

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Terhitung Maret 2020 organisasi kesehatan dunia (WHO) menetapkan Corona Virus Disease (covid-19) sebagai pandemi yang telah melanda lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai langkah antisipasi penyebaran Covid-19 Pemerintah Indonesia melakukan beberapa tindakan, mulai dari kegiatan di rumah saja. Melalui kebijakan-kebijakan tersebut, pemerintah menghendaki agar masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja, belajar dan beribadah di rumah. Kondisi ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan. Salah satu dampak dari Covid-19 yaitu pendidikan. Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyebutkan bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang begitu terdampak oleh virus corona. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), setidaknya 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengungkapkan, pendekatan belajar dari rumah sebagai langkah strategis pertama pemerintah dalam upaya pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) secara luas. Kesehatan dan keselamatan para insan pendidikan menjadi prioritas pemerintah. Ia juga mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dapat diaplikasikan saat melakukan pembelajaran jarak jauh. Sehingga proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan sesuai harapan. Guru sebagai tenaga pengajar dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan

memanfaatkan aplikasi yang telah disediakan pemerintah untuk proses pendidikan. Misalnya saja aplikasi Rumah Belajar, Meja Kita, WeKiddo, hingga Google For Education. Pemerintah juga menyediakan alat konferensi video yang tersedia untuk seluruh pengguna GSuite, dan Google Classroom, untuk mengikuti kelas dan melanjutkan pembelajaran jarak jauh dari rumah (sumber: kemdikbud.go.id).

Dengan kebijakan *stay at home* yang diberlakukan oleh pemerintah, membuat segala kegiatan yang biasa kita lakukan di luar rumah menjadi terbatas. Seperti kegiatan pendidikan di sekolah yang terpaksa dilakukan dirumah hingga akhir tahun 2020. Kebijakan tersebut, mendorong para tenaga pengajar mencari inovasi baru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di rumah.

Pembelajaran daring(E-Learning) merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19. Karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan social distancing, (Handarini & Wulandari, 2020). Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (online learning). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (learning distance). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2020). Pembelajaran daring adalah pemanfaatan

jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas, (Isman, 2016). Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring menjadikan materi pelajaran dapat dijangkau dengan mudah dan lebih luas oleh peserta didik. Hal tersebut memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk tetap mengajar dan belajar meskipun daring dengan melakukan physical distancing yang sesuai dengan anjuran dari pemerintah

Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013). E-learning merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang interaksinya dilakukan dalam bentuk tatap muka, sistem e-learning memanfaatkan media antar muka berbasis web yang digunakan selama proses pembelajaran (Husamah, 2014). Akan tetapi tidak semua wilayah di Indonesia dapat merasakan koneksi internet tanpa terganggu dan tidak semua peserta didik di Indonesia memiliki smartphone. Hal ini, hanya akan memberikan dampak stress bagi peserta didik tanpa membuatnya memahami materi pelajaran yang diberikan. Alhasil kegiatan belajar mengajar tidak terlaksana dengan efektif seperti metode konvensional yang biasa dilakukan di

sekolah. Selain itu pembelajaran online terdapat beberapa kemudahan dan kendala. Kemudahan dari pembelajaran online antara lain:

1. Kegiatan pembelajaran tidak terbatas pada jarak, waktu dan tempat.
2. Guru dan siswa dapat mengikuti teknologi perkembangan jaman saat ini.
3. Dapat memanfaatkan internet sebagai sumber belajar karena sumber belajar tidak harus dari guru dan buku saja.

