

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi dari sebuah keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa. Sekolah bisa maju disebabkan oleh pendidik yang profesional dan strategi pembelajaran yang baik. Pada masa kini, pendidik diharapkan mampu untuk terus menemukan/mengembangkan metode maupun model pembelajaran yang baru dan modern agar dapat diterapkan sebagai strategi baru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam paradigma pembelajaran konvensional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung secara tatap muka dengan kehadiran guru di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku, proses belajar ini hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan. Model pembelajaran ini, sangat banyak diterapkan pada sistem belajar mengajar termasuk di Indonesia.

Mengingat kembali peristiwa pandemi *Covid-19* (*Corona Virus Disease 19*) yang mulai memasuki Indonesia pada 2 Maret 2020, Pemerintah Indonesia mengimbau kepada seluruh masyarakatnya untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan menyarankan *WFH* (*Work From Home*) bagi masyarakat yang bekerja hingga yang masih bersekolah demi keselamatan, kesehatan, serta untuk meminimalisir penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia (Pranita, 2020). Hal ini

tentu menjadi penghalang dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Untuk itulah, konsep yang disebut dengan *E-learning* atau yang akrab disebut dengan pembelajaran daring membawa pengaruh terjadinya transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. Saat ini, pembelajaran daring banyak sekali digunakan karena prosesnya yang dapat dilaksanakan dengan fleksibel terbukti sangat membantu dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di rumah selama masa pandemi.

SMA Dharma Pancasila Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut, mereka menerapkan program belajar daring untuk semua mata pelajaran yang biasa diajarkan secara tatap muka, termasuk mata pelajaran seni budaya. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kreativitas, khususnya pada pokok bahasan gambar bentuk. Pada pokok bahasan ini siswa pasti akrab dengan hal merancang, menggambar, dan sebagainya baik yang berhubungan dengan teori ataupun praktik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis di SMA Dharma Pancasila Medan pada hari Jumat 23 Oktober 2020, penulis dapat menemukan beberapa siswa yang tetap datang ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan kepala sekolah yaitu Pak Ibrahim Daulay, beliau menyatakan, “Bagi siswa yang tidak ada androidnya, maka mereka kita minta datang ke sekolah menggunakan komputer di laboratorium komputer kita, jadi mereka tetap bisa belajar. Kedua juga kadang ada anak yang habis pulsanya atau HP nya dipinjam atau dia memakai HP orang tuanya, inikan kendala

kekurangannya, maka mereka juga bisa datang ke sekolah untuk memakai internet dan komputer di sekolah”. Berdasarkan pernyataan ini, penulis dapat mengetahui alasan mengapa siswanya tetap datang ke sekolah, hal tersebut dikarenakan mereka terkendala fasilitas belajar di rumah seperti tidak memiliki HP pribadi dan juga keterbatasan dana untuk membeli kuota agar dapat mengakses internet, untuk itu pihak sekolah berupaya dan memperbolehkan siswanya menggunakan fasilitas sekolah seperti komputer dan jaringan internet gratis agar siswanya tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran daring.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi seni budaya yaitu Ibu Lystia Nurhaliza Hsb, menyatakan bahwa, “Kita tidak tatap muka langsung dengan siswa, kita tidak tahu apa yang mereka lakukan, ataukah hasil karya mereka, mereka buat sendiri atau dibantu orang lain kita tidak tahu. Secara teori kurang juga, misalnya kalau materi yang dikirim, belum tentu mereka baca biasanya seperti itu, atau hanya sekedar melihat dan oh ya sudah, kalau misalnya *offline* bisa langsung ditanya kembali kalau misalnya belum jelas dicatat jadi mereka ingat”. Pernyataan ini membuktikan bahwa pembelajaran daring menyebabkan beberapa kendala terutama pada kegiatan praktik seperti kegiatan menggambar, beliau mengungkapkan sulit untuk mengetahui hasil gambar tersebut adalah murni hasil kerja siswanya sendiri atau ada campur tangan orang lain, hal ini dikarenakan guru dan siswa berada di tempat yang berbeda. Beliau juga menambahkan bahwa materi ajar yang dikirim melalui media pembelajaran daring belum tentu dibaca dan dipahami oleh siswanya, hal ini juga dikarenakan guru tidak dapat memantau langsung kegiatan siswanya. Kemudian beliau juga

