

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 alinea IV yang menyebutkan tujuan negara yakni melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, ikut melaksanakan ketertiban yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dalam mencapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa ini dapat dicapai melalui pendidikan baik formal, informal maupun nonformal. Seperti yang dijelaskan pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik agar memenuhi kriteria Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 1 Pasal 1 Ayat 1 tersebut, maka dalam pelaksanaan pendidikan memerlukan sebuah proses belajar. Dalam penguapayaan tujuan Pendidikan tersebut bukanlah perkara yang mudah. Pelaksana Pendidikan baik pembuat kebijakan maupun yang melaksanakan pembelajaran harus bekerjasama dengan baik.

Dunia sedang diguncang adanya pandemic *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) tak terkecuali Indonesia. Suharyanto (2020:06) menyatakan bahwa COVID-19 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan *Sars-Cov-2* yang telah dinyatakan sebagai pandemi dunia oleh WHO. Adapun gejalanya yaitu demam lebih dari 38°C, batuk, sesak napas, yang membutuhkan perawatan di rumah sakit. Gejala ini dapat diperberat jika penderita adalah usia lanjut dan memiliki penyakit penyerta lainnya, seperti penyakit paru obstruktif menahun atau

penyakit jantung. Dengan adanya kondisi pandemi di Indonesia dan agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan, pemerintah terpaksa memberlakukan pembelajaran berbasis daring (dalam jaringan).

Dalam kondisi di tengah pandemi, internet sangat berperan penting bagi masyarakat Indonesia, terutama dalam bidang pendidikan. Pemerintah telah sepakat agar tetap terlaksananya kegiatan belajar di Indonesia, kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Zhang *et.al.* (2004) menegaskan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Gikas & Grant (2013) menerangkan pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. He, Xu, & Kruck (2014) memaparkan pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Pangondian, *et. al.* (2019) menegaskan pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

Orgaz *et. al.* (2018) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi isu yang sangat penting dan sering dibicarakan dalam berbagai kegiatan keberadaan teknologi bagi dunia. Husaini (2014) menegaskan bahwa pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif. Denker (2013) menjelaskan proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu. Almeida dan Simoes (2019) menegaskan dalam penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan di luar kelas.

Schunk *et.al.* (2014) menjelaskan bahwa dalam penggunaan teknologi *mobile*, salah satu keberhasilan dalam pembelajaran adalah terkait dengan motivasi yang dimiliki siswa. Brophy (2010) menegaskan motivasi adalah sebuah konstruksi teoretis untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan. Lee dan Martin (2017) mengutarakan bahwa motivasi memberikan dorongan untuk tindakan yang bertujuan dengan arah yang diinginkan baik fisik maupun mental, sehingga aktivitas menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi. Schunk dan Usher (2012) menjelaskan bahwa motivasi dapat memengaruhi apa yang kita pelajari, bagaimana kita belajar, dan kapan kita memilih untuk belajar. Seoud *et. al.* (2014) menjelaskan bahwa peserta didik yang termotivasi lebih cenderung melakukan kegiatan yang menantang, terlibat aktif, menikmati proses kegiatan untuk belajar dan menunjukkan peningkatan hasil belajar, ketekunan dan kreativitas. Selain itu, Keller (2010) merancang lingkungan belajar yang memotivasi siswa akan menarik perhatian peserta didik.

Djamarah (2015: 148) menegaskan bahwa dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin dapat melakukan aktivitas belajar. Darmalaksana (2020) menjelaskan bahwa dalam situasi darurat COVID-19, Indonesia spontan menerapkan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah. Hal ini mempengaruhi motivasi belajar siswa karena faktor kondisi dan lingkungan yang berbeda dari biasanya, tekhusus di Desa Sadang karena mayoritas orang tua siswa bekerja sebagai buruh tani dan buruh pabrik sehingga dalam penerapan pembelajaran daring mereka masih gagap teknologi. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, yakni di Desa Sadang, menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar siswa Sekolah Dasar justru antusias dalam pelaksanaannya. Awal terselenggaranya daring siswa sangat senang karena waktu bermain di rumah lebih banyak dibanding waktu belajar di sekolah. Siswa juga senang karena dapat bermain HP sewaktu pembelajaran daring. Namun dalam kondisi tersebut siswa justru kadang memanfaatkan kesempatannya menggunakan HP untuk bermain *game* maupun mengakses yang tidak semestinya dalam tujuan

awalnya yakni belajar. Hal tersebut cukup membuat orang tua harus ekstra dalam mendampingi putra-putrinya sewaktu pembelajaran daring, namun di sisi lain orang tua juga memiliki banyak kesibukan. Kondisi tersebut jelas menjadi hambatan bagi orang tua siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengulik bagaimana motivasi belajar siswa, faktor penghambat motivasi belajar siswa, dan solusi untuk permasalahan tersebut. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring di Desa Sadang selama pandemi COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah motivasi belajar Siswa SD di Desa Sadang selama Pandemi COVID-19?
2. Apa saja faktor-faktor penghambat pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa SD di Desa Sadang Kudus selama pandemi COVID-19?
3. Bagaimanakah solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD di Desa Sadang melalui pembelajaran daring selama pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis motivasi belajar siswa SD di Desa Sadang selama Pandemi COVID-19.
2. Menganalisis faktor-faktor penghambat pembelajaran daring terhadap siswa SD di Desa Sadang Kudus selama pandemi COVID-19.
3. Menganalisis solusi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD di Desa Sadang melalui pembelajaran daring selama pandemi COVID-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
 - b. Dapat mengetahui analisis penggunaan sistem daring dalam pembelajaran selama pandemi COVID-19.
 - c. Sebagai masukan dalam mengkritisi penggunaan multimedia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Meningkatkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi sebagai media belajar siswa.
 - b. Memacu guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran.
 - c. Menempatkan guru dalam berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.
 - d. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bidang teknologi informasi sebagai media belajar.
 - e. Memacu siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.