Selain itu kendala dalam pembelajaran online yaitu:

1. Orang tua atau siswa ada yang tidak memiliki alat-alat elektronik seperti handphone, laptop dan lain sebagainya.
2. Pembelajaran tidak dapat praktek menerangkan evaluasi pembelajaran secara langsung dan pembelajaran hanya tertulis.
3. Kurang terciptanya suasana kelas seperti saat pembelajaran luring

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru dan siswa pemegang peranan penting. Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh pengajar untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan pengarahan kepada siswa untuk memiliki keahlian dalam belajar. Selain itu dalam pembelajaran, harus terjadi interaksi yang baik antara peserta didik dan guru. Dengan adanya pembelajaran

yang terencana maka akan dihasilkan suatu proses pembelajaran yang diatur dengan sedemikian rupa menghasilkan nilai yang diharapkan dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk terampil dalam bidang tertentu. SMK diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang dapat bekerja sebagai tenaga yang produktif, memiliki kemampuan, keterampilan, dan siap kerja sehingga tidak hanya siap mengisi lapangan kerja tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja. Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa sekolah menengah kejuruan jurusan teknik kendaraan ringan. Mata pelajaran ini memuat materi tentang sistem kelistrikan yang ada pada kendaraan seperti sistem kelistrikan bodi, sistem pengapian, sistem starter dan sistem pengisian. Tentunya mata pelajaran ini mempunyai peranan penting bagi siswa, tidak hanya dalam pembelajaran di sekolah, di dunia industri juga akan sangat diperlukan agar siswa lebih percaya diri dalam melakukan suatu pekerjaan. Pada mata pelajaran PKKR (Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan) adalah mata pelajaran yang mempunyai praktek di dalam beberapa pembahsannya, diperkirakan akan sulit untuk siswa memahami materi apabila pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Terdapat banyak kesulitan yang dialami dalam melaksanakan pembelajaran daring. Anugrahana (2020) mengemukakan hambatan, solusi dan harapan dalam pembelajaran dengan menggunakan sistem daring menjadi topik yang menarik dalam masa pandemi Wabah Covid-19 ini. Meski dalam kondisi yang serba terbatas karena pandemic COVID-19 tetapi masih dapat melakukan

pembelajaran dengan cara daring. Hanya hal yang menjadi hambatan adalah orang tua harus menambah waktu untuk mendampingi anak-anak. Sedangkan dari segi guru, guru menjadi melek teknologi dan dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Sistem pembelajaran daring ini dapat dijadikan sebagai model dalam melakukan pembelajaran selanjutnya (Anugrahana, 2020).

Belum terlalu jelas apakah pembelajaran daring yang telah dilaksanakan ini efektif. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran Daring(*E-Learning*) Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan Kelas XI TKR Di SMK Swasta Bandung Percut Sei Tuan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring.
2. Masih banyak wilayah tempat tinggal siswa yang sulit untuk mengakses internet.
3. Kurang terciptanya suasana kelas yang membuat siswa bosan.
4. Siswa sulit untuk memahami materi yang memiliki praktek.
5. Kurang tertariknya siswa mengikuti pembelajaran secara daring
6. Guru kurang mengetahui pembelajaran daring yang disukai siswa
7. Kurangnya pengetahuan guru terhadap penguasaan materi siswa

### **C. Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada efektivitas pembelajaran daring (E-learning) di kelas XI Teknologi Kendaraan Ringan di SMK SMK Swasta Bandung Percut Sei Tuan saja yang akan diteliti.

### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah efektivitas pembelajaran daring (*e-learning*) dimasa pandemi covid-19 pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan kelas XI TKR di SMK Swasta Bandung Percut Sei Tuan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring (*e-learning*) dimasa pandemi covid-19 pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan kelas XI TKR di SMK Swasta Bandung Percut Sei Tuan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sejalan dengan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu :

#### **1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

- a. Sebagai salah satu cara untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
- b. Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana kependidikan di Universitas Negeri Medan.

#### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Menjadi motivasi untuk membuat pembelajaran lebih efektif.
- b. Menempatkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

c. Memberikan sebuah alternatif lain dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan perkembangan Teknologi.

**3. Manfaat Bagi Sekolah**

- a. Dapat menggunakan E-learning sebagai alternatif media pembelajaran.
- b. Dapat mengetahui efektivitas penggunaan E-learning dalam pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY