

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran era 21 dikenali oleh adanya waktu revolusi industri 4.0 yang pada zaman ini dikenali atas cepatnya kemajuan Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) di dalam beragam aspek aktivitas, tergolong di dalam pengajaran. Salah satu dampak luar dari teknologi, penjelasan serta koneksi didalam aspek pengajaran ialah bertambahnya temuan baru yang menginjak menggunakan jejaring komputer dan internet dalam pelaksanaan pengkajian yang kerap dikatakan selaku e-learning maupun pengkajian didalam jejaring atau daring (Yanti dkk, 2020, h. 62).

Pembelajaran daring maupun pembelajaran jarak jauh mempunyai kebebasan waktu melatih diri, bisa melatih diri kapan Saja serta dimana saja. Dengan adanya pembelajaran daring siswa bisa berkoneksi serta memanfaatkan sejumlah alat operasi yaitu: classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom ataupun menggunakan whatsapp group. Pengkajian daring ialah suatu temuan yang hangat didalam pembelajaran buat memenuhi tantangan bakal kesiapan sumber berlatih yang variatif (Dewi, 2020, h.56)

Pembelajaran berbasis daring yang dapat dilakukann di rumah atasu dilaksanakan didalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan wadah paling utama bagi pembentukan dan pendidikan. Lingkungan keluarga tersebut merupakan berbentuk kepedulian yang di tuangkan oleh ayah, ibu, dan saudara didalam kegiatan belajar. Sekolah ialah satu instansi yang sangat istimewa bagi

individu untuk menempuh pendidikan terutama anak didik. Meskipun sekolah bukanlah satu-satunya wadah untuk belajar, namun di sekolahlah anak didik bisa memperoleh keahlian setinggi-tingginya sebab waktu yang digunakan anak didik untuk belajar di sekolah lebih besar dari pada waktu belajar yang digunakan anak didik di rumah atau di lingkungan sekitar (masyarakat). Anak didik yang berlatih di sekolah memiliki berbagai macam karakter dan perilaku. Oleh sebab itu, kebiasaan belajar yang dilakukan oleh anak didik pun berlainan antara satu serta lainnya.

Disinilah tenaga pendidik memiliki tanggung jawab yang sangat penting didalam memahami kebiasaan belajar yang disukai oleh anak didik pada waktu pembelajaran daring agar siswa bisa lebih mudah untuk mengerti ilmu yang dijelaskan oleh tenaga pendidik.

kebanyakan kebiasaan berlatih baik yang dilaksanakan anak didik di sekolah serta di rumah tak jauh bertentangan. Sebeb kebiasaan berlatih yang dilaksanakan oleh anak didik hampir serupa meskipun dilaksanakan di lokasi yang berlainan. Terdapat anak didik yang lumrah berlatih seraya mengindahkan penjelasan yang disampaikan tenaga pendidik kemudian menyusun memo kecil, sedangkan anak didik yang lainnya lumrah berlatih lebih awal bahan yang belum dipelajari biar kian paham akan ilmu tersebut, terdapat anak didik yang selalu selepas kembali dari sekolah berlatih kembali ilmu yang baru dilatihnya di sekolah dan terdapat juga anak didik yang senantiasa menanya pada rekan kalau terdapat ilmu yang belum seutuhnya pahami dan berlatih tidak dilaksanakan pada ketika hendak kuis, namun berlatih dilakukan sebelum kuis berlangsung. Segala kebiasaan berlatih baik yang dilakukan diatas dilakukan oleh peserta didik secara

otomatis dan berkepanjangan serta kebiasaan tercatat dilaksanakan akan mendapatkan hasil berlatih yang perfek dan setinggi mungkin.

Aunurrahman (Berutu dan Tambunan, 2018, h 111) Kebiasaan belajar ialah kepribadian seseorang yang telah terukir dalam waktu yang cukup lama sehingga memberikan suatu ciri dalam kegiatan belajar yang dilakukannya. Kebiasaan belajar yang baik adalah kebiasaan belajar yang mengandung unsur positif serta sesuai norma yang berlaku. Sedangkan kebiasaan belajar yang tidak baik adalah kebiasaan belajar yang mengandung unsur negatif, serta tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Hal tersebut dapat terjadi karena kebiasaan belajar baik akan mampu menciptakan suasana belajar yang benar-benar mendukung untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru yang telah dilaksanakan peneliti memperoleh data penelitian yang dapat dipercaya yakni kebanyakan siswa masih tidak mempunyai kebiasaan belajar daring yang baik selama masa pembelajaran daring ini. Yang mana selama masa pandemi ini pada masa pembelajaran secara daring. Dimana siswa banyak yang terlambat masuk pada kelas yang dilakukan melalui zoom, dan juga pengerjaan tugas yang tidak tepat waktu, siswa tidak dapat membuat daftar kegiatan belajar . Hampir menyeluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Aek Kota Batu Labuhanbatu Utara tidak mempunyai kebiasaan belajar daring yang cukup baik .

Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan diatas bahwa didalam penelitian ini peneliti memberikan layanan penguasaan konten menggunakan video animasi untuk mengatasi masalah kebiasaan belajar daring yang dialami oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Aek Kota Batu. Dimana pada layanan penguasaan

konten yang peneliti sampaikan bisa membantu siswa meningkatkan kebiasaan belajar daring positifnya.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memberikan bantuan kepada anak didik untuk memiliki kemampuan khusus, terpenting kompetensi serta kebiasaan didalam melaksanakan, melakukan ataupun menangani sesuatu yang bermanfaat didalam aktivitas di sekolah/madrasah, keluarga, serta masyarakat cocok karenadesakan perkembangan serta berperilaku tangkas yang baik, serasi atas kemampuan serta imbauan dirinya (Gutara, 2017, h. 141). Dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten ini penulis memanfaatkan media video animasi guna membantu siswa memahami materi.

Diharapkan dengan layanan penguasaan konten dapat ,menumbuhkan kebiasaan belajar daring peserta didik dengan baik. Siswa dapat menguasai suatu konten tentang kebiasaan belajar daring pada layanan penguasaan konten.

Berdasarkan permasalahan diatas, sehingga peneliti merasa perlu melaksanakan penelitian dalam bimbingan konseling yang berjudul : **“Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Kebiasaan Belajar Positif Daring Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Na.Ix-X Tahun 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan adalah hal yang utama dan diikuti dengan cara bagaimana penyelesaiannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa tidak melaksanakan pembelajaran daring dengan baik

2. Siswa tidak dapat mengetahui sumber materi yang lain
3. Siswa tidak membuat daftar kegiatan belajar

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti lebih jelas serta terarah, hingga peneliti wajib memberikan suatu batas masalah didalam penelitian ini. Mengingat keterbatasan, kapasitas serta waktu penelitian yang diperoleh oleh peneliti, hingga batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu “ Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Kebiasaan Belajar Positif Daring Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Na.IX-X ”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah, identifikasi masalah , dan batasan masalah, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun rumusan masalah tersebut yaitu:“ Adakah pengaruh layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Kebiasaan belajar Positif daring Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Na.IX-X” .

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya adalah tujuan utama yang akan dicapai oleh seseorang melalui kegiatan penelitian yang dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media Video

Animasi Terhadap Kebiasaan belajar positif daring siswa Kelas X SMA Negeri 1 Na.IX-X ”

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang peneliti ajukan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

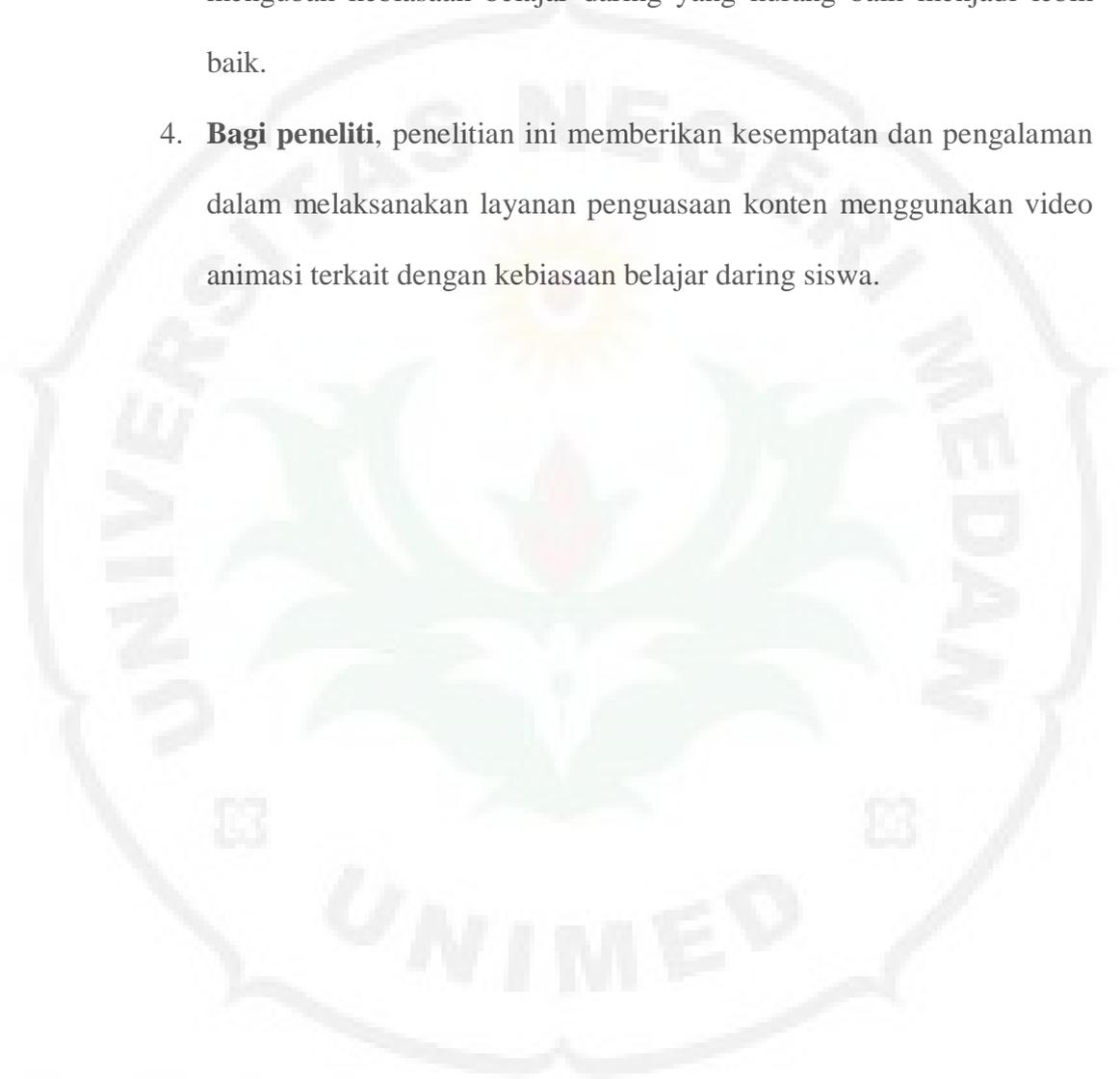
a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan terutama dibidang bimbingan konseling yang berkaitan dengan layanan penguasaan konten.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan informasi serta khasanah keilmuan dibidang bimbingan dan konseling mengenai layanan penguasaan konten menggunakan media vidio animasi dalam menangani kebiasaan belajar positif daring Siswa kelas X SMA Negeri 1 Na.IX-X.

b. Manfaat Praktis

1. **Bagi pihak sekolah,** penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menambah pengetahuan guna bekerja sama dengan guru BK dan guru lainnya dalam memberikan layanan maupun pengarahan kepada siswa lain terutama yang berhubungan dengan kebiasaan belajar daring.
2. **Bagi guru BK,** diharapkan dapat mengaplikasikan layanan penguasaan konten menggunakan media video animasi untuk mengatasi masalah kebiasaan belajar daring siswa.

3. **Bagi siswa**, terutama subjek dalam penelitian ini diharapkan dapat mengubah kebiasaan belajar daring yang kurang baik menjadi lebih baik.
4. **Bagi peneliti**, penelitian ini memberikan kesempatan dan pengalaman dalam melaksanakan layanan penguasaan konten menggunakan video animasi terkait dengan kebiasaan belajar daring siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY