

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bidang yang sangat diperlukan oleh negara dimana memerlukan perhatian spesifik dari semua kalangan masyarakat, kemajuan dan keberhasilan pendidikan di Indonesia bukan hanya pemerintah saja yang bertanggung jawab, tetapi kita semua juga bertanggung jawab untuk keberhasilan pendidikan baik itu pihak guru, orang tua, bahkan murid. Pembelajaran ialah pusat dari pembelajaran, dimana yang mencakup pendidik dan peserta didik di suatu lingkungan belajar, agar memperoleh pengetahuan dan keterampilan, menguasai kemahiran, juga membentuk perilaku dan keyakinan diri peserta didik.

Pada era globalisasi saat ini semua terus berkembang dan mengalami kemajuan serta dapat memudahkan untuk melakukan aktifitas. Kemajuan dalam bidang teknologi internet merupakan salah satu bidang yang maju di era ini. Perkembangan teknologi internet dapat mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan manusia, dan aspek pendidikan merupakan salah satunya. Permendikbud Nomor. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan terpaut dengan prinsip tersebut untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dapat dengan cara pemanfaatan dari teknologi informasi dan komunikasi. Kini peserta didik dapat memperoleh informasi dengan mudah sehingga dapat menambah wawasan pengetahuan. Kemajuan teknologi ini

dapat diharapkan membawa dampak yang positif dalam dunia pendidikan seperti dengan meningkatnya kualitas pembelajaran dan pendidikan.

Covid-19 awal mula didapati di negara China bertepatan di kota Wuhan akhir Desember 2019 yang lalu. Wabah *Covid-19* mengganggu seluruh kehidupan manusia di bumi, termasuk pendidikan. Virus corona ini bisa menular dengan cepat dan menyebar hampir ke seluruh dunia, termasuk negara Indonesia. Hal ini menyebabkan ditutupnya sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan universitas di sebagian besar negara, termasuk Indonesia (Syah, 2020). Tersebarunya virus *Covid-19* mempengaruhi hampir semua bidang, termasuk pendidikan. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *online*. Dalam hal ini guru harus tetap memenuhi kewajibannya sebagai guru dan harus memastikan peserta didik memperoleh ilmu (Aulia, 2020).

Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang mengatur tentang melaksanakan pendidikan saat keadaan darurat penyebaran penyakit virus corona (*Covid-19*) tahun 2020. Dimana proses pembelajaran mulai dilakukan dirumah masing-masing. Menurut Maulana (2020) bahwa pembelajaran *online* dikala ini diduga sebagai penyelesaian terbaik guna proses belajar mengajar sepanjang pandemi pandemi *Covid-19*. Penggunaan teknologi yang tadinya hanya sebagai pendukung sekunder berubah menjadi fasilitas utama. Guru dan peserta didik dituntut untuk terbiasa melakukan interaksi pembelajaran jarak jauh dengan bantuan teknologi.

Dalam aktivitas pembelajaran berbasis *online*, penyampaian modul tidak terlepas dari kedudukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen berarti yang ada dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran adalah “alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran”. Dengan media berbasis *online* sangat memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik secara real time maupun tidak. Keberhasilan dari suatu media pembelajaran tergantung dengan karakter peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Nakayama et al (2014) dari semua literatur menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik bisa berhasil dalam pembelajaran *online*, hal ini disebabkan adanya perbedaan keadaan lingkungan belajar dan karakteri peserta didik.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan berhasil apabila munculnya keinginan diri peserta didik untuk belajar, terutama pada media pembelajaran berbasis *online*. Keinginan atau dorongan belajar pada diri peserta didik inilah yang dikenal dengan kata motivasi. Menurut Soekartawi, Peserta didik yang tidak terlalu termotivasi untuk belajar cenderung tidak berhasil dalam pembelajaran yang memanfaatkan elektronik khususnya internet (Darmawan, 2014). Motivasi adalah dorongan yang membangkitkan seseorang untuk berperilaku. Dorongan ini ada pada setiap individu yang membangkitkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik untuk memenuhi kebutuhannya (Hamzah B. Uno, 2017).

