

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan langkah yang dilakukan manusia untuk memperoleh pengetahuan yang berdampak pada perubahan sikap, perilaku dan keterampilan sesuai dengan ketentuan yang berlaku didalam hubungan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan adalah “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Proses pendidikan tidak dapat terpisahkan dari keinginan suatu bangsa untuk terus berembang dan maju. Pasalnya pendidikan merupakan salah satu faktor acuan bangsa yang berhasil, jika pendidikan dapat terlaksana dengan baik, maka hasil yang diharapkan akan baik pula. Peraturan pendidikan tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 yang berbunyi:

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.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 dapat dipahami bahwa tujuan dari adanya pendidikan bukan semata-mata untuk mengembangkan potensi individu, melainkan untuk mengembangkan potensinya agar mampu bermanfaat bagi diri sendiri, agama, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 terdapat banyak aspek yang dapat dipahami salah satunya yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar dimaknai proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru seorang individu melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku tersebut akibat interaksi secara berkelanjutan dengan lingkungan dengan terarah. (Hamalik, 2001). Pembelajaran dimaknai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Hasil belajar dan pembelajaran yang baik harus didukung pula dengan tenaga pendidik yang baik dan berkualitas. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 37 tahun 2009, yang berbunyi “Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat”. Dalam prosesnya pendidik harus memiliki inovasi, model, dan metode dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik mata kuliah dan karakteristik peserta didik yang hendak diberikan pemahaman tentang apa yang akan diajarkan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran umumnya dilaksanakan dengan tatap muka di dalam ruang-ruang kelas, setelah adanya fenomena wabah *virus corona disease* 2019 (COVID-19) kegiatan pembelajaran mengalami perubahan proses belajar dan mengajar. Berbagai upaya dilakukan untuk tetap dapat melangsungkan proses belajar dan pembelajaran dari masalah tersebut. Pemerintah mengganti sistem pembelajaran model konvensional menjadi pembelajaran jarak jauh/daring (Surat Edaran No. 4 Tahun 2020). Transformasi digital secara terpaksa ini adalah cara yang paling aman untuk memutus penyebaran wabah virus corona. Sebab, hak para peserta didik untuk mendapatkan pendidikan tetap menjadi prioritas tanpa mengabaikan kesehatan dan keselamatan jiwa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam keadaan seperti keadaan tersebut yaitu *e-learning*. Cisco (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2017, hlm. 175) menjelaskan bahwa ‘*e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*’.

Model pembelajara *e-learning* dapat dilaksanakan dengan dua cara yaitu, Sinkronus dan Asinkronus. Sinkronus merupakan interaksi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dilakukan pada waktu yang bersamaan, menggunakan teknologi *video conference* atau *chatting*. Sedangkan Asinkronus adalah dosen dapat menyiapkan materi lebih dulu, dan interaksi pembelajaran dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang sama, misalkan menggunakan forum

diskusi atau belajar mandiri/penugasan mahasiswa (Pendidikan Jarak Jauh Universitas Indonesia, 2020).

Penulis melakukan penelitian pendahuluan dengan melakukan survei tentang pembelajaran jarak jauh menggunakan *Google Meet* dan *Zoom*. Survei yang dilakukan yaitu dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui Google Formulir. Sampel diambil secara acak pada mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi Otomotif tahun angkatan 2017. Data dihimpun dan dilakukan analisis diperoleh hasil 80% mahasiswa menyatakan tidak setuju dengan pembelajaran jarak jauh dan 20% mahasiswa menyatakan setuju dengan pembelajaran jarak jauh. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mahasiswa yang tidak menyetujui pembelajaran daring, maka minat belajar mahasiswa pun akan rendah. Djaali (2008, hlm. 121) menjelaskan minat adalah rasa yang timbul dalam diri individu pada suatu aktivitas dan memiliki ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan.

Pengembangan model pembelajaran *e-learning* yang digunakan ialah presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*. Presentasi interaktif AhaSlides melibatkan berbagai pihak, termasuk mahasiswa yang menjadi pengguna bahan ajar. Namun, perlu dicari tahu bagaimana minat belajar mahasiswa pada penggunaan media presentasi interaktif AhaSlides tersebut. Dengan mengetahui seberapa besar minat mahasiswa, maka hasil pengembangan media pembelajaran ini bisa lebih maksimal. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan diungkap minat belajar mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi Otomotif Universitas Pendidikan Indonesia pada salah satu mata kuliah di Prodi Pendidikan Teknik Mesin yaitu mata kuliah Sasis Otomotif terhadap media presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*.

Penjelasan sebelumnya membuat penulis tertarik untuk mengetahui penerapan serta mengetahui minat belajar mahasiswa pada matakuliah Sasis Otomotif terhadap penggunaan media presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*. Penulis memuat penelitian ini dengan judul **“Penerapan Media Presentasi Interaktif Ahaslides Pada Mata Kuliah Sasis Otomotif Untuk Mengetahui Minat Belajar”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan media presentasi interaktif AhaSlides?
- 2) Seberapa tinggi minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui penerapan media presentasi interaktif AhaSlides.
- 2) Mengetahui minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides.

## 1.4 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan adalah media presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*.
- 2) Minat belajar terhadap penggunaan media AhaSlides.
- 3) Penelitian hanya dilakukan pada kelas Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi Otomotif tahun angkatan 2017.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Manfaat dari segi teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai pemanfaatan media pembelajaran bagi tenaga pendidik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata kuliah Sasis Otomotif melalui media pembelajaran presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*.

- 2) Manfaat dari segi praktis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kepada para pendidik untuk senantiasa memperbaiki kualitas pengajarannya. Pendidik memahami bahwa model pembelajaran *e-learning* bisa menjadi alternatif dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan secara fleksibel. Media presentasi interaktif AhaSlides mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga materi yang diajarkan bisa lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematikan penulisan skripsi berperan sebagai pedoman peneliti agar penulisannya lebih sistematis dan terarah. Struktur organisasi penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Penulisan pada BAB I meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Penulisan BAB II berisi teori-teori yang berhubungan dengan belajar dan mengajar, media pembelajaran, pengembangan media, metode pembelajaran, kajian materi, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Penulisan BAB III terdiri atas: desain penelitian, lokasi dan partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengolahan data.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Menjelaskan uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Metode, prosedur, lokasi dan objek penelitian

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.