

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan, belajar adalah kegiatan utama dengan tujuan membawa perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi ranah kognitif yang berhubungan dengan keberhasilan intelektual, ranah afektif berhubungan dengan perilaku, dan ranah psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan dan keahlian. Menurut Burton (dalam Susanto, 2013, hlm. 3) mengatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku pribadi yang diperoleh dari interaksi dengan orang lain serta selaku pribadi dengan lingkungannya sendiri sehingga bisa berhubungan lebih baik dengan kawasan yang semakin melonjak. Winkel (dalam Susanto, 2013, hlm. 4) mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan psikis yang terjadi karena interaksi aktif antara manusia dengan lingkungan, sehingga terjadi transformasi yang relatif konstan dan pasti dalam wawasan, interpretasi, kemampuan dan mentalitas.

Belajar adalah proses komunikasi antara siswa dan guru, serta sebagai proses belajar di lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat arahan dari guru untuk mendapatkan ilmu serta pengetahuan, pembangunan kepribadian, keyakinan diri pada siswa, serta meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Keberhasilan belajar dapat diamati dari keberhasilan siswa ketika belajar. Terdapat faktor keberhasilan siswa saat belajar yaitu dari kemampuan siswa dalam menguasai materi.

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya keaktifan siswa seperti aktif dalam berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik, ikut berpartisipasi dalam tanya jawab atau diskusi, dan menanggapi suatu permasalahan. Menurut Riswani & Widayati (2012, hlm. 7) mengatakan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu melibatkan keterampilan emosional, menekankan kreativitas siswa, meningkatkan dan mengakses siswa, siswa memiliki kemampuan kreatif untuk menguasai konsep.

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa keaktifan belajar ialah sesuatu yang sangat berarti dalam penerapan aktivitas pembelajaran. Keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dapat memupuk komunikasi antara siswa dan guru.

Tahun 2020 merupakan tahun yang sangat berbeda bagi seluruh negara khususnya Indonesia dikarenakan adanya wabah yang sedang berlangsung yaitu *Covid-19* atau *Coronavirus*. Yunus & Rezki (2020, hlm. 228) mengatakan *coronavirus* ebagai berikut:

Coronavirus adalah sekelompok virus yang berasal dari subfamili *Orthochronaviridae* dari keluarga *Coronaviriane* dan *Nidovirales*. Kelompok virus ini dapat menginfeksi mamalia dan burung, bahkan menyerang manusia. Pada manusia, virus corona dapat menyebabkan infeksi pernapasan ringan seperti flu, namun beberapa jenis penyakit seperti *SARS*, *MERS*, dan *Coronavirus*, lebih berbahaya.

Kasus Covid-19 terdeteksi di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kemenkes Republik Indonesia saat ini tercatat pasien positif covid-19 mencapai 1.322.866. Untukantisipasi penyebaran virus covid-19, pemerintah Indonesia membatasi aktivitas diluar rumah khususnya kegiatan sekolah. Pada tahun 2020 Kemendikbud membuat Surat Edaran Nomor 15 terkait pedoman pelaksanaan BDR dalam keadaan darurat Covid-19. Surat Edaran Nomor 15 ini memperkuat Surat Keputusan Mendikbud tentang Penyelenggaraan Pendidikan Dalam Keadaan Darurat Penyakit Virus Corona. Surat edaran menyatakan bahwa tujuan penyelenggaraan pembelajaran berbasis rumah (BDR) adalah untuk menghormati hak siswa atas layanan pendidikan dalam keadaan darurat Covid-19 dan untuk melindungi masyarakat. Memastikan pengenalan Covid-19 pada lembaga pendidikan dan pelaksanaan dukungan psikososial bagi pendidik, siswa dan orang tua. Dalam masa pandemi *covid-19* ini beberapa sekolah menggunakan beberapa cara alternatif dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di masa seperti ini yaitu pembelajaran online atau pembelajaran daring. Menurut Belawati (2020, hlm. 6) menjelaskan bahwa pembelajaran online merupakan pembelajaran yang berlangsung di Internet. Oleh

karena itu, dalam bahasa Indonesia, e-learning diartikan sebagai pembelajaran online.

