti ketika melaksanakan *pra-observasi*. Peneliti menemukan beberapa kelas yang tidak aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung, banyaknya peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang disebabkan kurangnya rasa ketertarikan peserta didik dalam belajar selama pembelajaran daring. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik di SMP

Negeri 3 Metro mengenai pelaksanaan pembelajaran daring. Para peserta didik tersebut mengungkapkan pembelajaran daring membuat mereka malas mengerjakan tugas, banyak dari mereka yang mengandalkan internet dan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas-tugas maupun ujian yang diberikan, tidak memahami materi jika tidak dijelaskan secara langsung, terkendala oleh pekerjaan rumah dikarenakan mereka membantu pekerjaan rumah orang tua, terkendala alat dalam melaksanakan pembelajaran daring seperti tidak memiliki hp dan laptop, dan terkendala dengan banyaknya tugas-tugas dari mata pelajaran lain. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka, peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka lebih fokus dan kondusif ketika pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran tatap muka peserta didik lebih aktif untuk bertanya, lebih disiplin dan tanggung jawab dalam mengumpulkan tugas yang diberikan. Sehingga masalah-masalah yang terlihat dalam pembelajaran daring tidak muncul ketika pembelajaran tatap muka berlangsung.

Tujuan dari suatu pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik memiliki *self-efficacy* dan *curiosity* didalam diri mereka. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik percaya akan kemampun dirinya dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh pendidik namun, dikarenakan dalam pembelajaran daring pendidik tidak bisa mengawasi peserta didik secara langsung, sehingga sebagian besar peserta didik banyak yang mengandalkan jawaban di diluar pemahaman yang mereka miliki seperti menyontek teman dan mencari jawaban melalui internet. Berbeda ketika pembelajaran tatap

muka, dimana pendidik dapat mengawasi peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik kurang memiliki kesadaran bahwa ia harus dapat mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh pendidik dan kurang memiliki keinginan untuk mencari referensi baru di setiap pembelajaran pembelajaran.

Peserta didik akan memiliki pemahaman dan pengetahuan yang lebih mendalam akan suatu materi pelajaran jikalau mereka memiliki *curiosity* yang ditandai dengan keaktifan peserta didik dalam mencari informasi dan juga berinteraksi dengan pendidik, namun selama pembelajaran daring peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mereka cenderung pasif saat diskusi dilaksanakan dan tidak adanya pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik ketika pendidik membuka sesi pertanyaan. Hal ini jelas jauh berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, dimana peserta didik lebih aktif untuk bertanya ketika pembelajaran berlangsung. Selama melaksanakan *pra-observasi* peneliti mengamati sendiri bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di SMPN 3 Metro tidak pernah menggunakan aplikasi *meeting* seperti *Zoom* atau *Google Meeting* sehingga pendidik hanya menyampaikan materi melalui *WhatsApp group* saja, dikarenakan banyak peserta didik yang menolak dengan beralasan tidak memiliki kuota dan tidak semuanya memiliki *smartphone*. Hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak merasa tertantang dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru PPKn

nya dan yang paling buruknya peserta didik menjadi malas dan tidak mengikuti pembelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tanggung jawab yang besar untuk membangun karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Karena tanggung jawab ini lah pendidik dalam mengajarkan mata pelajaran PPKn masih banyak mengalami banyak kendala dari pendidik maupun dari peserta didik itu sendiri. Pada kenyataannya PPKn sering dipandang sebelah mata dan diremehkan serta tidak menarik karena pembelajarannya kebanyakan menjelaskan mengenai teori . Pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Widiatmaka (2016) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa pembelajaran PPKn selalu mengalami kendala dalam pengajarannya yakni karena pembelajarannya yang masih mengedepankan aspek kognitif, penguasaan kompetensi guru PPKn yang masih kurang, dan metode pengajarannya yang membosankan.

Self-efficacy dan *curiosity* peserta didik mengalami penurunan selama masa pembelajaran daring dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka khususnya pada mata pelajaran PPKn , hal ini dapat dilihat dengan banyaknya tugas-tugas yang tidak dikerjakan oleh peserta didik sehingga banyak kolom nilai yang kosong dan tidak adanya diskusi di *group whatsapp* mengenai pembelajaran yang berlangsung maupun yang akan datang. Pembelajaran daring selama

pandemi Covid-19 membuat pendidik maupun peserta didik menjadi kurang siap dalam menjalani sistem pembelajaran ditambah lagi dengan materi PPKn yang terkesan monoton dan kurang menggugah keingintahuan peserta didik. Selain itu, pemerintah juga terkesan kurang tegas dalam membuat peraturan, seperti tidak ada sanksi ketika peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik sehingga itu menjadi salah satu penyebab kurangnya *self-efficacy* dalam diri peserta didik. Peserta didik juga menjadi tidak maksimal dalam melaksanakan pembelajaran daring, dikarenakan semua peserta didik pasti akan naik kelas dan lulus ujian, ditambah lagi saat ini sudah tidak ada Ujian Nasional, sehingga mereka beranggapan bahwa tidak mengikuti pembelajaran secara daring pun mereka tetap bisa lulus dan naik kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah inilah penulis tertarik dan merasa penting untuk lebih mengetahui bagaimana “ **Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap *Self-Efficacy* dan *Curiosity* Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah adalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya keyakinan diri peserta didik dalam mengerjakan suatu tugas yang diberikan sehingga mereka cenderung mengandalkan internet dan teman sebaya
2. Kurangnya komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik
3. Kurangnya kesadaran peserta didik dalam mencari informasi dan bertanya pada saat pembelajaran daring
4. Efikasi dan keingintahuan peserta didik di mata pelajaran PPKn menurun selama pembelajaran daring dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap *Self-Efficacy* dan *Curiosity* Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap *Self-Efficacy* dan *Curiosity* Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn di SMP N 3 Metro ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap *Self-Efficacy* dan *Curiosity* peserta didik Mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini ialah:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan yang saat ini dilakukan secara online dan mengembangkan konsep dan ilmu pengetahuan khususnya dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mengkaji tentang kebijakan pemerintah mengenai pembelajaran dalam jaringan/daring.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan-masukan yang berguna bagi peningkatan kualitas pendidikan, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta menambah wawasan seorang peneliti dan sebagai calon

pendidik yang harus memiliki kesiapan dan kompetensi mengajar pada dirinya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan dalam dunia pendidikan dan memiliki kemampuan dalam mengajar baik mengajar secara tatap muka maupun mengajar melalui jaringan/daring agar tujuan dari suatu pembelajaran tetap tersampaikan walaupun dengan kondisi yang berbeda.

b. Bagi Tenaga Pengajar atau Pendidik

Penelitian ini berguna untuk memberikan masukan bagi tenaga pendidik agar dapat mempersiapkan diri dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki, memiliki kesiapan dalam menghadapi perubahan- perubahan yang terjadi di dalam dunia pendidikan, seperti ketika munculnya pandemi Covid-19 dimana pendidik diharuskan mampu melaksanakan pembelajaran dalam jaringan/daring.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan untuk sekolah tentang pentingnya *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi dengan baik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan khususnya PPKn , dalam wilayah kajian pendidikan kewarganegaraan.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini ialah pembelajaran daring selama pandemi Covid-19, *self-efficacy* dan *curiosity*.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini ialah Peserta Didik SMP Negeri 3 Metro Kelas IX .

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini ialah Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Metro yang beralamat di Jalan Alamsyah Ratu Perwiranwara No. 1 Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Lampung **Nomor:**

5677/UN26.13/PN.01.00/20120 pada tanggal 10 Agustus 2020 sampai dengan selesai penelitian.

I. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19

a. Tinjauan Tentang Pembelajaran Daring

1) Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Menurut Bilfaqih & Qomarudin dalam Jayul (2020:191)

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online pembelajaran dapat dilakukan secara masif

dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar.

Pendapat tersebut selaras dengan Efendi (2020:2) menurutnya “pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung didalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung”. Moore dkk dalam Ali dan Afreni (2020:216) menegaskan bahwa “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajan daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik yang menekankan pada proses belajar dengan menggunakan teknologi internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dalam melakukan proses belajar.

2) Kelebihan Pembelajaran Daring

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya. Menurut Shukla dkk dalam Hardani (2020:541) “Pembelajaran daring membuat kegiatan belajar mengajar menjadi dapat dijangkau dari berbagai waktu dan tempat”. Hardani (2020:541) menambahkan “bahwa pemanfaatan teknologi ini

dianggap sangat membantu dalam melangsungkan pembelajaran selama pembatasan sosial di masa pandemi Covid-19". Efendi (2020:6) menegaskan bahwa ada beberapa kelebihan pembelajaran daring yaitu :

Pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, kedua siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antar siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa, guru dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu mudah juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut dan yang terakhir dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa batas waktu.

Pendapat tersebut selaras dengan Abidin,dkk (2020:66) menurutnya :

Pembelajaran daring memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran berupa slide power point, e-book, video pembelajaran, tugas mandiri atau kwahyuelompok sekaligus penilaian. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (stream) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif.

Sadikin dan Afreni (2020:216) menambahkan pembelajaran daring juga memiliki kelebihan yaitu mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Penggunaan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandiri belajar. Pembelajaran daring yang lebih bersifat berpusat pada peserta didik menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar dan pembelajaran daring dapat meningkatkan minat peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran daring dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran dikarenakan tidak terbatas kapan dan dimana pembelajaran tersebut berlangsung, lebih luasnya interaksi antara pendidik, peserta didik maupun orang tua dan lebih mudahnya pendidik dalam menyampaikan materi.