menyatakan bahwa, “Secara praktik mereka pasti lebih bingung, karena kalau misalnya tidak tahu atau tidak bisa menggambar, pasti dituntun oleh saya sendiri, bagaimana cara menggambar, bagaimana teknik menggambar, jadi kalau misalnya daring seperti ini, lebih banyak bingungnya untuk siswa, dan hasil menggambar juga jadi kurang maksimal”. Pernyataan ini juga membuktikan bahwa, dampak yang dihasilkan dari pembelajaran daring, menyebabkan kegiatan belajar menggambar tidak berjalan dengan semestinya dan menyebabkan hasil menggambar siswa jadi kurang maksimal.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi lainnya yaitu Ibu Ainal Syafrida selaku guru bidang studi matematika juga mengungkapkan bahwa, “Sulit untuk berinteraksi langsung, jadi kalau misalnya mereka kurang paham, mereka agak mungkin malas juga untuk bertanya, jadi untuk pembelajaran kita diterima mereka supaya mereka mengerti itu agak sulit, pembelajaran langsung saja banyak yang belum paham, apalagi secara *online*. Ketercapaian kompetensi mereka agak sulit, terkadang yang aktif hanya orang yang itu-itu saja, ada yang sama sekali dia tidak ada respon, paling dia hanya klik absen kirim tugas sudah”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sulit untuk menjamin siswanya sudah benar-benar paham atau tidak mengenai materi ajar yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran daring, ini dikarenakan saat pembelajaran daring siswa cenderung malas untuk bertanya. Beliau juga menambahkan bahwa banyak siswa yang tidak merespon saat kegiatan pembelajaran daring berlangsung, hal ini dikarenakan guru dan siswa dibatasi oleh jarak maka guru tidak dapat memantau langsung siswanya. Beliau juga menambahkan bahwa, “Untuk kelas-kelas

terkadang saya buat kuis dadakan, jadi ketercapaian nilai yang maksimal itu menurun, ini kan pasti karena banyak yang belum paham, nah itu tadi karena sulit berinteraksi karena juga yang merespon tidak ada”. Pernyataan ini juga membuktikan bahwa, dampak pembelajaran daring menyebabkan kendala dalam pembelajaran matematika, hal ini dibuktikan dengan nilai yang tidak maksimal pada kuis yang diberikan oleh guru.

Kemudian guru bidang studi sistem komputer Pak Raja Sakti Arief Dauly menambahkan bahwa, “Tidak ada interaksi, jadi kalau kita tanya mengerti tidak? Misalnya begitu, mereka hanya menjawab ya hanya mengerti-mengerti saja begitu tanpa menanyakan yang lebih jelas. Kadang ada beberapa siswa yang tidak mempunyai perangkat seperti HP atau komputer yang lebih bagus, jadi kalau praktik itu, tidak mungkin dilakukan di rumah, karena keterbatasan alat tadi”. Dalam hal ini, pembelajaran daring menyebabkan kurangnya interaksi dikarenakan keinginan siswa untuk bertanya rendah. Serta terkendalanya kegiatan praktik dikarenakan siswa tidak memiliki fasilitas belajar yang memadai seperti HP ataupun komputer. Beliau juga menambahkan, “Materi ini kan sama dengan yang lama, tidak menyesuaikan dengan yang daring. Materi-materi yang lama ini hanya bisa untuk di tatap muka, misalnya kalau praktik tidak mungkin dilakukan di rumah, karena keterbatasan alat tadi seperti yang saya katakan seperti itu. Jadi kalau untuk kegiatan praktik sama sekali tidak terlaksana atau tidak tercapai”. Pernyataan ini juga membuktikan bahwa, dampak pembelajaran daring tersebut menyebabkan kendala dalam pembelajaran sistem komputer, hal ini dibuktikan dengan kegiatan praktik dalam mata pelajaran sistem komputer sama sekali tidak

tercapai atau tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan alat yang dimiliki siswa saat belajar di rumah.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring membawa perubahan-perubahan tersendiri baik pada kondisi belajarnya ataupun orang yang menjalankannya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan praktik menggambar dalam mata pelajaran gambar bentuk tidak berjalan dengan semestinya.
2. Hasil menggambar yang dihasilkan tidak maksimal.
3. Guru tidak dapat memantau langsung kegiatan siswanya.
4. Ketercapaian kompetensi pada siswa menurun.
5. Pembelajaran daring memberikan dampak dalam mata pelajaran gambar bentuk.
6. Kurangnya interaksi antar guru dan siswanya.
7. Siswa malas untuk bertanya.
8. Banyak siswa yang tidak merespon.
9. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak pembelajaran daring.
10. Terkendalanya kegiatan praktik dikarenakan keterbatasan fasilitas yang dimiliki siswa saat belajar di rumah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, diperlukan adanya pembatasan masalah agar lebih fokus dan penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah. Sehingga yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan.
2. Upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah, guru, dan siswa untuk mengatasi dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah, guru, dan siswa untuk mengatasi dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada dasarnya merupakan sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan.
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah, guru, dan siswa untuk mengatasi dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis sebagai bahan referensi dalam dunia pendidikan terutama mengenai kegiatan pembelajaran daring dalam bidang seni rupa.
  - b. Bagi siswa untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif pembelajaran daring.
  - c. Bagi sekolah sebagai masukan, agar dapat berupaya untuk meningkatkan kelebihan dan meminimalisir kekurangan dalam kegiatan pembelajaran daring.
  - d. Bagi masyarakat untuk memperluas pengetahuan tentang pembelajaran daring terutama pada bidang seni rupa.

## 2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi penulis sebagai kajian dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih lanjut berkenaan dengan pelajaran gambar bentuk.
- b. Bagi sekolah sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam bentuk penelitian yang lebih lanjut.

