

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, pembelajaran pada sekolah menengah kejuruan terbagi menjadi pelajaran produktif, normatif dan adaptif. Pelajaran produktif adalah mata pelajaran yang membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Nasional (SKN). Pelajaran normatif adalah mata pelajaran yang membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki norma-norma kehidupan sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. pelajaran adaptif merupakan mata pelajaran yang membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial. Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam pelajaran produktif, dimana selain pembelajaran di ruang kelas proses pembelajaran dilaksanakan di laboratorium sesuai kurikulum sekolah.

Menurut Sinar dalam Aprida (2020) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar berupa perubahan tingkah laku pada individu yang telah belajar, perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat pada bidang kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) siswa ke arah yang lebih baik dipelajarinya dengan menggunakan kriteria tertentu sebagai patokan atau acuan penilaian (Saputra dkk, 2008).

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan dari subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi internal (*ke-siap siagaan*). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2012:73). Saputra dkk pada tahun

2008 menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi dari siswa untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan.

Motivasi terbagi ke dalam dua bagian, yaitu menurut Husdarta dan Saputra (2014: 11-14) ialah motivasi intrinsik (dorongan dari dalam) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar). Motivasi intrinsik berarti peserta didik harus mampu membangkitkan motivasi dengan menentukan sendiri tujuan yang ingin dicapai dan mengelola sendiri upaya untuk mencapainya. Adapun motivasi ekstrinsik berarti peserta didik harus diberikan penghargaan berupa pujian, angka yang baik, rasa keberhasilan, dan sebagainya sehingga peserta didik lebih tertarik oleh pelajaran. Kesuksesan yang diraih dalam interaksinya dengan lingkungan belajar dapat menimbulkan rasa semangat sehingga kondisi seperti ini merupakan bagian dari sumber motivasi. Indikator motivasi dalam belajar yang diungkapkan oleh Sudjana (2017:61) adalah sebagai berikut: (1) minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, (2) semangat peserta didik untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, (3) tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, (4) reaksi yang ditunjukkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan pendidik, (5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Widiaworo (2015: 20-21) mengatakan bahwa motivasi mempunyai nilai dalam menentukan keberhasilan, demokratisasi pendidikan, membina kreativitas dan imajinasi guru, pembinaan disiplin kelas, dan menentukan efektivitas belajar. Sardiman (2018: 84) juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar akan menjadikan hasil belajar yang optimal. Selain itu, Slavin (1991 dalam Uno dan Mohamad, 2015: 193-194) mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi dan motivasi dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Oleh karena itu seorang pendidik harus berusaha mencoba berbagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik agar perhatiannya terhadap kegiatan pembelajaran dapat lebih fokus. Apalagi banyaknya pemberitaan masalah pelajar selama masa pandemi covid-19 ini yang menggambarkan rendahnya motivasi belajar yang dimiliki peserta didik.

Pada masa kondisi darurat saat ini berbagai negara di berbagai dunia tengah dilanda dengan adanya wabah penyakit yang diakibatkan oleh virus corona

atau lebih dikenal dengan covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini pada awalnya berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini menular sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Covid-19 ini dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan *droplet* (percikan cairan pada saat bersin dan batuk), tidak melalui udara. AMN: 2020 (dalam Aprida Muli, Ali M 2020)

Adanya pandemi covid-19 menyebabkan diterapkannya beberapa kebijakan agar memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Dari upaya yang diterapkan oleh pemerintah salah satunya dengan menghimbau kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing*, himbauan untuk menjaga jarak, tidak melakukan aktivitas dalam bentuk kerumunan, perkumpulan dan tidak menghadiri pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat supaya dapat dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 yang terjadi saat ini.

Pemerintah menerapkan kebijakan *Work From Home (WFH)*. Salah satu upaya yang diterapkan agar masyarakat dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Kementerian pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) berdasar “SE Mendikbud Menteri No.4 Tahun 2020 Menyatakan Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19”.

Media pembelajaran jarak jauh dicoba dan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satu sarana yang digunakan sebagai media pembelajaran online salah satunya Moodle. Moodle merupakan suatu paket perangkat lunak yang dapat dimodifikasi atau dimasukkan berbagai unsur multimedia baik berupa flash (animasi bergerak), audio (suara) maupun video (gambar dan suara). Moodle diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak open source. Artinya, meski perangkat tersebut memiliki hak cipta, moodle tetap memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menggunakan dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Wicaksana dkk, 2020). Pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar memilih e-learning moodle karena media ini dianggap efisien

dan efektif dalam mencapai tujuan kompetensi yang hendak dicapai. Rosalina dan Rachmawati (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan *moodle* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pengajar di SMKN 1 Sumenep diperoleh informasi bahwa pada saat ini sekolah tersebut juga melaksanakan pembelajaran secara daring untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Selain itu, media yang digunakan dalam mata pelajaran tersebut adalah *moodle*. *Moodle* adalah salah satu media e-learning dalam kegiatan belajar mengajar yang menyediakan bahan ajar seperti power point, video, audio serta tugas-tugas lainnya. Berdasarkan penjelasan guru dan beberapa siswa yang diwawancara menguraikan bahwa penggunaan *moodle* sebagai media pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Ada beberapa kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, diantaranya adalah 1) beberapa siswa kesulitan dalam memperoleh jaringan internet sehingga siswa sulit dalam mengakses materi dan pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru; 2) siswa kesulitan dalam mengoperasikan *moodle* secara mendalam; 3) tidak semua siswa memiliki perangkat yang bisa mengakses *moodle* dengan mudah. Kendala-kendala tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa

Berdasarkan uraian diatas, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “Analisis motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle* ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar”.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah motivasi belajar siswa di tengah pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori tinggi di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep ?
- b. Bagaimanakah motivasi belajar siswa di tengah pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori sedang di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep ?

- c. Bagaimanakah motivasi belajar siswa di tengah pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori rendah di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep ?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori tinggi di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep.
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori sedang di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep.
- c. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ditinjau dari hasil belajar siswa dengan kategori rendah di kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep.

D. Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada analisis motivasi belajar siswa yang diukur berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMKN 1 Sumenep. Selain itu penelitian ini dilakukan pada saat terlaksananya pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle*.

E. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan informasi pada siswa terkait hasil belajarnya pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran komputer dan jaringan dasar sehingga guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat di tengah kondisi pandemi covid-19.

- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan atau mengembangkan penelitian sejenis.