3) Kendala dalam Penerapan Pembelajaran Daring

Berbagai kendala juga muncul dalam penerapan pembelajaran daring. Menurut Hestini dalam Hardani (2020:541) Pembelajaran melalui internet menjadi hal yang sulit dilakukan di beberapa daerah tertentu dengan jaringan yang tidak memadai. Rusdina dalam Hardani (2020:541) menambahkan Kesuksesan dari penerapan pembelajaran daring juga tergantung dari kesiapan sekolah penyelenggara serta guru pengajar. Menurut Dwi Hardani (2020:541) “Tidak semua guru mampu menyampaikan keseluruhan materi dengan optimal melalui sistem pembelajaran daring” . Pendapat tersebut selaras dengan Efendi (2020:4)

Menurutnya kurangnya kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring dimana tidak semua guru menguasai berbagai platform pembelajaran sebagai media utama, guru-guru tidak unggul dan mahir menggunakan *e-learning*, Edmodo, *google meet* dan lain sebagainya sehingga hal ini menjadi permasalahan utama bagi proses penyelenggaraan pembelajaran daring maupun hasil pembelajaran daring. Selain itu penerapan kebijakan belajar di rumah membuat sebagian siswa merasa cemas dan tertekan.

Hardani (2020:541) menambahkan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru membuat banyak siswa merasa stres dalam menjalani pembelajaran daring. Menurut Raharjo dalam Hardani (2020:542) tidak hanya banyak, tugas yang diberikan oleh guru juga dianggap memberatkan dan memiliki waktu pengerjaan yang sangat singkat sehingga membuat siswa kebingungan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Efendi (2020:5) permasalahan yang dihadapi siswa terdiri dari masalah finansial dan juga psikologis. Ia menambahkan secara finansial siswa-siswi di Indonesia tidak memiliki keadaan ekonomi yang sama baik. Sudah barang tentu hal ini menjadi permasalahan yang sangat serius banyak di antara siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dalam jaringan karena terkendala materi, tidak bisa membeli alat belajar *online* seperti *smartphone*, maupun laptop dan juga kuota internet.

Dapat disimpulkan terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring baik itu dari faktor internal maupun external, faktor internal berupa kurangnya kesiapan yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran daring, peserta didik dan pendidik kurang terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring sehingga pembelajaran mejadi kurang efektif. Kemudian faktor eksternalnya berupa kurangnya kesiapan fasilitas dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran daring, banyak dari

peserta didik yang tidak memiliki *smartphon* atau jaringan internet/kuota.

2. Tinjauan Tentang *Self-Efficacy*

a. *Pengertian Self-Efficacy*

Menurut Bandura dalam Monika dan Adman (2017: 220) *Self-efficacy* adalah kepercayaan atau keyakinan dari individu itu untuk yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk melaksanakan tugas atau tindakan yang dilakukan untuk mencapainya. Teori tersebut ditegaskan oleh Jeanne Ellis Ormrod yang menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu (Ormrod, 2008:20). Sedangkan menurut Baron dan Byrne (2005) *self- efficacy* adalah keyakinan seseorang akan kemampuan atau kompetensinya atas kinerja tugas yang diberikan, mencapai tujuan atau mengatasi sebuah hambatan. Huang (2016) dalam Monika (2017: 220-221) menyatakan bahwa *Self-efficacy* dalam akademik merupakan kemampuan seorang individu untuk yakin akan kemampuannya sendiri dalam mengerjakan dan melaksanakan tugas akademik. Ormrod dalam Gilar (2017: 26) menambahkan *self-efficacy* merupakan penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Menurut Ghufron (2012:73)

Ketika *self-efficacy* tinggi, kita merasa percaya diri bahwa kita dapat melakukan respon tertentu untuk memperoleh *reinforcement*,

sebaliknya, apabila rendah maka kita merasa cemas bahwa kita tidak mampu melakukan respon tersebut.

Senada dengan pendapat tersebut menurut Yoni Sunaryo (2017:40)

Self-efficacy membantu seseorang dalam menentukan pilihan, usaha mereka untuk maju, kegigihan dan ketekunan yang mereka tunjukkan dalam menghadapi kesulitan, dan derajat kecemasan atau ketenangan yang mereka alami saat mereka mempertahankan tugas-tugas yang mencakupi kehidupan mereka. Pikiran individu terhadap *self-efficacy* menentukan seberapa besar usaha yang akan dicurahkan dan seberapa lama individu akan tetap bertahan dalam menghadapi hambatan atau pengalaman yang tidak menyenangkan. Siswa dengan efikasi diri rendah dalam mengerjakan tugas tertentu akan cenderung menghindari tugas tersebut yang dianggapnya sulit dan tak mampu diselesaikan. Sebaliknya siswa yang memiliki efikasi diri tinggi akan terus berusaha menyelesaikan tugas seberapapun sulitnya tugas tersebut.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan yang dimiliki oleh seseorang akan kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu tugas tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. *Self-efficacy* merupakan keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dia mampu melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan dan mengatasi hambatan. *Self-efficacy* merupakan penilaian diri mengenai apakah seseorang dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan.

b. Dimensi Self-Efficacy

Menurut Simon dan Michael dalam Sari (2016:130) efikasi diri (*self-efficacy*) yang dimiliki seseorang mengacu pada tiga dimensi yaitu :

Magnitude, mengacu pada derajat kepastian yang terkait dengan keberhasilan dan sangat dipengaruhi oleh persepsi risiko dan kesulitan, *strength* atau kekuatan, mengacu pada berapa lama seseorang berpegang pada harapan keberhasilan meskipun informasi yang kontradiktif dan *Generality* atau secara umum, mengacu pada tingkat transfer keyakinan self-efficacy dari satu situasi ke yang lain.

Kusrieni (2014:102) menambahkan menurutnya tingkat efikasi diri setiap siswa berbeda-beda antara siswa satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut berdasarkan tiga dimensi efikasi yang selaras dengan Bandura (1997: 42-46) bahwa keyakinan akan kemampuan diri individu dapat bervariasi bergantung pada masing-masing dimensi. Dimensi-dimensi tersebut yaitu:

1) *Level/ magnitude*

Dimensi ini berkaitan dengan kesulitan tugas dimana individu merasa mampu atau tidak untuk melakukannya, sebab kemampuan diri individu berbeda-beda. Konsep dalam dimensi ini terletak pada keyakinan individu atas kemampuannya terhadap tingkat kesulitan tugas. Jika individu dihadapkan pada tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka keyakinan individu akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, kemudian sedang hingga tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat. Makin tinggi taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

Keyakinan individu berimplikasi pada pemilihan tingkah laku

berdasarkan hambatan atau tingkat kesulitan suatu tugas atau aktivitas. Individu terlebih dahulu akan mencoba tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuannya. Rentang kemampuan individu dapat dilihat dari tingkat hambatan atau kesulitan yang bervariasi dari suatu tugas atau aktivitas tertentu. Keyakinan individu berimplikasi pada pemilihan tingkah laku berdasarkan hambatan atau tingkat kesulitan suatu tugas atau aktivitas. Individu terlebih dahulu akan mencoba tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuannya.

2) *Strength*

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang mendukung. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung dengan dimensi *level*, yaitu makin tinggi taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

3) *Generality*

Dimensi ini berkaitan dengan keyakinan individu akan kemampuannya melaksanakan tugas di berbagai aktivitas. Aktivitas yang bervariasi menuntut individu yakin atas kemampuannya pada banyak bidang atau hanya beberapa bidang tertentu, misalnya seorang peserta didik yakin akan kemampuannya pada pelajaran matematika tetapi ia tidak yakin pada pelajaran PPKn .

Maka, untuk penyusunan instrument penelitian ini peneliti menggunakan tiga indikator menurut Bandura yakni *Magnitude* yaitu kemampuan peserta didik dalam menghadapi kesulitan tugas, *strength* yaitu tingkat kekuatan individu mengenai kemampuannya dalam mencapai tujuan belajar dan yang terakhir *generality* yaitu kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi dan tugas belajar.

c. *Sumber Self - Efficacy*

Bandura (1997) mengatakan bahwa keyakinan seseorang terhadap *self-efficacy* terdiri dari empat sumber, yaitu:

1) Pengalaman yang telah dilalui (*enactive mastery experience*)

Merupakan informasi yang memberikan pengaruh besar pada *self-efficacy* individu karena didasarkan pada pengalaman-pengalaman pribadi individu secara nyata yang berupa keberhasilan dan kegagalan. Pengalaman keberhasilan akan menaikkan *self-efficacy*

diri individu, sedangkan pengalaman kegagalan akan menurunkannya.

Self-efficacy yang kuat berkembang melalui serangkaian keberhasilan, dampak negative dari kegagalan-kegagalan yang umum akan berkurang. Bahkan, kemudian kegagalan diatasi dengan usaha-usaha tertentu yang dapat memperkuat motivasi diri apabila seseorang menemukan lewat pengalaman bahwa hambatan tersulit pun dapat diatasi melalui usaha yang terus-menerus (Ghufron&Rini, 2011: 78). Mencapai keberhasilan akan memberikan dampak yang berbeda-beda, tergantung proses pencapaiannya (Alwisol, 2012: 288):

- a) Semakin sulit tugasnya, keberhasilan akan membuat *self-efficacy* semakin tinggi
- b) Kerja sendiri, lebih meningkatkan *self-efficacy* dibanding kerja kelompok, dibantu orang lain.
- c) Kegagalan menurunkan *self-efficacy*, jika seseorang merasa sudah berusaha sebaik mungkin.
- d) Kegagalan dalam suasana emosional/stress, dampaknya tidak seburuk kalau kondisinya optimal
- e) Kegagalan sesudah orang memiliki keyakinan *self-efficacy* yang kuat, dampaknya tidak seburuk kalau kegagalan itu terjadi pada orang yang keyakinan efikasinya belum kuat.

- f) Orang yang biasa berhasil, sesekali gagal tidak mempengaruhi *self-efficacy*.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang dilalui oleh seseorang dapat berpengaruh pada *self-efficacy* didalam dirinya. Suatu kegagalan akan membuat *self-efficacy* didalam diri seseorang menjadi menurun, namun jika seseorang tersebut memiliki *self-efficacy* yang tinggi didalam dirinya, ketika ia mengalami kegagalan, maka ia sudah dapat mengatasinya dengan baik.

2) Pengalaman orang lain (*vicarious experience*).

Self-efficacy juga dipengaruhi oleh pengalaman orang lain dengan cara melihat apa yang telah dicapai oleh orang lain. Pada konteks ini terjadi proses modeling yang juga dapat menjadi hal efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* seseorang. Seseorang bisa jadi mempunyai keraguan ketika akan melakukan sesuatu meskipun ia mempunyai kemampuan untuk melakukannya, namun ketika ia melihat orang lain mampu atau berhasil dalam melakukan sesuatu dimana dia mempunyai kemampuan yang sama, maka akan meningkatkan efikasinya.

Menurut Bandura (1997:87) seseorang harus menilai kemampuannya dengan melihat hasil yang telah dicapai oleh

orang lain. Di sisi lain pengalaman dari orang lain juga dapat melemahkan keyakinan individu dalam melakukan sesuatu ketika melihat seseorang yang mempunyai kemampuan sama atau lebih tinggi dari dia gagal dalam melakukan sesuatu. Ghufron (2011: 78) menambahkan pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *self-efficacy* diri individu dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukannya.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan pengalaman orang lain juga dapat mempengaruhi *self-efficacy* didalam dirinya hal tersebut dikarenakan sifat alamiah manusia untuk melihat dan menilai sesuatu kemudian memiliki keinginan untuk dapat melakukan hal yang sama.

3) Persuasi verbal (*verbal persuasion*)

Menurut Bandura, (1997: 93) *verbal persuasion* mungkin tidak terlalu kuat dalam mempengaruhi *self-efficacy*, namun ini dapat menjadi pendukung sejauh persuasi verbal tersebut diberikan dalam konteks yang realistik. Orang yang mendapatkan persuasi verbal bahwa mereka mempunyai kemampuan untuk melakukan

sesuatu kemungkinan akan mengerahkan usaha yang lebih besar dibandingkan dengan orang yang mendapatkan perkataan yang meragukan dirinya. Adanya persuasi (bujukan) yang meningkatkan *self-efficacy* mengarahkan seseorang untuk berusaha lebih giat.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan persuasi verbal merupakan penguatan yang didapatkan dari orang lain bahwa seseorang mempunyai kemampuan untuk meraih apa yang ingin dilakukannya. *Self-efficacy* seseorang akan meningkat ketika dia sedang menghadapi kesulitan, terdapat orang yang meyakinkannya bahwa ia mampu menghadapi tuntutan tugas yang ada padanya

4) Keadaan fisiologis dan emosi (*physiological and affective states*).

Keadaan fisik yang tidak mendukung seperti stamina yang kurang, kelelahan, dan sakit merupakan faktor yang tidak mendukung ketika seseorang akan melakukan sesuatu. Karena kondisi ini akan berpengaruh pada kinerja seseorang dalam menyelesaikan tugas tertentu. Kondisi mood juga mempengaruhi pendapat seseorang terhadap efikasi dirinya. Oleh karenanya menurut Bandura (1997: 101) *self-efficacy* dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik dan mengurangi tingkat stress dan kecendrungan emosi negatif. Feist (2010: 215) menambahkan emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa saat

seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stress yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi *self-efficacy* yang rendah. Selaras dengan pendapat tersebut menurut Alwisol, (2012: 289) keadaan emosi yang mengikuti suatu kegiatan akan mempengaruhi *self-efficacy* di bidang kegiatan itu. Emosi yang kuat, takut, cemas, stress, dapat mengurangi *self-efficacy*. Namun bisa terjadi, peningkatan emosi (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan *self-efficacy*.

Berdasarkan pemaparan diatas keadaan fisiologis dan emosi juga dapat mempengaruhi *self-efficacy* didalam diri seseorang, seseorang yang memiliki keadaan fisiologis yang sehat akan dapat melaksanakan segala aktifitas dengan baik. Selain itu emosi juga dapat mempengaruhi *self-efficacy* seseorang. Pada saat seseorang memiliki emosi yang positif dalam melaksanakan suatu hal maka tujuan dari pelaksanaan tersebut akan dapat tercapai dengan baik.

d. Proses Self-Efficacy

Bandura (1997: 116) menjelaskan bahwa *self-efficacy* mempunyai efek pada perilaku manusia melalui berbagai proses yaitu:

- 1) Proses kognitif (*cognitive processes*)

Bandura (1997) menjelaskan bahwa serangkaian tindakan yang

dilakukan manusia awalnya dikonstruksi dalam pikirannya. Pemikiran ini kemudian memberikan arahan bagi tindakan yang dilakukan manusia. Menurut Piaget dalam Iqbal (2015:27) meyakini bahwa anak-anak secara alami memiliki ketertarikan terhadap dunia dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami dunia tersebut. Seseorang yang menilai bahwa mereka sebagai seorang yang tidak mampu akan menafsirkan situasi tertentu sebagai hal yang penuh resiko dan cenderung gagal dalam membuat perencanaan.

Efikasi diri mempengaruhi bagaimana seseorang menafsirkan situasi lingkungan, antisipasi yang akan diambil dan perencanaan yang akan dikonstruksi. Melalui proses kognitif inilah *self-efficacy* seseorang mempengaruhi tindakannya dikarenakan perkembangan kognitif dimulai dari proses-proses berpikir secara konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa keyakinan seseorang akan efikasi dirinya dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dapat berfikir dan melakukan suatu tindakan-tindakan.

2) Proses motivasi (*motivational processes*)

Menurut Bandura, (1994: 3) *Self-efficacy* memainkan peran kunci dalam pengaturan motivasi diri. Sebagian besar motivasi manusia

dihasilkan oleh kognitifnya. Seseorang memotivasi diri dan membimbing tindakan mereka melalui latihan pemikiran. Mereka dapat membentuk keyakinan tentang apa yang bisa mereka lakukan. Mereka mengantisipasi kemungkinan hasil dari tindakan yang akan dilakukan. Mereka menetapkan tujuan untuk diri mereka sendiri dan program rencana aksi yang dirancang untuk mewujudkan masa depan dihargai.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa proses motivasi merupakan hal yang dapat meningkatkan *self-efficacy* seseorang, karena motivasi dapat meningkatkan semangat didalam diri seseorang untuk dapat melakukan suatu hal sehingga tujuan yang mereka harapkan dapat tercapai

3) Proses afeksi (*affective processes*)

Menurut Bandura (1997: 141) *Self-efficacy* mempengaruhi seberapa banyak tekanan yang dialami ketika menghadapi suatu tugas. Orang yang percaya bahwa dirinya dapat mengatasi situasi akan merasa tenang dan tidak cemas. Sebaliknya orang yang tidak yakin akan kemampuannya dalam mengatasi situasi akan mengalami kecemasan. Bandura menjelaskan bahwa orang yang mempunyai efikasi dalam mengatasi masalah menggunakan strategi dan mendesain serangkaian kegiatan untuk merubah keadaan. Pada konteks ini, *self-efficacy* mempengaruhi stres dan

kecemasan melalui perilaku yang dapat mengatasi masalah (*coping behavior*).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang akan merasa cemas apabila menghadapi sesuatu di luar kontrol dirinya namun individu yang memiliki efikasinya tinggi akan menganggap sesuatu itu bisa diatasi, sehingga mengurangi kecemasannya.

4) Proses seleksi (*selection processes*)

Pilihan (*selection*) dipengaruhi oleh keyakinan seseorang akan kemampuannya (*efficacy*). Seseorang yang mempunyai *self-efficacy* rendah akan memilih tindakan untuk menghindari atau menyerah pada suatu tugas yang melebihi kemampuannya, tetapi sebaliknya dia akan mengambil tindakan dan menghadapi suatu tugas apabila dia mempunyai keyakinan bahwa ia mampu untuk mengatasinya. Bandura (1997 : 160) menegaskan bahwa semakin tinggi *self-efficacy* seseorang, maka semakin menantang aktivitas yang akan dipilih orang tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa keyakinan terhadap efikasi diri berperan dalam rangka menentukan tindakan dan lingkungan yang akan dipilih individu untuk menghadapi suatu tugas tertentu, karena proses seleksi

menentukan pilihan seseorang terhadap dirinya.

e. Dampak Self-Efficacy Pada Perilaku

Pajares (2002) berpenapat bahwa *self-efficacy* berdampak pada perilaku dalam beberapa hal yang penting, yaitu:

- 1) *Self-efficacy* mempengaruhi pilihan-pilihan yang dibuat dan tindakan yang dilakukan individu dalam melaksanakan tugas-tugas dimana individu tersebut merasa berkompeten dan yakin. Keyakinan diri yang mempengaruhi pilihan-pilihan tersebut akan menentukan pengalaman dan mengedepankan kesempatan bagi individu untuk mengendalikan kehidupan.
- 2) *Self-efficacy* menentukan seberapa besar usaha yang dilakukan oleh individu, seberapa lama individu akan bertahan ketika menghadapi rintangan dan seberapa tabah dalam menghadapi situasi yang tidak menguntungkan.
- 3) *Self-efficacy* mempengaruhi tingkat stres dan kegelisahan yang dialami individu ketika sedang melaksanakan tugas dan mempengaruhi tingkat pencapaian prestasi individu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* berdampak pada perilaku dimana seseorang yang memiliki *self-efficacy* akan merasa berkompeten dan yakin, menentukan usaha yang dilakukan oleh individu dalam melakukan suatu hal

dan mempengaruhi pencapaian prestasi individu.

3. Tinjauan tentang Curiosity

a. Pengertian Curiosity

Binson (2009) memberikan definisi *curiosity* sebagai kecenderungan untuk bertanya, menyelidiki dan mencari setelah mendapatkan pengetahuan. Litmann & Spielberger (2003) sebagaimana dikutip oleh Reio et al., (2006) menyatakan bahwa *curiosity* adalah keinginan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru, serta pengalaman sensori baru yang dapat memotivasi perilaku untuk mencari tahu. Menurut Berlyne dalam Gulten (2011:249) mengemukakan bahwa perspektif *curiosity* berupa melihat dan mendengar apa yang diarahkan kepada suatu konsep yang digunakan dalam rangka memperoleh informasi melalui timbulnya *curiosity* / rasa ingin tahu. *Curiosity* atau rasa keingintahuan merupakan suatu hal perlu dimiliki oleh peserta didik. Dikutip dari Sulistyowati (2012: 74) dalam Ameliah dkk (2016: 10-11) mengemukakan bahwa keingintahuan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat dan didengarnya. Senada dengan pendapat tersebut menurut Reio dalam Steven dkk (2018:154) mendefinisikan rasa ingin tahu sebagai sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensori yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi.

Menurut Steven dkk (2018:154) para ahli memiliki pendapat bahwa rasa ingin tahu dapat muncul sebagai sebuah perasaan akan kekurangan (*curiosity as feeling of deprivation*) dan perasaan akan ketertarikan (*curiosity as feeling of interest*). Cicero dalam Steven dkk (2018:154) sepakat bahwa rasa ingin tahu juga dapat dilihat sebagai gairah untuk belajar. Loewenstein dalam Steven dkk (2018:154) menegaskan rasa ingin tahu dapat secara konsisten dikenali sebagai motivasi yang mempengaruhi baik positif maupun negatif di setiap tahap kehidupan seseorang selain itu rasa ingin tahu inilah yang melatarbelakangi alasan seseorang benar-benar tertarik pada sebuah informasi, walaupun informasi tersebut tidak memberikan keuntungan ekstrinsik.

Binson (2009: 14) menjelaskan alasan pentingnya rasa ingin tahu bagi seseorang yaitu: "*Curiosity is defined as a disposition to inquire, investigate or seek after knowledge. It is simply the frame of mind in which you want to learn more about something. It also provides the source of internal motivation that comprises the foundation of education*". Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa rasa ingin tahu didefinisikan sebagai sifat atau watak untuk menemukan, menginvestigasi atau mencari pengetahuan. Rasa ingin tahu menjadikan seseorang ingin belajar lebih tentang suatu hal. Rasa ingin tahu menjadi sumber motivasi internal yang merupakan dasar pendidikan.

Menurut Binson (2009: 22) menyatakan bahwa *curiosity* (sikap ingin tahu) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran oleh karena itu rasa ingin tahu penting untuk dikembangkan sebab rasa ingin tahu merupakan salah satu dimensi dari sikap ilmiah selain sikap berpikir rasional (*rationality*), berpikir terbuka (*open mindedness*), keengganan untuk bertakhyul (*aversion to superstition*), keyakinan akan pemikiran yang objektif (*objectivity of intellectual beliefs*) dan mengambil keputusan (*suspended judgments*) (Gokul dan Malligna, 2015: 196).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *curiosity* merupakan semangat yang timbul didalam diri seseorang untuk mencari tahu sesuatu lebih mendalam sehingga mendambah pengalamannya dalam mempelajari suatu hal hal tersebut dikarenakan ketika seseorang memiliki rasa ingin tahu, mereka mencurahkan banyak perhatian kepada suatu aktivitas, memproses lebih dalam, mengingat informasi lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas sampai selesai sehingga mendapatkan sesuatu yang menjadi tujuan atau keinginannya.

Patta Bundu (2006: 141) menyebutkan bahwa terdapat indikator dari sikap ingin tahu yaitu : antusias mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, antusias pada proses sains dan enanyakan setiap langkah kegiatan. Sedangkan untuk mengetahui Indikator rasa ingin tahu menurut KEMENDIKNAS (2010 : 34) yaitu :

Siswa cenderung bertanya selama pembelajaran jika ada hal yang tidak dipahami, membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan materi pembelajaran, membaca atau mendiskusikan gejala alam atau pembelajaran yang baru terjadi, dan bertanya tentang suatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang di bahas di kelas.

Maka dari teori diatas kemudian digabung dan diolah menjadi satu yang digunakan dalam penyusunan instrument angket, maka didapat 3 indikator yaitu keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru, sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan keinginan untuk mencari informasi baru.

b. *Jenis-jenis Curiosity*

Berlyne dalam Gupta (2016: 1722) membedakan rasa ingin tahu menjadi dua jenis yaitu *epistemic curiosity* dan *perceptual curiosity*.

1. Perceptual curiosity

Berlyne Menjelaskan bahwa *perceptual curiosity* merupakan eksplorasi spesifik di mana peserta didik memberi tanggapan terhadap eksplorasi tertentu yang mungkin terjadi. Rasa ingin tahu ini menyebabkan peningkatan persepsi rangsangan. Rasa ingin tahu perseptual melibatkan peningkatan perhatian yang diberikan kepada benda-benda di lingkungan sekitar. *Perceptual curiosity* dapat dibangun dengan stimulus baru atau yang tidak biasa dan memotivasi seseorang untuk melakukan eksplorasi contohnya

mendengarkan dengan penuh perhatian pertanyaan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *perceptual curiosity* merupakan suatu keingintahuan peserta didik terhadap eksplorasi tertentu, seperti memberikan perhatian lebih terhadap benda-benda di sekitarnya.

2. *Epistemic curiosity*

Epistemic curiosity merupakan respon melalui pengetahuan yang telah diperolehnya. Berikut tiga kelas utama dari epistemik respon yaitu:

- a. Observasi, merupakan respon dimana suatu object berinteraksi dengan situasi eksternal dan dapat memelihara proses pembelajaran
- b. Berpikir, yaitu termasuk berpikir produktif dan kreatif yang dapat menanamkan pengetahuan baru sebagai milik seseorang secara permanen
- c. Konsultasi, yaitu kegiatan yang memperlihatkan stimulus verbal seseorang dari orang lain dan termasuk mengayakan suatu pertanyaan, menulis surat dan membaca.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *epistemic curiosity* merupakan hasil dari kecerdasan tak tentu. Rasa ingin tahu tipe ini mengantarkan seseorang menuju

eksplorasi yang spesifik. Faktor-faktor yang menyebabkan tinggi rendahnya keingintahuan peserta didik di antaranya minat, motivasi, lingkungan, dan desakan keadaan.

c. Ciri-ciri curiosity

Pitafi dan Farooq (2012: 383) juga menjelaskan ciri-ciri siswa yang memiliki rasa ingin tahu yaitu :

1. Tidak hanya melihat dan mendengar namun mencari dan menyimak dengan seksama, ketika pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik yang memiliki *curiosity* akan lebih cenderung memiliki rasa yang lebih terhadap apa yang sedang ia pelajari, sehingga peserta didik tersebut akan mencari informasi-informasi lebih mendalam lagi tentang suatu materi didalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik akan lebih mudah memfokuskan diri mereka terhadap sumber yang menyampaikan informasi dengan menyimak secara seksama.
2. menanyakan pertanyaan dan membaca untuk menemukan informasi. Peserta didik yang memiliki *curiosity* akan lebih senang menanyakan hal yang belum mereka pahami terhadap suatu materi tertentu, bertanya merupakan suatu tindakan yang sudah memasuki pada tahap penalaran, yang berarti ketika peserta didik menanyakan suatu hal, maka pengembangan informasi yang ia dapatkan pada suatu pembelajaran sudah

diterima dengan baik. Selain itu, peserta didik yang memiliki *curiosity* akan lebih senang mencari jawaban dengan membaca untuk dapat menemukan informasi tertentu.

3. siap dalam memulai pelajaran, peserta didik yang memiliki *curiosity* akan lebih siap dalam memulai pembelajaran dikarenakan rasa keingintahuannya akan suatu hal baru yang belum pernah ia dapatkan.

Hal serupa pun di kemukakan oleh kemendiknas (2010) yang menjelaskan ciri-ciri siswa memiliki rasa ingin tahu antara lain: bertanya pada guru dan teman tentang materi pelajaran, bertanya tentang kegiatan pembelajaran, mencari informasi dari berbagai sumber dan melakukan pengamatan tentang objek yang dipelajari.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki *curiosity* didalam dirinya memiliki ciri-ciri tersendiri yang tentu saja berbeda dengan peserta didik yang belum memiliki *curiosity* didalam dirinya.

4. Tinjauan Tentang PPKn

a. Pengertian PPKn

- 1) Menurut *National Council of Social Studies (NCSS)* Amerika Serikat.

PPKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksud untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. PPKn adalah lebih dari pada sekedar bidang studi. PPKn mengambil bagian dari pengaruh positif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Melalui PPKn mengambil bagian generasi muda dibantu untuk memahami cita-cita nasional, hal-hal yang baik diakui oleh umum, proses pemerintahan sendiri, dan dibantu untuk memahami arti kemerdekaan untuk mereka dan untuk semua manusia dan untuk individu dan kelompok, dalam bidang kepercayaan, perdagangan, pemilu atau dalam tingkah laku sehari-hari. Mereka juga dibantu untuk memahami bermacam-macam hak kemerdekaan warga negara yang dijamin dalam konstitusi dan peraturan-peraturan lainnya dan tanggung jawab apa yang telah dicapainya (Cholisin, 2000 : 7).

2) Menurut Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan Civics di Tawangmangu.

PPKn sebagai suatu program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan Pembukaan UUD 1945. Bahannya diambil dari Ilmu

Kewarganegaraan (IKN) termasuk kewiraan nasional, filsafat Pancasila dan filsafat pendidikan nasional serta menuju kedudukan para warga negara yang diharapkan di masa depan (Cholisin, 2000 : 7).

3) Menurut Nu'man Somantri

PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, *positive influence* pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analistis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 (Cholisin, 2000 : 8).

Berdasarkan tiga pengertian tentang PKn tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PPKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. PKn lebih dari sekedar bidang studi karena PKn mengambil bagian dari pengaruh positif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apa yang telah dipelajari tentang materi-materi PKn di sekolah, diharapkan dapat dengan baik diterapkan di lingkungan keluarga, sekolah dan

lingkungan masyarakat. Agar PKn tidak terkesan hanya menyampaikan materi-materi yang bersifat teoritis, namun dengan belajar PKn, dapat memberi asumsi terhadap tingkah laku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi dan Tujuan PPKn

Fungsi PKn adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Sunarso dkk, 2006: 5).

Adapun Tujuan PKn adalah memberikan berbagai kompetensi diantaranya adalah:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Sunarso dkk, 2006: 5)

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi PKn adalah mencerdaskan bangsa sehingga berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945. Tujuan PKn adalah memberikan berbagai kompetensi; berfikir kritis, berpartisipasi secara bertanggung jawab, berkembang positif dan berinteraksi dengan bangsa lain.

c. Ruang Lingkup PPKn

Menurut BSNP (2006 : 96-97) Ruang lingkup mata pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam

- kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
 4. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
 5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
 6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
 7. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan

sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

d. Kompetensi PPKn

Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab, yang harus dimiliki oleh seseorang sebagai syarat untuk dapat dianggap mampu melakukan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Kompetensi yang diharapkan setelah menempuh pendidikan PPKn adalah dimilikinya seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab dari seorang warga negara dalam berhubungan dengan negara, serta mampu turut serta dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kapasitas masing-masing. Sifat cerdas yang dimaksud tampak dalam kemahiran, ketepatan dan keberhasilan dalam bertindak, sedangkan sifat tanggung jawab diperlihatkan sebagai kebenaran tindakan ditinjau dari nilai agama, moral, etika dan budaya.

Menurut Sunarso dkk. (2006: 9). PPKn yang berhasil, akan menumbuhkan sikap mental bersifat cerdas, penuh tanggung jawab dari peserta didik dengan perilaku :

- 1) Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa.
- 2) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Bersikap rasional, dinamis dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 4) Bersikap profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.
- 5) Aktif memanfaatkan ilmu dan teknologi serta seni kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.
- 6) Melalui PKn diharapkan warga negara mampu memahami, menganalisis, serta menjawab berbagai masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara secara tepat, rasional, konsisten, berkelanjutan dan bertanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan nasional. Menjadi warga negara yang tahu hak dan kewajibannya, menguasai ilmu dan teknologi serta seni namun tidak kehilangan jati diri

Jadi dapat disimpulkan bahwa kompetensi PKn adalah dimilikinya seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab bagi seorang warga negara terhadap negara, mampu turut serta memecahkan berbagai

persoalan yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kapasitas masing-masing.

e. Tinjauan Tentang Pembelajaran PPKn

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Mulyasa (2006 : 69) Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Jadi pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran dan istilah belajar-mengajar. Pembelajaran PKn adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru PKn untuk membelajarkan siswa yang belajar mata pelajaran PKn untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2011 : 152). Tujuan pembelajaran PKn adalah mengajarkan siswa agar berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, mengajarkan siswa agar berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, mengajarkan siswa agar berkembang secara positif dan demokratis

untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain dan mengajarkan siswa agar kelak mampu berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

B. Kajian Yang Relevan

1. Penelitian berbentuk Jurnal ini dilakukan oleh Dwi Hardani Oktawirawan (2020), Fakultas Psikologi Universitas Surabaya dengan judul “Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemicu kecemasan yang dialami oleh siswa serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi kecemasan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan 74 informan yang merupakan siswa SMA. Teknik pokok pengumpulan data penelitian ini menggunakan survei. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada variabel bebas (x) yang diteliti, yakni Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu pada variabel terikat, subyek yang diteliti dan metode yang digunakan, dimana penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tita Tanjung Sari (2020), Universitas Wiraraja dengan judul “*Self-efficacy* dan Dukungan Keluarga dalam Keberhasilan Belajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Self-efficacy* dan dukungan keluarga terhadap tingkat keberhasilan belajar dari rumah selama masa pandemi covid-19. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan cara pengambilan data menggunakan teknik survei menggunakan sampel sebanyak 50 peserta didik di 9 kecamatan di Kabupaten Sumenep, diantaranya kecamatan Kota, Kecamatan Batu Putih, Kecamatan Arjasa, Kecamatan Batuan, Kecamatan Kalianget, Kecamatan Kangayan, Kecamatan Sapeken dan Kecamatan Batang-batang. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu terletak pada variabel bebas, teknik pengumpulan data dan subyek yang diteliti.
3. Penelitian berbentuk Jurnal ini dilakukan oleh Muhammad Jarnawi dan Ketut Alit Adi Untara (2016), Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Blended Cooperative E-Learning Terhadap *Self-Efficacy* dan *Curiosity* Siswa dalam Pelajaran Fisika di SMA Karuna Dipa Palu”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran *blended cooperative e-learning* terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* siswa dalam pelajaran fisika di SMA Karuna Dipa Palu. Metode yang digunakan

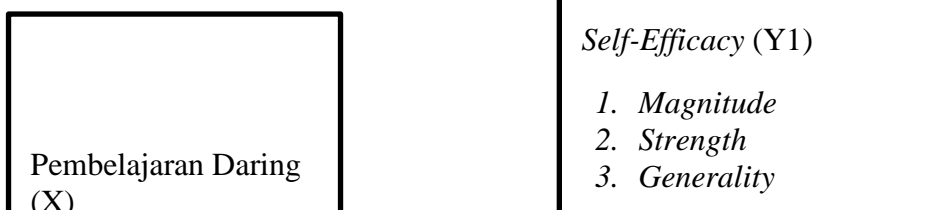
dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan sampel terdiri dari 20 siswa, 10 siswa pada kelas eksperimen dan 10 siswa pada kelas kontrol. Teknik pokok pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket *self-efficacy*, angket *curiosity* serta tes tertulis. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebas, subyek yang diteliti dan metode yang digunakan.

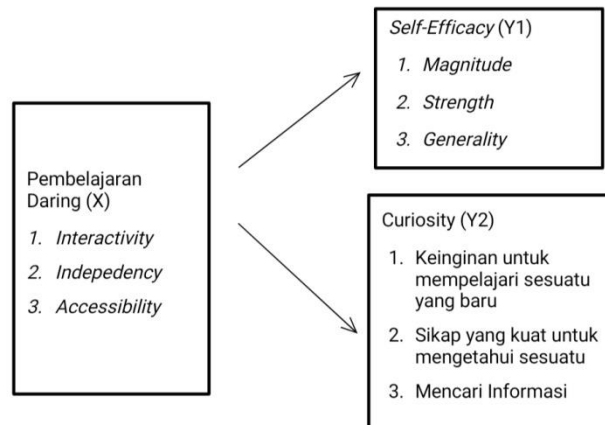
C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan mencari tahu dan mendeskripsikan mengenai bagaimana pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik kelas IX pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa sistem pembelajaran selama adanya pandemi Covid-19 mengalami perubahan, dimana yang semula pembelajaran dilaksanakan dengan sistem tatap muka, kemudian dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring seharusnya memberikan kemudahan kepada peserta didik karena pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan hasil wawancara *pra-observasi* peneliti dengan salah satu pendidik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro mengungkapkan bahwa selama ini beliau banyak mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn melalui daring, seperti banyak peserta didik yang telat mengumpulkan tugas yang diberikan, tidak absen, bahkan tidak semua peserta didik mengikuti kegiatan selama pembelajaran daring ini.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik di SMP Negeri 3 Metro mengenai pelaksanaan pembelajaran daring. Para peserta didik tersebut mengungkapkan pembelajaran daring membuat mereka malas mengerjakan tugas, banyak dari mereka yang mengandalkan internet dan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas-tugas maupun ujian yang diberikan, tidak memahami materi jika tidak dijelaskan secara langsung, terkendala oleh pekerjaan rumah dikarenakan mereka membantu pekerjaan rumah orang tua, terkendala alat dalam meaksanakan pembelajaran daring seperti tidak memiliki hp dan leptop, dan terkendala dengan banyaknya tugas-tugas dari mata pelajaran lain.

Maka disini peneliti ingin mengukur indikator pembelajaran daring yaitu *interactivity* berupa komunikasi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, *indepedency* yang menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat pada siswa sehingga partisipasi peserta didik menjadi meningkat dan *accessibility* sehingga tercapainya tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah. Kemudian menurut Brown dalam Manara, (2008: 36), indikator dari *self-efficacy* mengacu pada dimesi *self-efficacy* yaitu *level*, *strength*, dan *generality*. Sedangkan indikator *curiosity* peserta didik dapat diukur melalui antusias mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, cenderung bertanya dan membaca sumber belajar lain diluar buku teks tentang suatu materi. Berikut merupakan keterkaitan antar variabel yang secara ringkas agar lebih jelas tergambar pada skema di bawah ini:





Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesis

Menurut Nasution dalam Sarwono (2006:37) hipotesis adalah “pernyataan tentatif yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha memahaminya”. Sedangkan Arikunto (2010:110) menyatakan bahwa apabila peneliti telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, maka dapat dibuat suatu teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (dibawah kebenaran). Dengan kata lain, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang masih bersifat sementara, sehingga harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang, teori dan kerangka berpikir permasalahan diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H₁: Terdapat pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19

terhadap *self-efficacy* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

H₀: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid 19 terhadap *self-efficacy* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

2. H₁: Terdapat pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 terhadap *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

H₀: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid 19 terhadap *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang di gunakan oleh peneliti untuk menggambarkan tentang permasalahan yang sedang di teliti.

Arief Furhan (2004:39), menyatakan bahwa :

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang di perlukan, guna menjawab persoalan yang di hadapi. Ini adalah rencana pemecahan bagi persoalan yang sedang di selidiki.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya dengan angka. Dengan menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kuantitatif ini peneliti ingin memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan tentang pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* siswa mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Benny Kurniawan (2012:59) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kuantitas atau kualitas tertentu yang di tentukan oleh peneliti untuk di pelajari dan di selidiki dan kemudian di tarik kesimpulannya. Sugiyono (2006:16) menambahkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Sedangkan Arikunto (2010:173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menentukan populasi merupakan hal yang utama yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya yaitu peserta didik kelas IX di SMPN 3 Metro yang berjumlah 222 orang. Berikut rincian populasi peserta didik kelas IX di SMPN 3 Metro :

Table 1 Populasi Peserta Didik Kelas IX di SMPN 3 Metro Tahun

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-Laki	Perempuan
1.	IX A	31	10	21
2.	IX B	32	9	23
3.	IX C	32	16	16
4.	IX D	32	13	19

5.	IX E	32	13	19
6.	IX F	32	17	15
7.	IX G	31	15	16
	Jumlah	222	93	129

Sumber: Dokumen (Dokumen Absensi Peserta Didik Kelas IX di SMPN 3 Metro)

2. Sampel

Sugiyono (2012:190) menyatakan bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Hal tersebut selaras dengan Benny Kurniawan (2012:59) menurutnya sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan kita teliti. Arikunto (2010:174) menambahkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan wakil dari banyaknya populasi yang diteliti dalam sebuah penelitian. Karena sebagian maka jumlah sampel selalu lebih kecil daripada jumlah populasinya.

Teknik sampling yang digunakan ialah *random sampling*, yaitu sampel acak sehingga peneliti memberi hak yang sama kepada setiap peserta didik untuk memperoleh kesempatan (*chance*) untuk dipilih menjadi sampel. Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini mengacu pada rumus Taro Yamane dalam Riduwan (2012:65), yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$= \frac{222}{(222)(0,1)^2 + 1} = 68,94$$

Keterangan:

- n = Jumlah Sampel
 N = Jumlah Populasi
 d^2 = Presisi yang ditetapkan (0,1)

Dari sampel tersebut, penulis membagi masing-masing sampel dengan menggunakan rumus sampel berstrata Sugiyono dalam Riduwan (2012:66), dengan rincian sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

- ni = Jumlah sampel menurut stratum
 Ni = Jumlah sampel keseluruhan
 N = Jumlah populasi menurut stratum
 n = Jumlah populasi keseluruhan

Dengan menggunakan rumus sampel berstrata menurut Sugiono, maka peneliti menentukan jumlah besaran sampel sebagai berikut :

Table 2 Jumlah peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Metro yang dijadikan Sampel penelitian

No	Kelas	Perhitungan Sampel	Jumlah sampel
1	IX A	$(31/222) \times 69 = 9,63$	9
2	IX B	$(32/222) \times 69 = 9,94$	9
3	IX C	$(32/2) \times 69 = 9,94$	9
4	IX D	$(32/222) \times 69 = 9,94$	9
5	IX E	$(32/222) \times 69 = 9,94$	9
6	IX F	$(32/222) \times 69 = 9,94$	9
7	IX G	$(31/222) \times 69 = 9,63$	9
Total			63

Sampel	
--------	--

Dari data tersebut, maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti adalah sebanyak 63 orang.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2009:60) variabel adalah sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek yang lain. Dari pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel dibedakan menjadi dua, yaitu:

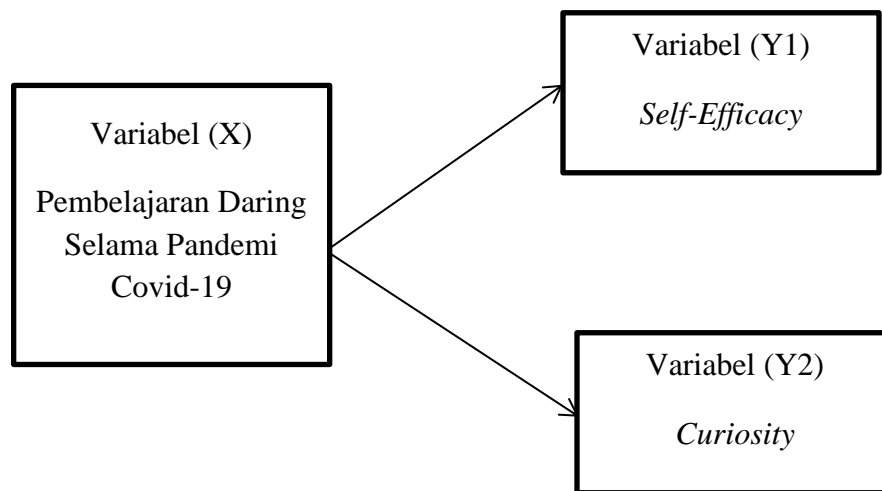
1. Variabel bebas (independent variable)

Variabel independen adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, predator, dan antesenden. Variabel ini dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini ialah pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:39).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel terikat, yaitu (Y1) *Self-Efficacy* dan (Y2) *Curiosity*



Gambar 2. Keterkaitan Antar Variabel

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkan di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam

penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

a. Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran dalam jaringan yang berarti bahwa pendidik dan peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis jaringan seperti *whatsapp*, *classroom*, *zoom* atau *google meet* yang didukung oleh jaringan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. *Self-Efficacy*

Self-Efficacy adalah keyakinan yang dimiliki oleh seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan suatu tugas sehingga mencapai suatu tujuan tertentu.

c. *Curiosity*

Curiosity yaitu keinginan yang ada didalam diri seseorang untuk mencari tahu lebih dalam akan suatu hal ketika seseorang tersebut masih merasa kurang puas akan pengetahuannya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Sarwono, 2006:9).

a. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara online tanpa terbatas ruang dan waktu dengan menggunakan aplikasi tambahan sebagai pendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini untuk dapat mengukur *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik kelas IX dalam pembelajaran daring, maka dapat dilihat dari indikator sebagai berikut :

- 1) *Interactivity* berupa komunikasi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 2) *Independency* yang menyebabkan pembelajaran menjadi terpusat pada peserta didik sehingga partisipasi peserta didik menjadi meningkat
- 3) *Accessibillity* sehingga tercapainya tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah

b. *Self-Efficacy*

Self-Efficacy merupakan keyakinan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu sehingga seseorang tersebut tidak bergantung kepada suatu hal dan dapat mengatasi hambatan yang ada dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Yang dapat diukur melalui indikator penilaian :

1. *Magnitude* berupa kemampuan peserta didik dalam menghadapi kesulitan tugas
2. *Strength* berupa tingkat kekuatan individu mengenai kemampuannya dalam mencapai tujuan belajar

3. *Generality* berupa kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi dan tugas belajar.

c. *Curiosity*

Curiosity merupakan rasa ingin tahu yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal tertentu sehingga dapat menambah pengalaman dan pengetahuannya akan hal baru. Yang diukur melalui indikator penilaian :

1. Keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru
2. Sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu
3. Mencari Informasi

E. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu cara dalam melengkapi penelitian ini adalah menggunakan teknik pengumpulan data. Hal ini dimaksudkan untuk mendapat data yang lengkap yang nantinya dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian ini.

1. Angket

Dalam penelitian ini, angket menjadi teknik pokok dalam pengumpulan data penelitian, menurut Sugiyono (2011:142) teknik angket atau kuisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Nazir (2014:179) menyatakan bahwa angket adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. Sedangkan Bungin (2005:133) mengemukakan bahwa angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Maka dari itu teknik angket dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.

Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana responden mengisi kuisioner sesuai dengan kolom yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memilih teknik angket agar lebih memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu peserta didik kelas IX di SMPN 3 Metro. Skala angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Sugiyono (2012:136) menyatakan skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan kata lain, skala *Likert* merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang dengan penilaian negatif atau positif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian dengan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Dalam

penggunaan skala ini, peneliti menggunakan bentuk *Multiple Choice*.

Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Umumnya pemberian kode angkanya sebagai berikut:

Skor 3 = Jika sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti

Skor 2 = Jika kurang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti

Skor 1 = Jika tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti

2. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pendukung salah satunya adalah wawancara. Dalam penelitian kuantitatif wawancara menjadi metode pengumpulan data yang dapat mendukung hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2011:137)

wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui dari hal-hal responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil

Sedangkan menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72)

wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu

Nazir (2014:170) menambahkan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber. Maka, dapat

diartikan bahwa wawancara merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari narasumber dan dilakukan secara langsung oleh peneliti dan narasumbernya.

Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan kisi-kisi wawancara, sehingga akan diperlukan instrumen sebagai alat penunjang dalam mencari data-data yang ingin peneliti ketahui. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung dengan guru mata pelajaran PPKn dan peserta didik kelas IX di SMPN 3 Metro untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait pengaruh pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik dalam pelajaran PPKn .

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan baik, dalam arti lebih cermat, lengkap sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Sejalan dengan hal tersebut menurut Sugiyono (2014:92) instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa instrumen merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data secara sistematis dan lebih mudah. Instrumen penelitian menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data di lapangan. Untuk menghasilkan data dalam penelitian ini, selanjutnya penulis gunakan instrumen penelitian untuk menghasilkan data yang hendak diukur atau diteliti yaitu mengenai pembelajaran daring, *self-efficacy* dan *curiosity*. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian gunakan adalah angket dan wawancara.

1. Angket

Alat bantu berupa pernyataan yang harus dijawab oleh responden yang digunakan untuk mengetahui pembelajaran daring, *self-efficacy* dan *curiosity*. Pada penyusunan angket nanti nya peneliti akan menggunakan lembar kisi-kisi angket dan pedoman penskoran. Angket pembelajaran daring, *self-efficacy* dan *curiosity* nanti nya juga akan dituliskan dalam lampiran. Instrumen angket merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Mengingat data penelitian merupakan aspek yang penting dalam penelitian, maka instrumen atau alat yang digunakan mengukur harus terpercaya. Berikut merupakan kisi-kisi angket dalam penelitian ini :

KISI-KISI ANGKET

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
-----------------	------------------	-----------------	---------------

A. Pembelajaran Daring	1. <i>Interactivity</i>	1	1
	2. <i>Indepedency</i>	2, 3, 4	3
	3. <i>Accessibility</i>	5, 6	2
B. <i>Self-Efficacy</i>	1. <i>Magnitude</i> (Kemampuan peserta didik dalam menghadapi kesulitan tugas).	7, 8, 9,10	4
	2. <i>Strength</i> (tingkat kekuatan individu mengenai kemampuannya dalam mencapai tujuan belajar).	11, 12, 13, 14	4
	3. <i>Generality</i> (Kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi dan tugas belajar).	15, 16, 17, 18, 19	5
<hr/>			
C. <i>Curiosity</i>	1. Keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27	8
<hr/>			

2. Sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu.	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	9
3. Mencari Informasi.	37, 38, 39, 40, 41	5

Sumber : Data diolah oleh peneliti.