Keinginan belajar dari diri peserta didik dapat timbul dengan memberikan rangsangan pada dua faktor, baik faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik (Hamzah B. Uno, 2017). Faktor intrinsik merupakan suatu ambisi untuk berhasil yang berasal dari dalam diri, menimbulkan hasrat belajar, serta harapan terhadap cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik terdapat hadiah atau penghargaan, kegiatan belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang mendukung. Sehingga motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk melakukan komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam penyampaian materi agar dapat meningkatkan motivasi ataupun dorongan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016). Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang bisa diterapkan pada saat pembelajaran baik itu pembelajaran secara langsung maupun seraca online. Pastinya motivasi belajar peserta didik tidaklah sama, maka guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas menyatakan bahwa lingkungan belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar. Lingkungan belajar daring selama pembelajaran pastinya sangat berbeda dengan lingkungan belajar konvensional. Interaksi antara guru dan peserta didik akan lebih efektif jika terjadi di ruang kelas secara tatap muka dalam pembelajaran konvensional dari pada pembelajaran daring yang mana guru dan peserta didik hanya berinteraksi didalam dunia maya yang didukung

dengan jaringan internet. Tentunya terdapat tantangan yang akan dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran daring. Saat menggunakan internet, tantangan yang dihadapi peserta didik meliputi tingkat interaksi peserta didik dengan guru yang bervariasi, proses pembelajaran yang mengalihkan fokus dari materi pelajaran ke metode pengajaran, perbedaan teknik pembelajaran, dan akses yang berfluktuasi ke teknologi seperti komputer, smartphone, dan tablet (Darmawan, 2014). Kendala-kendala yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran *online* dapat mempengaruhi motivasi belajar. Pendapat di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Cahyani, dkk., bahwa situasi baru yang dihadapi oleh peserta didik selama pembelajaran daring memberikan dampak pada motivasi belajar (2020).

Pentingnya media pembelajaran berbasis *online* dalam meningkatkan motivasi belajar ialah dalam proses pembelajaran tidak membatasi ruang dan waktu dikarekan peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, akan membuat motivasi dan minat belajar peserta didik lebih meningkat dan peserta didik tidak akan mudah merasa bosan.

Di SMA Negeri 11 Pontianak, peneliti telah melakukan observasi tentang motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis *online*. Observasi ini dilakukan di kelas XI, alasan peneliti memilih kelas XI karena pada semester-semester sebelumnya peserta didik kelas XI sudah langsung melakukan pembelajaran secara *online* di SMA Negeri 11 Pontianak. Sehingga mereka lebih lama merasakan situasi pembelajaran secara *online*.

Sedangkan kelas XII, peserta didik harus lebih fokus dalam menyiapkan diri untuk melaksanakan ujian dan melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi.

Pada kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak, peneliti telah melakukan wawancara dengan guru Ekonomi dan beberapa peserta didik terkait dengan masalah motivasi belajar peserta didik dan media apa yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis *online*. Media pembelajaran yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran *online* yaitu aplikasi *Whatsapp*, *Classroom*, dan *Google Meet*. Aplikasi yang sering digunakan yaitu *Whatsapp* dan *Classroom*, sedangkan aplikasi *Google Meet* digunakan hanya sesekali saja jika diperlukan penjelasan yang lebih detail.

Guru mengeluhkan saat pembelajaran secara *online* membuat peserta didik menjadi lebih malas mengumpulkan tugas, sulitnya berinteraksi dengan peserta didik, dan juga kesulitan untuk menghubungi peserta didik yang terhalang lemahnya akses internet. Sedangkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik melalui pesan *whatsapp*, peserta didik menyebutkan kendala-kendala yang dihadapi selama pembelajaran daring yaitu peserta didik menjadi kurang paham dengan materi Ekonomi karena peserta didik harus memahami sendiri tanpa dijelaskan oleh guru, dan untuk bertanya dengan guru komunikasinya cukup sulit. Kendala lain yaitu peserta didik yang memiliki keterbatasan kouta untuk melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi yang memerlukan kouta banyak, dan juga sulitnya

komunikasi antara peserta didik dan guru maupun peserta didik dan peserta didik yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti sampaikan di atas, diketahui bahwa seberapa penting media pembelajaran berbasis *online* dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar Ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, sehingga peneliti dapat menetapkan permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pademi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak. Adapun sub masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *online* pada peserta didik kelas XI IPS pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak?
2. Bagaimana motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online* pada masa pandemi covid-16 di SMA Negeri 11 Pontianak?

3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pademi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk “mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pademi *Covid-19* di SMA Negeri11 Pontianak”. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *online* pada peseerta didik kelas XI IPS pada masa pandemi *covid-19* di SMA negeri 11 Pontianak.
2. Motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak.
3. Pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pademi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang ada, maka penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan informasi agar peneliti mengetahui pengaruh media pembelajaran

berbasis *online* terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS pada masa pademi *Covid-19* di SMA Negeri 11 Pontianak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap sebagai calon pendidik penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan yang lebih mendalam dalam memahami media pembelajaran berbasis *online*.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran berbasis *online* dan dapat memberikan wawasan yang positif agar guru lebih memperhatikan dan meningkatkan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran *online*.

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan dan informasi agar orang tua agar dapat lebih memberikan dorongan dan motivasi kepada anak-anaknya sehingga anak dapat meningkatkan motivasi dan belajarnya pada saat pembelajaran *online*.

d. Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan motivasi yang mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran *online* pada masa pandemi *Covid-19* saat ini.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional Variabel

Ruang lingkup penelitian perlu dikemukakan dengan tujuan untuk memperjelas arah dan fokus penelitian agar memiliki gambaran keterbatasan penelitian ini. Kemudian merangkum ruang lingkup penelitian dalam bentuk variabel dan definisi operasional. Di bawah ini akan dijelaskan masing-masing dari variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai orang, benda, atau kegiatan yang ditentukan dan disimpulkan oleh peneliti dengan derajat variabilitas tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas biasanya disebut variabel stimulus, variabel prediktor atau variabel anteseden. Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau muncul karena adanya variabel terikat (Sugiyono, 2019). Sedangkan menurut Nanang Martono (2015) variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel lain, yang umumnya berada dalam waktu yang terjadi lebih dulu.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan dan dapat mempengaruhi penyebab dari variabel lainnya. Oleh karena itu,

variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *online* (X).

Adapun indikator media pembelajaran *online* (Ridaul Innayah, 2020) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Berbasis internet.
- 2) Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik.
- 3) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja.
- 4) Meningkatkan efisiensi.
- 5) Mempermudah pemahaman peserta didik dan meningkatkan daya ingat peserta didik.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Dependent variable adalah variabel yang disebabkan atau dipengaruhi oleh *independent variable* (Nanang Martono, 2015). Sedangkan menurut Sugiyono (2019) “variabel dependen sering disebut dengan *variable output*, kriteria, dan konsekuen”.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (Y).

Adapun indikator variabel motivasi belajar dalam penelitian ini menurut Sardiman (2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Ulet dalam menghadapi masalah

- 2) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah
- 3) Lebih suka belajar mandiri
- 4) Cepat merasa bosan terhadap tugas yang rutin
- 5) Mampu mempertahankan pendapatnya

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah atribut, sifat, atau nilai benda atau kegiatan dengan variabilitas tertentu, yang ditentukan dan disimpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015). Oleh karena itu, definisi variabel penelitian perlu dikembangkan untuk menghindari kesalahan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini, operasi variabel didefinisikan sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Berbasis *Online*

Media pembelajaran berbasis *online* adalah media yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengontrol dan mengakses konten yang dibutuhkan pengguna, seperti mengunduh atau mengunggah tema. Penggunaan media pembelajaran *online* bersifat mandiri dan sangat interaktif, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah semacam dorongan baik dari dalam (*internal*) maupun dari luar (*eksternal*) peserta didik agar mereka mampu melakukan sesuatu, membangkitkan semangat, memilih

tindakan, serta dapat memimbing aktivitas belajar sehingga akan tercapai tujuan belajar yang diharapkan.

Dalam proses pencapaian tujuan belajar, motivasi belajar juga akan dipengaruhi dan dipengaruhi oleh kognisi, emosi, dan gerak psikologis peserta didik.