Rimbarizki & Susilo (2017, hlm. 3) mengatakan bahwa daring kombinasi merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tradisional dengan teknologi informasi yang dijelaskan di situs web, memungkinkan siswa untuk secara bebas mengakses dan mengunduh modul, guru untuk membuka halaman, kuis, dan anda dapat dengan mudah melacak aktivitas ujian anda dan ujian akhir.

Menurut Kristina, Sari, & Nagara, (2020, hlm. 202) adalah tindakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi dan internet yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan mandiri. Minanti (dalam Naziah, Maula, & Sutisnawati 2020, hlm. 109) mengatakan bahwa pembelajaran abad 21 diisyarati dengan revolusi industri 4.0 yang diketahui dengan abad pembukaan serta globalisasi. Pada pembelajaran daring membutuhkan perangkat-perangkat teknologi seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran daring dapat digunakan dengan berbagai media pembelajaran yang terjangkau. Dengan adanya perubahan dalam proses pembelajaran selama masa pandemi berlangsung, guru atau pendidik harus memanfaatkan teknologi untuk mempermudah siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memudahkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru di SMA 18 Bandung, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 18 Bandung yaitu menggunakan pembelajaran daring. Sekolah menyediakan fasilitas bagi siswa dan guru untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran seperti menyediakan media *E-Learning* dan ruangan khusus bagi guru untuk melakukan kegiatan *Zoom* dengan siswa. Kegiatan pembelajaran daring dengan menggunakan Aplikasi *Zoom* dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Pembelajaran tersebut berlangsung selama 30 Menit. Mata pelajaran Ekonomi kelas XII IPS di jadwalkan untuk melaksanakan

pembelajaran secara live menggunakan Aplikasi *Zoom* setiap hari selasa dan kamis Pukul 13.45.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan yang di harapkan guru. Pada saat melangsungkan pembelajaran menggunakan Aplikasi *Zoom* terdapat beberapa siswa yang tidak aktif. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, hanya 30% siswa kelas XII IPS yang aktif dan 70% siswa tidak aktif. Rendahnya keaktifan siswa bisa disebabkan karena kurangnya motivasi setiap individu siswa. Selain rendahnya motivasi siswa, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan siswa, seperti minim nya fasilitas belajar yang dimiliki oleh siswa, keterbatasan guru dalam mengakses media teknologi dan media pembelajaran yang digunakan sudah cukup membosankan sehingga siswa yang aktif semakin berkurang.

Oleh sebab itu, permasalahan yang muncul yaitu tidak adanya komunikasi antara siswa dengan guru, siswa semakin banyak yang pasif, dan siswa tidak banyak bertanya. Selama pembelajaran daring sekolah tetap mengharuskan seluruh siswa untuk tetap disiplin. Namun, pada hakikatnya masih banyak siswa yang tidak disiplin. Contohnya, banyak siswa yang tidak mengisi absensi, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, dan tidak hadir saat pelaksanaan pembelajaran tatap muka menggunakan media aplikasi *Zoom*. Bahkan hanya 30-35 siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Marijani (dalam Sugiarto et al., 2019 hlm. 234) keseluruhan 34 siswa telah memperoleh hasil 3 siswa (9%) memiliki disiplin tinggi, 11 siswa (32%) memiliki disiplin sedang dan 20 siswa (59%) memiliki disiplin kurang. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diartikan bahwa siswa kelas XII IPS, 59% siswa memiliki kedisiplinan yang kurang. Menurut Riyana (2015, hlm. 15) menyebutkan konsep pembelajaran online sebagai berikut:

Ide pembelajaran online pertama kali dirasakan dipengaruhi oleh kemajuan e-learning yang dipresentasikan oleh University of Illinois melalui kerangka pembelajaran berbasis PC (Hardiiyanto). Pembelajaran online adalah kerangka kerja yang dapat membantu siswa belajar secara lebih komprehensif dan berbeda. Kantor yang diberikan oleh sistem memungkinkan siswa untuk berpikir kapan saja, di mana saja, dengan sedikit memperhatikan jarak, ruang

atau waktu. Materi yang ditampilkan dalam pembelajaran berupa kata-kata, tetapi juga berupa gambar, suara, perkembangan, dan lain-lain.

Dengan adanya pembelajaran daring, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Sehingga mempermudah bagi siswa jika ingin mengulang materi pelajaran yang sudah dibahas oleh guru dengan menyimpan file materi di dalam komputer, laptop, maupun *handphone*. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, siswa dan guru dapat digunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan dapat menumbuhkan motivasi siswa sehingga berpengaruh terhadap keaktifan siswa. Sudjana (dalam Wibowo, 2016, hlm. 130) mengklasifikasikan keaktifan siswa pada saat:

- 1) mengikuti pada saat mengerjakan tugas belajarnya, 2) Ikut serta saat memberikan solusi, 3) Menanyakan kepada siswa lain, ataupun guru jika kurang menguasai masalah yang dialami, 4) Berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang digunakan dalam memecahkan permasalahan, 5) Melakukan dialog kelompok sesuai dengan petunjuk dari guru, 6) Memperhitungkan keahlian dirinya sendiri serta hasil yang diperolehnya, 7) Latih diri sendiri dalam menangani permasalahan, 8) Peluang mempraktikkan serta memanfaatkan apa yang sudah diperolehnya dalam menuntaskan tugas dan persoalan yang lagi dihadapinya.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa fasilitas belajar sangatlah dibutuhkan. Fasilitas adalah sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menjalankan atau memperlancar suatu usaha (Tatang dkk, 2011, hlm. 76). Dengan adanya fasilitas yang memadai, akan lebih mudah bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Djamarah (dalam Hidayat, 2018, hlm. 3) fasilitas belajar ialah alat yang diperlukan agar mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan belajar. Sebab itu, fasilitas juga merupakan peralatan sekolah yang diperlukan. Dilihat dari teori tersebut penggunaan fasilitas dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Seperti pembelajaran daring saat ini dalam kegiatan pembelajarannya membutuhkan alat teknologi seperti *smartphone*, laptop, komputer maupun tablet. Jika salah satu fasilitas belajar tersebut tidak memadai, maka sulit untuk siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain fasilitas

pembelajaran, media yang digunakan guru dalam pembelajaran daring juga berpengaruh terhadap keaktifan siswa.

Menurut Ramli (2012, hlm. 7) Pemanfaatan media pembelajaran saat ini semakin disempurnakan, seiring dengan semakin kompleksnya peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh para pelaksana pembelajaran, misalnya dapat membantu mempercepat penyampaian materi, bekerja dengan pemahaman siswa. Hal ini cenderung beralasan bahwa media pembelajaran saat ini sangat bermanfaat bagi pendidik dalam memaparkan bahan ajar kepada siswa dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, implikasinya pengajar dapat membujuk siswa untuk terlibat secara efektif dengan pembelajaran..

Menurut Sugiarto et al., (2019, hlm. 234) menjelaskan bahwa disiplin adalah sebuah kondisi yang diwujudkan serta tercipta melalui suatu perbuatan yang mewujudkan nilai ketaatan, kesetiaan, ketertiban dan ketertiban. Dengan menaati peraturan sekolah, maka siswa dapat belajar dengan terkendali, terarah serta memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas (Desriadi, 2017, hlm. 154).

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi. Solusi tersebut diharapkan dapat memberikan dampak yang unggul dari penggunaan pembelajaran secara daring terhadap keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa. Salah satu solusi tersebut yaitu dengan memberikan motivasi atau memberikan umpan balik positif kepada siswa dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mempengaruhi siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan disiplin. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melaksanakan penelitian dengan judul “PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEAKTIFAN DAN KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA KELAS XII IPS PADA MASA COVID-19 DI SMA NEGERI 18 BANDUNG”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis merumuskan permasalahan yang ada berdasarkan penelitian yaitu :

1. Pembelajaran yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka.
2. Efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa.
3. Rendahnya kesadaran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa.
5. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
6. Teknologi dan jaringan internet menjadi hambatan dalam kegiatan pembelajaran daring.
7. Siswa belum sepenuhnya mengikuti peraturan sekolah.
8. Rendahnya tingkat kedisiplinan belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap keaktifan belajar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap kedisiplinan belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan penjelasan diatas, penulis menyusun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dari pembelajaran daring terhadap keaktifan belajar siswa kelas XII IPS.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dari pembelajaran daring terhadap kedisiplinan belajar siswa kelas XII IPS.

