

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sejak *Corona Virus Disease* (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara di dunia menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, penyebaran pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia.

Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam dirumah, belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka, sebagai gantinya proses pembelajaran diganti dengan menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau *online*. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet.

Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring ini dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop maupun *smartphone* yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Instagram*, aplikasi *Zoom*, *Google Meet* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Menurut Chandrawati (2010: 172) *E-Learning* adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Pemanfaatan *E-Learning* merupakan alternatif pilihan dan sebagai media pembelajaran yang paling cocok digunakan di kondisi pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) ini. Dalam prosesnya *E-Learning* (*Electronic Learning*) sebagai media *distance Learning* (pembelajaran jarak jauh) menciptakan paradigma baru dalam metode pembelajaran.

Dengan penggunaan *E-Learning* tersebut guru akan lebih berperan sebagai “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk mampu menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Diharapkan melalui media *E-Learning* ini mampu menyajikan materi pelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar serta materi yang disampaikan mampu disampaikan lebih efektif

serta menjadikan siswa lebih aktif dan bisa membangkitkan motivasi dan minat belajar dalam meraih prestasi.

Terdapat penelitian sebelumnya oleh Mustakim (2020) terkait efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran matematika dengan nilai efektivitas sebesar 70%. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Ali Sadikin dan Afreni Hamidah (2020) terkait pembelajaran daring di tengah wabah COVID-19 yang menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Swasta YAPIM Biru-Biru, sekolah tersebut menerapkan proses pembelajaran jarak jauh berbasis daring atau *online* sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2020 untuk mengurangi penyebaran virus corona ini. Proses pembelajaran jarak jauh yang digunakan yakni dengan memanfaatkan *E-Learning* sebagai media pembelajarannya. Aplikasi *E-Learning* yang digunakan di SMK Swasta YAPIM Biru-Biru yakni SIKUPAS (Sistem Kelola Unit Pendidikan Sunggal) dan *Google Classroom*.

SIKUPAS (Sistem Kelola Unit Pendidikan Sunggal) adalah suatu media *E-Learning* yang merupakan aplikasi belajar online yang diluncurkan pada tanggal 3 Juli 2020 oleh Cabang Dinas Pendidikan Sunggal untuk para siswa/siswi SMA dan SMK sekabupaten Deli Serdang sebagai upaya untuk tetap melaksanakan pembelajaran di masa pandemi virus COVID-19 ini. Karena penyajian *E-Learning*

berbasis web ini lebih interaktif, informasi-informasi pembelajaran dapat disajikan secara *up to date* dan *real-time*. Begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak dapat secara langsung tatap muka, tetapi forum diskusi pembelajaran dapat dilakukan secara *online* sehingga tidak terbatas waktu dan tempat (*time and place flexibility*). Namun belum diketahuinya bagaimana hubungan media *E-Learning* SIKUPAS tersebut terhadap proses pembelajaran dikarenakan belum adanya penelitian sebelumnya yang meneliti tentang media *E-Learning* SIKUPAS ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka diadakan penelitian dengan judul “**Hubungan antara Media *E-Learning* SIKUPAS dengan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Menggambar Teknik Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah salah satu aspek yang menjelaskan inti dari sebuah penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah belum menarik siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
2. Tampilan media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah yang kurang menarik karena hanya menampilkan beberapa pilihan gambar yang berupa gambar kartun.
3. Waktu pengiriman file tugas oleh siswa dengan menggunakan media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah masih bisa di manipulatif.

4. Proses pengoperasian media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah oleh guru yang masih dianggap sulit.
5. Dalam media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah, guru harus mengundang siswa masuk ke dalam kelasnya dengan membagikan kode kelas sehingga dianggap ribet dalam pengelolaan pembuatan kelas baru.
6. Media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah memiliki sistem absensi siswa yang dianggap kurang praktis.
7. Media *E-Learning* yang diterapkan sebelumnya di sekolah memiliki sistem kontrol dan *monitoring* dalam mengelolah kelas yang kurang praktis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Tidak semua masalah yang teridentifikasi diatas akan diteliti. Untuk menghindari pemahaman yang mengambang dan menghindari penelitian yang tidak terarah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu hanya membahas mengenai hubungan antara media *E-Learning* SIKUPAS dengan motivasi belajar dan minat belajar menggambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru T.A. 2020/2021.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media *E-Learning* SIKUPAS dengan motivasi belajar menggambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru T.A. 2020/2021?
2. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media *E-Learning* SIKUPAS dengan minat belajar menggambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru T.A. 2020/2021?

#### E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara media *E-Learning* SIKUPAS dengan motivasi belajar menggambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru T.A. 2020/2021.
2. Untuk mengetahui hubungan antara media *E-Learning* SIKUPAS dengan dengan minat belajar menggambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan SMK Swasta YAPIM Biru-Biru T.A. 2020/2021.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan sistem pembelajaran di sekolah.
- b. Sebagai bahan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh pemanfaatan media *E-Learning* SIKUPAS terhadap motivasi belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian diharapkan dapat memperoleh pengalaman baru menggunakan media *E-Learning* SIKUPAS yang membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran yang lebih menarik, inovatif dan kreatif dengan menggunakan media *E-Learning* SIKUPAS.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman yang bermakna kepada peneliti sehingga dapat dijadikan bekal sebagai seorang guru nantinya untuk memilih media pembelajaran yang tepat.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik di sekolah sehingga meningkatnya hasil belajar menggambar teknik siswa.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY