

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari World Health Organization (WHO) dilansir dari laman Worldmeters tanggal 07 Maret 2021, sebanyak 200 negara telah terjangkit Covid-19 yang totalnya sekitar 1.379.662 kasus. Dari jumlah tersebut sebanyak 1.194.656 terkonfirmasi telah sembuh dan 37.266 meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung dari satu orang ke orang lain. Rumitnya penanganan wabah ini, belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19.

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home (WFH)* membuat resah banyak pihak. *WFH* adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan *WFH* tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor

50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara online memiliki beberapa kendala.

Pembelajaran teoritis memang tidak terlalu menjadi kendala dalam pembelajaran daring ini. Namun, pembelajaran praktik menjadi kendala yang serius. Sekolah di SMK tidak hanya menerima materi pelajaran yang sifatnya normatif, adaptif maupun muatan lokal saja, melainkan juga memperoleh mata pelajaran yang bersifat produktif atau yang lebih dikenal dengan materi pembelajaran kompetensi kejuruan. Mata pelajaran produktif inilah yang membedakan antara SMA dan SMK.

Pada mata pelajaran produktif siswa dibekali kompetensi sesuai dengan jurusannya masing-masing, dengan harapan melalui pembelajaran ini siswa memiliki keterampilan yang baik sesuai dengan keahlian masing-masing jurusan ketika sudah lulus nantinya. Melalui mata pelajaran produktif siswa dididik serta disiapkan untuk menjadi lulusan mandiri dan memiliki kompetensi, sehingga seperti yang kita ketahui sekarang, lulusan-lulusan SMK adalah tenaga yang siap terjun ke dunia usaha ataupun industri, berbeda dengan lulusan SMA yang tidak memiliki ketrampilan atau kompetensi yang jelas. Dengan kata lain, lulusan SMA bisa dikatakan lulusan “setengah matang”, karena setelah lulus mesti perlu melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi, sedangkan lulusan SMK meskipun tanpa melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi sudah bisa mandiri.

SMK merupakan salah satu jurusan yang menerapkan pembelajaran praktik. SMK Swasta Imelda Medan menjadi salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring namun sekolah ini juga membutuhkan pembelajaran praktik pada beberapa mata pelajaran. Kegiatan praktik tersebut biasanya dilaksanakan di laboratorium dengan memanfaatkan fasilitas sekolah guna menunjang proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap penguasaan mata pelajaran yang harus dicapai. Sehingga pembelajaran daring ini belum tentu efektif jika diterapkan bagi siswa SMK yang melakukan kegiatan praktik kejuruan. Walau begitu pembelajaran di tengah pandemi tidak menjadi alasan pembelajaran disekolah tersebut ditiadakan. Namun dengan adanya pandemik Covid-19 ini membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran konvensional menjadi online atau dalam jaringan (daring).

Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran khususnya penguasaan mata pelajaran siswa tersebut karena siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas, tetapi sekarang harus berinteraksi dalam ruangan virtual yang terbatas. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat sama pada setiap siswa tetapi hasil belajar dapat berbeda pada setiap siswa.

Hal ini karena faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar. Salah satu faktor itu adalah minat belajar. Menurut Muhibbin Syah (2008) minat adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jadi minat belajar adalah keadaan dimana seseorang memiliki kecenderungan dan keinginan yang besar untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dipelajarinya.

Meskipun demikian hasil belajar siswa tetap menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Dan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, diperlukan keefektifan pembelajaran dan minat belajar yang stabil dalam pembelajaran daring agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran termasuk daring ini adalah peningkatan penguasaan mata pelajaran peserta didik yang dikenal dengan 4 C, yaitu Critical thinking (berpikir kritis) yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah (problem solving). Creativity thinking (berpikir kreatif) dapat dimaknai guru dapat mendampingi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi mampu berpikir dan melihat suatu masalah dari berbagai sisi atau perspektif. Collaboration (bekerja sama atau berkolaborasi). Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang. Communication (berkomunikasi) dapat dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, dan efektif (Direktorat PSMK, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat observasi di SMK Swasta Imelda Medan diperoleh informasi bahwa pembelajaran daring awalnya masih menggunakan media WhatsApp dan Channel Youtube kemudian diubah menggunakan Google Classroom, namun ada beberapa mata pelajaran yang berbasis praktik melakukan kegiatan tatap muka hal ini dikarenakan kurang efektifnya pembelajaran daring dan minat belajar yang rendah jika diterapkan di mata pelajaran yang membutuhkan kegiatan praktik. Pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik pembelajaran daring (dalam jaringan) masih diterapkan.

Sehingga media classroom harus dioptimalkan dengan baik agar dapat mendukung hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Secara umum, efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui menggunakan dua variabel yaitu prestasi akademik (Shih et al., 2012) dan kepuasan belajar (Maki et al. 2000). Pembelajaran berjalan efektif apabila pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang diharapkan. Akan tetapi pada kenyataannya pembelajaran masih belum berjalan dengan efektif, seperti yang terjadi di sebuah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) swasta di Kota Bandung, khususnya pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran. Hasil olah data empiris nilai siswa pada mata pelajaran ini masih berada di bawah nilai KKM, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Jumlah siswa yang memiliki nilai di bawah KKM

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa dengan nilai di bawah KKM	
			<KKM	%
2015/2016	X AP	28 Orang	12 Orang	42%
2016/2017	X AP	30 Orang	13 Orang	43%
2018/2019	X AP 1	26 Orang	10 Orang	38%
	X AP 2	28 Orang	11 Orang	25%

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran masih banyak siswa dengan nilai di bawah KKM dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Sehubungan dengan tingkat pencapaian kompetensi siswa, jumlah siswa yang belum memenuhi KKM memberikan gambaran bahwa belum seluruh siswa mampu memperoleh pencapaian tujuan yang diharapkan. Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan adanya pengkajian dan penelitian terkait proses pembelajaran dalam rangka

meningkatkan level efektivitas. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengkaji terait kondisi efektivitas pembelajaran disertai dengan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, khususnya kompetensi profesional guru dan media pembelajaran *powerpoint*. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat diketahui bagaimana gambaran kondisi pembelajaran di lapangan dan pengaruh dari kompetensi profesional guru dan media pembelajaran *powerpoint* dalam peningkatan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, khususnya pada minat belajar, kompetensi profesional guru dan media pembelajaran yang digunakan. Dengan dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu, dukungan teori, dan hasil observasi di SMK Swasta Imelda Medan, maka kiranya penting diadakan penelitian mengenai minat belajar dalam pembelajaran daring dan efektivitasnya untuk meningkatkan penguasaan mata pelajaran siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.
2. Ketersediaan fasilitas internet belum maksimal dimanfaatkan untuk pembelajaran daring.

3. Banyak guru SMK Swasta Imelda Medan yang kesulitan menggunakan teknologi komputer sebagai media pembelajaran daring.
4. Belum memanfaatkan variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih mempermudah pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik.
5. Kurang ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran pekerjaan dasar elektromagnetik menggunakan media pembelajaran daring berbasis classroom yang diindikasikan selaras dengan rendahnya pula hasil belajar siswa.
6. Belum diketahui seberapa besar minat belajar dalam pembelajaran daring dan efektivitasnya terhadap peningkatan penguasaan mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK Swasta Imelda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan, diketahui ada banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan penguasaan mata pelajaran siswa. Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak terjadi bias atau perluasan kajian, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Minat belajar dalam pembelajaran daring
2. Penguasaan materi pekerjaan dasar elektromekanik dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan) pada materi penggunaan peralatan tangan (*hand tools*), peralatan bertenaga (*power tools*) dan mendeskripsikan keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH)

3. Minat belajar dalam pembelajaran daring dan efektivitasnya terhadap peningkatan penguasaan mata pelajaran siswa pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan antara minat belajar dalam pembelajaran daring terhadap penguasaan mata pembelajaran siswa pada pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan?
2. Apakah terdapat hubungan antara efektivitas pembelajaran daring terhadap penguasaan mata pelajaran siswa pada pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan?
3. Apakah terdapat hubungan antara minat belajar dalam pembelajaran daring dan efektivitas pembelajaran terhadap penguasaan mata pelajaran siswa pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dalam pembelajaran daring terhadap penguasaan mata pembelajaran siswa pada pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan
2. Untuk mengetahui hubungan antara efektivitas pembelajaran daring terhadap penguasaan mata pelajaran siswa pada pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan.

3. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dalam pembelajaran daring dan efektivitas pembelajaran terhadap penguasaan mata pelajaran siswa pekerjaan dasar elektromekanik SMK Swasta Imelda Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang seberapa efektif teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran daring dalam peningkatan penguasaan mata pelajaran siswa jika diterapkan pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK Swasta Imelda Medan dan mengetahui hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya dengan penambahan unsur variabel baru atau penelitian lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (open source)
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar serta kebutuhan belajar siswa yang beragam
- 3) Guru termotivasi untuk mengembangkan pembelajaran baru yaitu pembelajaran daring

4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik dimana pun dan kapan pun jika pembelajaran daring dapat dimanfaatkan secara optimal
- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya
- 3) Siswa memiliki sumber belajar yang luas

c. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah

THE
Character Building
UNIVERSITY