2. Wawancara

Insrumen wawancara merupakan pedoman peneliti dalam mewawancarai subjek penelitian untuk menggali sebanyak-banyaknya tentang apa, mengapa, dan bagaimana mengenai masalah yang diberikan oleh peneliti. Pedoman ini merupakan garis besar pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan peneliti kepada subjek penelitian sebagaimana yang nantinya akan terlampir pada lampiran. Jika selama wawancara subjek mengalami kesulitan dengan pertanyaan tertentu yang diajukan oleh peneliti, maka mereka didorong untuk merefleksikan dan menjelaskan kesulitan yang dihadapinya. Kemudian karena wawanara dilakukan secara online maka subjek pun diperkenankan menggunakan penjelasan secara tertulis untuk menguatkan jawaban yang diberikan. Untuk memaksimalkan hasil wawancara peneliti menggunakan fitur *screenshot*, tujuannya untuk mengantisipasi keterbatasan peneliti dalam mengingat informasi pada saat wawancara berlangsung.

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara yang tidak terstruktur, hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat menemukan informasi seluas-luasnya mengenai permasalahan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang selanjutnya akan tercantum dalam lembar kisi-kisi wawancara. Maka, sebelum wawancara dilakukan terlebih dahulu instrumen penelitian berupa lembar kisi-kisi wawancara ini divalidasi dengan validasi ahli (dosen pembimbing I dan dosen Pembimbing II) agar instrumennya shahih dan data yang diperoleh sesuai harapan. Validasi ini dilakukan dengan pertimbangan memudahkan peneliti memperoleh data.

G. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jika uji validitas instrumen dapat digunakan untuk menghitung sejauh mana alat ukur yang dipakai bisa mengukur apa yang dapat diungkapkan dan apa yang diinginkan data dari variabel yang

diteliti secara tepat. Metode uji validitas angket yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : Sujarweni (2012:177)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

n = jumlah sampel yang diteliti

$\sum x$ = jumlah skor X

$\sum y$ = jumlah skor Y (item)

Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Kriteria pengujian, apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan sebaliknya jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), reliabilitas memiliki arti bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen

tersebut sudah baik. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Sulyanto (Wibowo, 2012:52) cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* digunakan rumus berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir pernyataan/pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varian pada butir

σ^2 = varian total

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012:53) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Indeks Koefisien Reliabilitas

Table 3 Indeks Koefisien Reliabilitas

No.	Nilai Interval	Kriteria
1.	<0,20	Sangat Rendah

2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Wibowo (2012:53)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai *r* tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, *N* adalah banyaknya sampel dan *k* adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

- a. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel. (Wibowo, 2012:52)

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.

- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

H. Pelaksanaan Uji Coba Angket

Dalam sebuah penelitian terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang digunakan yaitu berupa angket/kuesioner. Metode yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya atau diakui kebenarannya. Menurut Sugiyono (2013:222) bahwa “Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument”. Maka, uji angket ini diberikan kepada peserta didik lainnya diluar sampel dan dihitung menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut merupakan hasil dari uji coba angket diluar sampel menggunakan uji validitas dan reliabilitas :

1. Pelaksanaan Uji Coba Validitas Angket

Uji validitas ini dilakukan dengan menghitung korelasi *pearson product moment* hasil uji coba instrumen angket. Penghitungan data dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel yaitu Pembelajaran Daring (variabel X), *Self-Efficacy* (variabel Y1), dan *Curiosity* (Y2).

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka

instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r \text{ hitung} \leq r$ tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 25 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*; (4) Klik *Pearson >> OK*. *Output* hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 43 orang responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4 Hasil Uji Coba angket (Variabel X) Kepada 34

Item	r hitung	r table	Keputusan
X1.1	0,375	0,3388	Valid
X1. 2	0,170	0,3388	Tidak Valid
X1. 3	0,333	0,3388	Tidak Valid
X1.4	0,303	0,3388	Tidak Valid
X1.5	0,467	0,3388	Valid
X1.6	0,667	0,3388	Valid

X1.7	0,609	0,3388	Valid
X1.8	0,217	0,3388	Tidak Valid
X1.9	0,512	0,3388	Valid
X1.10	0,544	0,3388	Valid
X1.11	0,292	0,3388	Tidak Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data dengan menggunakan program SPSS versi 25, maka untuk angket Pembelajaran Daring atau variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 6 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan diikutkan dalam perhitungan analisis data selanjutnya.

Table 5 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y1) Kepada 34

Item	r hitung	r table	Keputusan
Y1. 1	0,495	0,3388	Valid
Y1. 2	0,300	0,3388	Tidak Valid
Y1. 3	0,658	0,3388	Valid
Y1. 4	0,224	0,3388	Tidak Valid
Y1. 5	0,496	0,3388	Valid
Y1. 6	0,020	0,3388	Tidak Valid
Y1. 7	0,628	0,3388	Valid

Y1. 8	0,537	0,3388	Valid
Y1. 9	0,293	0,3388	Tidak Valid
Y1. 10	0,480	0,3388	Valid
Y1. 11	0,625	0,3388	Valid
Y1. 12	0,398	0,3388	Valid
Y1. 13	0,563	0,3388	Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 25, maka untuk angket *Self-Efficacy* atau variabel (Y1) diperoleh item yang valid sebanyak 9 item karena setiap item $r_{hitung} > r_{table}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0.05). Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya.

Table 6 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y2) Kepada 34

Item	r hitung	r table	Keputusan
Y2. 1	0,680	0,3388	Valid
Y2. 2	0,698	0,3388	Valid
Y2. 3	0,740	0,3388	Valid
Y2. 4	0,549	0,3388	Valid
Y2. 5	0,710	0,3388	Valid
Y2. 6	0,701	0,3388	Valid
Y2. 7	0,072	0,3388	Tidak Valid

Y2. 8	0,655	0,3388	Valid
Y2. 9	0,778	0,3388	Valid
Y2. 10	0,712	0,3388	Valid
Y2. 11	0,658	0,3388	Valid
Y2. 12	0,737	0,3388	Valid
Y2. 13	0,738	0,3388	Valid
Y2. 14	0,692	0,3388	Valid
Y2. 15	0,288	0,3388	Tidak Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 25, maka untuk angket *Curiosity* atau variabel (Y2) diperoleh item yang valid sebanyak 13 item karena setiap item r hitung $> r_{table}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0.05). Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan SPSS versi 25, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 28 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis selanjutnya.

2. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari data hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Adapun langkah-langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak *items*, skor total tidak diikutkan; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK*. *Output* hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran. Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan apabila uji reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan apabila diatas 0.8 adalah baik. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 34 peserta didik diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 7 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 34

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N Of Items
,710	6

Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS 25.

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari angket/kuisisioner dapat dikatakan Reliabel apabila hasil minimalnya 0.6. Dengan demikian angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 untuk variabel X hasil akhirnya adalah 0,71.

Table 8 Uji Reliabilitas (Variabel Y1) Kepada 34

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N Of Items
,770	9

Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS 25.

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan kerana setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 pada variabel Y1 hasil akhirnya memiliki nilai 0,770.

Table 9 Uji Reliabilitas (Variabel Y2) Kepada Sepuluh

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N Of Items
,923	13

Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS 25.

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan kerana setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 pada variabel Y2 hasil akhirnya memiliki nilai 0,923.

Berdasarkan hasil perhitungan ketiga angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket Pembelajaran Daring diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,71 ($0,71 > 0,6$) dari 6 item pernyataan yang valid. Untuk angket *Self-Efficacy* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,77 ($0,77 > 0,6$) dari 9 item, dan untuk angket *Curiosity* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,923 ($0,923 > 0,6$) dari 13 item pernyataan yang valid. Dengan demikian 28 item pernyataan dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara dengan menggunakan uji persyaratan analisis statistik parametik dan analisis regresi.

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (pembelajaran daring), (*self-efficacy*), dan (*curiosity*). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat keberhasilan pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 dan *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986: 12) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 196).

2. Uji Persyaratan Analisis Statistik Parametik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan uji kolmogorof Smirnov, karena tipe data yang digunakan adalah skala ordinal. Tujuan uji normalitas ini

adalah untuk memeriksa atau mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Menurut Prayitno (2009:187) pedoman dalam pengambilan keputusan dengan menggunakan uji kolmogorov Smirnov adalah jika nilai Sig. atau nilai probabilitas (p) lebih kecil dari 0,05 disimpulkan populasi tidak berdistribusi normal. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan dengan uji One Way Anova, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Untuk menguji kesamaan dua varians data dari kedua kelompok rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Nilai F yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan F_{tabel} yang mempunyai taraf signifikansi = 5%. H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dan H_0 ditolak jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$. Uji ini dimaksudkan untuk menguji kesamaan varians populasi yang dberdistribusi normal (Prayitno, 2009:82). Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervarians homogen atau tidak.

3. Analisis Statistik Parametrik (Inferensial)

a. Uji Heteroskedastisitas (Uji Asumsi Klasik)

Menurut Ghozali (Rusman, 2020) uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25 dan untuk mendeteksi terjadinya heteroskedastisitas dideteksi dengan metode rank spearman yang kemudian akan ditunjukkan oleh koefisien korelasi rank spearman dari masing-masing variabel bebas dengan nilai Absolut Residualnya (ABRESID).

Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya, atau regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas.

H_1 : Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya, atau regresi mengandung gejala heteroskedastisitas.

b. Analisis Regresi Sederhana

Selanjutnya data akan diuji dengan menggunakan rumus regresi sederhana, hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang pengaruh variabel-variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat (variabel tak bebas). Analisis regresi sederhana dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui apakah ada hubungan antar dua variabel atau lebih, dan seberapa kuat hubungan tersebut. Analisis output dalam program SPSS 25 akan terlihat bagian variabel *entered/removed* untuk mengetahui ada atau tidaknya variabel yang dikeluarkan, bagian Model Summary untuk mengetahui tingkat hubungan antar variabel, bagian Anova untuk menguji hipotesis penelitian dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a) Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang k dan dk penyebut n-k-1 dan α tertentu maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_0 diterima.
- b) Apabila Signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau signifikasi. Sebaliknya H_0 diterima. (Rusman, 2020: 45).

Dan bagian *Coefficien* untuk melihat persamaan regresi linier multipel dan pengujian hipotesis dengan statistik t dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan dk = n-2 dan α tertentu (misal 0,05), maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_0 diterima.

- 2) Apabila probabilitas (sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak sebaliknya H_0 diterima. (Rusman, 2020: 46).

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Pembelajaran Daring Selama Covid-19 (X) sebagai variabel bebas dengan (Y1) sebagai variabel terikat. Kemudian Pembelajaran Daring Selama Covid-19 (X) sebagai variabel bebas dengan *Curiosity* (Y2) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan *Self-Efficacy* hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh Pembelajaran Daring Selama Covid-19 (X) terhadap *Self-Efficacy* (Y1) dan *Curiosity* (Y2).

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh Pembelajaran Daring Selama Covid-19 (X) terhadap *Self-Efficacy* (Y1) dan *Curiosity* (Y2).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

Apabila nilai t hitung $>$ t tabel dengan $dk = n-2$ atau $63-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.

Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Metro, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring selama pandemi covid-19 terhadap *self-efficacy* dan *curiosity* berpengaruh.

Pembelajaran daring selama pandemi covid-19 berpengaruh sebesar 50,9% terhadap *self-efficacy* peserta didik dan 49,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar *self-efficacy*. Faktor tersebut dapat berupa faktor internal yaitu berupa kesadaran diri dari peserta didik.

Kemudian pembelajaran daring berpengaruh sebesar 57,2% terhadap *curiosity* peserta didik dan 42,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar *curiosity*. Faktor tersebut dapat berupa faktor internal yaitu kesadaran diri peserta didik

dan eksternal yaitu lingkungan. Selama pembelajaran daring peserta didik perlu untuk memiliki *self-efficacy* dan *curiosity* pada diri mereka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terimplementasinya nilai-nilai yang ada pada mata pelajaran PPKn dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada peserta didik berupa sarana dan prasarana agar peserta didik tetap memiliki semangat untuk terus belajar sehingga *self-efficacy* dan *curiosity* peserta didik tetap ada bahkan meningkat meskipun dalam pembelajaran daring.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan selalu berinovasi dan semangat ditengah keterbatasan yang ada pada pembelajaran daring, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan *self-efficacy* dan *curiosity* selama pembelajaran daring agar mereka dapat memahami materi pelajaran dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Sri M. (2019). Social Cognitive Theory: A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *Jurnal PSIKODIMENSIA*. 18 (1): 86-100.
- Abidin, Rumansyah dan Kurniawan. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 5(1) , hal 66.
- Afifah, Siti Nur dan Anggun Badu Kusuma. (2021). Pentingnya Kemampuan Self-Efficacy Matematis Serta Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Daring Mtematika. *Mathematic Education Journal*, 4 (2).
- Ameliah, Irna Hanifah, Munawaroh, Mumun dan Mucyidin, Arif. (2016). Pengaruh Keingintahuan dan Rasa Percaya Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Cirebon. *EduMa*, 5 (1): 9-21.
- Anugraha, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), hal 282-289.

- Alwisol. (2012). *Psikologi Kepribadian (Edisi Revisi)*. Malang: Umm Press.
- Apriyani, Nurliana dan Feli Cianda. (2020). Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring Berorientasi Pada Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. hal 6
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1994). *Self Efficacy*. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, 77-81). New York: Academic Press.
- Bandura. (1997). *Self-efficacy (the exercise of control)*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Bundu, Patta, (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Baron, R.A. & Byrne, D. (2005). Psikologi sosial (Edisi ke 10). Jakarta: Erlangga.
- Binson, Bussakom. (2009). Curiosity Based Learning (CBL) program. *US-China Education Review*, 12 (6): 13-22.
- Cholisin (2000), Memperkuat Orientasi Keilmuan dan Pemberdayaan Warganegara sebagai Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia, Makalah Seminar on The Need-Assessment for New Indonesian Civic Education, Bandung.
- Dhull, I., & Sakshi. (2017). Online Learning. *International Education & Research Journal (IERJ)*, 3(8), 32–34.
- Effendi, Alberth Pohan. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Ilmiah*. Jawa Tengah: Cv. Sarnu Untung.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27-38.

- Pajares, Frank. "Overview of Social Cognitive Theory and of Self-efficacy" dala <http://www.emory.edu/EDUCATION/mfp/eff.html>. 2002.
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2010). *Teori Kepribadian (Edisi ketujuh)*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Fitri, Rayhanatul & Erin Ratna Kustanti. (2018). Hubungan Antara Efikasi Diri Akademik dengan Penyesuaian Diri Akademik pada Mahasiswa Rantau dari Indonesia Bagian Timur di Semarang. *Jurnal Empati*, 7(2), 70.
- Furhan, Arief. (2004). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ghufron, Nur dan Rini Risnawati. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Gupta, J., Kumar, S., & Agrawal, S. (2016). *Study Of Association Between Body. Mass Index and Hypertension In Elderly In Rural Teaching Hospital*.
- Handayani, Septian dan Ni' matush. (2021). Pengaruh Antara Self-Efficacy dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), hal 4.
- Hardani, Dwi. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541-542.
- Hidayanti, Meilda Hendri dan Retno Tri. (2021). Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Prokrastinasi Akademik Dalam Menyelesaikan Tugas Selama Pembelajaran Daring Pada Remaja di Sidoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 12 (2), hal 105.
- Jayu, Achmad dan Irwanto, Edi. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 191.

- Kurniawan, Benny. (2012). *Metodelogi Penelitian*. Tangerang: Jelajah Nusa.
- Kusrieni, Devi. (2014). Hubungan Efikasi Diri dengan Perilaku Mencontek. *Jurnal PSIKOPEDAGOGIA*, 3(2). hal. 102.
- Manara, Muhammad Untung. (2008). *Pengaruh self efficacy terhadap resiliensi pada mahasiswa fakultas psikologi UIN MALANG*. Malang: Fakultas Psikologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Maolani, Rukaesih dkk. (2015). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Masidjo. (1995). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Monika, Adman. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (2): 219-226.
- Mukhid, Abd. (2009). *Self-Efficacy (Perspektif Kognitif Sosial dan Implikasinya terhadap Pendidikan)*. *Tadris*. 4 (1): 107-122.
- Muliati, Sri. (2019). Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *Journal PSIKODIMENSIA*, 18(1), 92-93.
- Nakayama, M., Mutsuura, K., & Yamamoto, H. (2014). Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(4), 394–408. www.ejel.org.
- Nusarastrिया, Yosaphat H. (2013). Permasalahan dan Tantangan Guru PKn Meghadapi Perubahan Kurikulum. *Satya Widya*. 29 (1): 23-29.
- Putra, Ade Herdinan dan Riska Ahmad. (2020). Improving Academic Self Efficacy in Reducing First Year Student Academic Stress. *Jurnal Neo Konseling*, 2(2), hal 4.
- Ormrod, E.J. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. ERLANGGA.

- Raharja, Steven, Wibhawa, Martinus R dan Lukas, Samuel. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa. *POLYGLOT*. 14 (2): 151-164.
- Rahmani, Halim, Abdul dan Jalil, Zulkarnain. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pencerahan*, 10(2), 76.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rigianti, H, A. (2020). Kendalam Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1), hal 1-9.
- Rohmanu, Abid, dkk. (2020). Kesiapan, Kompleksitas dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh : Perspektif Mahasiswa IAIN Ponogoro. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 233.
- Sadikin, Ali dan Hamidah, Afreni. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 216.
- Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff. *Cureus*, 2019(April).
- Sari, Anita. (2016). Hubungan antara Dukungan Sosial dengan Efikasi Diri pada Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta. *Jurnal Ilmiah Econosains*, 14(2). hal. 130.
- Sari Ria Puspita, dkk. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2(1), hal 14.
- Sari, Tita Tanjung. (2020). *Self-efficacy* dan Dukungan Keluarga Dalam Keberhasilan Belajar Dari Rumah Dimasa Pandemi Covid-19. *Journal Education Research and Development*, 4(2), 127-135.

- Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sintema, E. J. (2020). Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implications for STEM Education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7), 1–6. <https://doi.org/10.29333/ejmste/7893>.
- Suciati, Rizkia. (2014). Perbedaan Kemampuan *Self-efficacy* Mahasiswa Antara Model ProblemBased Learning dengan Model Ekspositori pada Mata Kuliah. *Jurnal Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran dan Sains*, hal. 2.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Yoni. (2017). Pengukuran Self-Efficacy Siswa dalam Pembelajaran Matematika di MTs N 2 Ciamis. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 1(2). hal. 40.
- Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020.
- Sofyana & Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81-86.

- Steven, Martinus, Samuel. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa. A *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(2), hal 154.
- United Nations. (2020). *Policy Brief: The Impact of on children*. USA: United Nations.
- Widiatmaka, Pipit. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mmembangun Karakter Peserta Didik di dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civic*. 12 (2): 188-198.
- Zhou, G., Chen, S., & Chen, Z. (2020). Back to the Spring of Wuhan: Facts and Hope of COVID-19 Outbreak. *Frontiers of Medicine*, 14(2), 113–116.

