

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan atau wawasan dari internet memungkinkan masyarakat dapat mengaksesnya melalui smartphone atau gadget. Menurut Nugraha et al (2020) Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan pembelajaran untuk siswa agar aktif mengembangkan potensi dirinya yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran. Tujuan pendidikan berdasarkan atas Pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara. Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diperoleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajaran agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan

masa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut.

Pendidikan abad 21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan abad keterbukaan dan globalisasi. Pada masa ini ditandai dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu pengaruh besar TIK dalam bidang pendidikan yaitu munculnya trobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan computer dan internet dalam proses pembelajaran atau yang sering disebut sebagai *e-learning* atau pembelajaran elektronik. E-learning merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa batuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya Menurut Munir (2010: 203). Dari istilah *E-learning* kemudian berkembang lagi menjadi pembelajaran daring (*online learning*). Menurut Kuntarto (2017: 101) Daring atau dalam jaringan memiliki makna tersambung dalam jaringan komputer. Menurut Thome pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video steraming online. Pembelajaran Daring *Learning* sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instrukturnya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk

menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya menurut Meidawati et al. (2019).

Pembelajaran Daring kini sudah diterapkan di berbagai sekolah Negeri maupun Swasta di seluruh Indonesia. Salah satunya yaitu di SMK Negeri 1 Omben, terhitung sejak bulan Maret SMK Negeri 1 Omben mulai melakukan pembelajaran secara Daring. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru yang mengampu mata pelajaran Animasi 2d dan 3d di SMK Negeri 1 Omben yaitu Bapak Ach. Setia Hidayatullah, S.Kom, pada kenyataannya guru beranggapan pada saat pembelajaran daring di terapkan hasil belajar peserta didiknya dirasa menurun daripada saat pembelajaran luar jaringan (LURING). Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan *google meet* dan via Whatsapp Group dan ketika pembelajaran berlangsung banyak kendala yang dialami guru dan murid karena terbatasnya jaringan di sekitar daerah Omben. Siswa kelas XI Multimedia pun juga berpendapat demikian, mereka merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring karena banyak kendala yang dialami seperti kendala jaringan sehingga mengurangi minat belajar mereka yang akhirnya berdampak pada hasil belajar. Menurut Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Asuah Badriyatur Rojabiyah dan Wahyu Setiawan yang berjudul Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender yaitu mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi aljabar berdasarkan gender, dimana siswa laki-laki lebih memiliki minat yang baik dari perempuan.

Menurut Slameto (1995: 57) menerangkan minat adalah “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat merupakan sifat yang relative melekat pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Menurut Program & Tik (2015) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Atas dasar latar belakang di atas maka dilakukanlah penelitian dalam bentuk Skripsi yang berjudul “ Analisis Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Tinjau Dari Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2d & 3d Di Smk Negeri 1 Omben “

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran Animasi 2D & 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben ?
2. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar tinggi pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben ?
3. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar sedang pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben ?

4. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar rendah pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran Animasi 2D & 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben.
2. Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar tinggi pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben.
3. Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar sedang pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben.
4. Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar rendah pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben.

D. Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun peneliti menetapkan batasan penelitian agar penelitian dapat terfokuskan. Berikut merupakan batasan penelitian :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Omben.
2. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan individu terhadap sesuatu hal atau aktivitas karena menyadari pentingnya hal tersebut.

3. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi computer atau pembelajaran yang dilaksanakan dengan peserta didik dan guru berada dilokasi terpisah.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap suatu sasaran pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada penerapan pembelajaran Daring untuk meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menggunakan media yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui factor penting dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki system pembelajaran.

- 2) Guru akan terbiasa melakukan penelitian kecil yang tentunya akan sangat berguna bagi perbaikan pembelajaran, maupun berguna bagi pengembangan karir guru itu sendiri.

b. Bagi Siswa

- 1) Memberi suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 4) Hasil belajar Teknik Animasi 2D dan 3D siswa dapat lebih meningkat.