E. Manfaat

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan mampu memberikan informasi ilmu pengetahuan mengenai keaktifan, dan kedisiplinan siswa dalam penerapan pembelajaran daring di kelas XII IPS SMA Negeri 18 Bandung.

2. Manfaat secara praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi pihak-pihak berikut :

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi dan saran kepada SMA Negeri 18 Bandung bahwa pengaruh pembelajaran daring terhadap keaktifan dan kedisiplinan siswa sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

b. Bagi Guru

Agar dapat memberikan masukan kepada guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran daring yang lebih menarik siswa agar lebih aktif, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap peserta didik dapat lebih aktif dan disiplin selama kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan keberhasilan dalam belajar.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional mengemukakan istilah-istilah dari judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Keaktifan dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XII IPS Pada Masa Covid-19 di SMA Negeri 18 Bandung*” maka definisi operasional nya sebagai berikut :

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan teknologi. Menurut Handarini & Wulandari (2020, hlm. 498) mengatakan, Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan platform yang memungkinkan untuk mengajar dan belajar dari jarak jauh, daripada diterapkan secara langsung. Sedangkan Menurut

Sadikin & Hamidah (2020, hlm. 216) pembelajaran daring yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan internet dan mampu menimbulkan interaksi pembelajaran..

2. Keaktifan Belajar

Menurut Wulandari, Slameto, & Setyaningtyas (2018, hlm. 77) keaktifan belajar adalah proses pendidikan yang menekankan pada peran pembelajar dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik secara visual, mental maupun spiritual. Sedangkan menurut Ramlah, Firmansyah, & Zubair (2014, hlm. 70) keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang ditandai dengan keterlibatan intelektual, emosional dan fisik yang optimal dan pembelajaran aktif yang merangsang rasa ingin tahu siswa.

3. Kedisiplinan

Amri (2013, hlm. 162) mengatakan seseorang dapat dikatakan disiplin apabila menunjukkan ketaatan dan mematuhi peraturan yang telah ada.

Menurut Salam & Anggraini (2018, hlm. 129) menjelaskan bahwa disiplin belajar dapat diartikan sebagai perilaku yang taat pada peraturan yang berlaku dalam proses mengajar. Tanpa aturan, disiplin tidak bisa tercapai. Dengan adanya peraturan, seseorang akan dilatih disiplin dalam berbagai hal, dan selalu menggunakan perilaku disiplin untuk mewujudkan impiannya. Itulah sebabnya disiplin adalah modal utama dalam kesuksesan.

G. Sistematika Skripsi

Menurut sistematika penulisan ilmiah FKIP Universitas Pasundan Bandung sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam pedoman karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 37) menjelaskan bahwa pendahuluan dimaksudkan untuk mengarahkan pembaca dalam ke sebuah percakapan mengenai suatu masalah. Pada dasarnya pendahuluan adalah suatu penegasan tentang masalah dalam penelitian yang

perlu diteliti lebih mendalam. Masalah yang muncul dikarenakan adanya ketidak seimbangan antara asumsi dan kenyataan.

2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam buku karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 39) menjelaskan bahwa kajian teori dan kerangka pemikiran sebuah pembahasan yang akan diteliti pada BAB II. Dalam pembahasannya terdapat penelitian terdahulu yang dijadikan acuan untuk peneliti, serta melanjutkan penelitian teoritis dengan merumuskan kerangka pemikiran dengan tujuan menjelaskan hubungan antar variabel yang akan diteliti.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Buku panduan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 41) menjelaskan bahwa bab III berisi metode penelitian yang akan digunakan. Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti secara terperinci untuk menjawab permasalahan dalam sebuah penelitian.

4. BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pedoman penulisan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa dalam penjelasan ini berisikan hasil-hasil penemuan penelitian berdasarkan analisis data yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang diharuskan peneliti membuat suatu temuan kemudian menjawab pernyataan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam penulisan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2021, hlm. 47) menjelaskan bahwa kesimpulan dan saran adalah tahap akhir yang disajikan dalam penulisan skripsi. Kesimpulan harus menyajikan hasil penelitian yang dilakukan serta saran dibuat untuk ditunjukkan kepada pihak yang terkait dalam penelitian.