

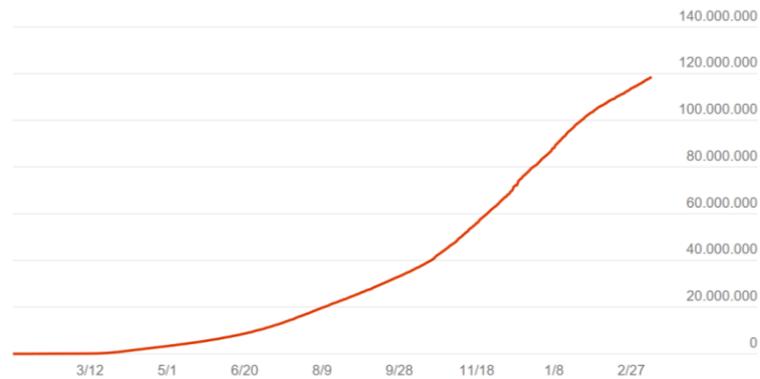
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Menjelang akhir 2019 dan memasuki bulan-bulan awal tahun 2020, setiap negara di dunia terkena dampak COVID-19, dan pada 11 Maret 2020 WHO mengumumkan pandemi (Newbutt, Schmidt, Riva, & Schmidt, 2020). *Novel Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, Cina telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia (Suhada, Kurniati, Pramadi, & Listiawati, 2021). Berbagai kasus di seluruh dunia menjadi sorotan berbagai negara, termasuk Indonesia. Berbagai dampak yang ditimbulkan pandemic tersebut muncul di berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk di bidang Pendidikan (Hutauruk & Sidabutar, 2020)

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia, sesuai data terbaru dari World Health Organization (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia (Mustakin, 2020). Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh penduduk bumi. Seluruh kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan (Yunitasari & Hanifah, 2020). Hal ini juga dialami di negara Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua kasus pasien yang dinyatakan positif Covid-19. Wabah virus ini sangat cepat penyebarannya. Sehingga untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini, pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya.

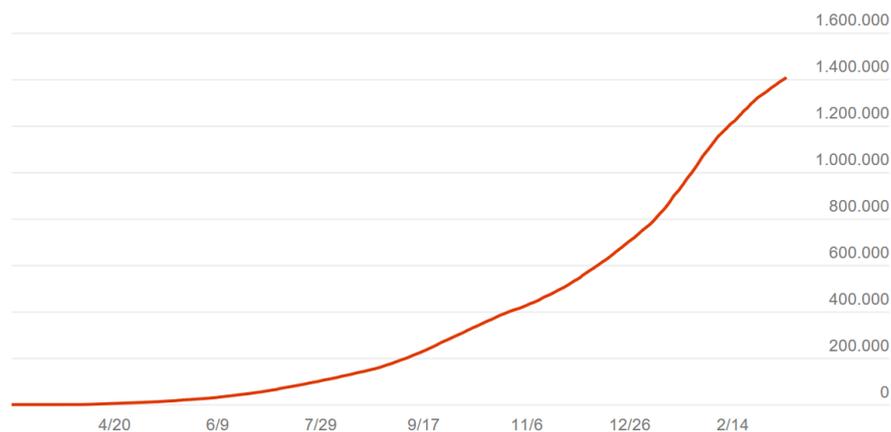


Sumber: Data dari CDC, WHO, ECDC, Wikipedia, dan The New York Times

### **GAMBAR 1.1.**

### **STATISTIK PENYEBARAN COVID-19 SECARA GLOBAL TAHUN 2020-2021**

Penyebaran virus corona secara global, masih terus bertambah dari hari ke harinya. Melansir data dari laman Worldometers pada tanggal 16 maret 2021 total kasus Covid-19 di dunia terkonfirmasi sebanyak 120,869,391 (120 juta) kasus. Dari jumlah tersebut, sebanyak 97,488,335 (97 juta) pasien telah sembuh, dan 2,674,444 orang meninggal dunia. Kasus aktif hingga saat ini tercatat sebanyak 20,618,199 dengan rincian 25.715.995 pasien dengan kondisi ringan dan 110.129 dalam kondisi serius (Sumber: <https://www.worldometers.info/coronavirus>).



Sumber: Data dari CDC, WHO, ECDC, Wikipedia, dan The New York Times

### **GAMBAR 1.2**

### **GRAFIK GABUNGAN SEBARAN KASUS COVID-19 PER HARI DI INDONESIA 2021**

INDRA, 2021

PENGARUH E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Berdasarkan Gambar 1.2 diatas, kasus virus corona di Indonesia tercatat juga mengalami peningkatan, baik dari jumlah kasus, sembuh, maupun yang meninggal dunia. kasus positif Covid-19 bertambah sebanyak 38,753. Sehingga jumlahnya saat ini menjadi 1,430,458 orang. Sedangkan untuk kasus sembuh, juga ada penambahan sebanyak 10.868 orang. Penambahan itu sekaligus menjadikan total pasien yang telah sembuh menjadi 1,257,663 orang. Namun, pasien yang meninggal dunia karena infeksi Covid-19 ini juga ikut bertambah sebanyak 336 orang. Maka, jumlah pasien yang meninggal dunia kini jumlahnya menjadi 28.468 orang. (Sumber: Kompas.com).

Sementara itu di Kabupaten Bandung Barat terkonfirmasi ada 4412 kasus positif yang terpapar Covid-19 dengan pasien yang aktif bertambah 87 orang menjadikannya sebanyak 507 pasien. Kasus kesembuhan pasien yang terpapar Covid-19 di Kabupaten Bandung Barat bertambah 30 orang hal ini menjadikan jumlah pasien yang sembuh dari Covid-19 menjadi sebanyak 3378 orang (sumber : Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Barat).

Awalnya penyebaran covid 19 sangat berdampak pada kegiatan ekonomi yang mulai lesu, tidak hanya itu dilansir dari berita harian Kompas (2020) pemerintah di beberapa daerah juga membuat kebijakan penutupan jalan hingga pembatasan wilayah untuk warga yang ingin keluar masuk dalam suatu daerah yang juga disebut lockdown. Namun saat ini dampak dari wabah tersebut juga dirasakan oleh dunia pendidikan (Handarini & Wulandari, 2020). Pandemi covid-19 telah berpengaruh terhadap semua tingkatan dalam sistem pendidikan di Indonesia, dimulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi (Suhada et al., 2021).

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan sumber daya yang handal dan dapat bertahan di era globalisasi yang persaingan akan kualitas sumber dayanya yang sangat ketat (Azeti, Mulyadi, & Purnama, 2019). Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya (Cahyani, Listiana, & Puteri, 2020). Hasil dari pendidikan yang didapat oleh warga negara diharapkan dapat memacu kualitas dari sumber daya terutama sumber daya manusia di Indonesia secara mandiri maupun komprehensif saat ini atau masa yang akan

datang. (Rohimah, Suprpta, Agung, & Agung, 2019). Berdasarkan dua pengertian pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu guna untuk mengasah kemampuan dan potensi yang ada dalam individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada pendidikan di seluruh dunia. Covid-19 memaksa institusi pendidikan untuk menghentikan pembelajaran tradisional secara langsung (Ho et al., 2020). Menanggapi pandemi COVID-19, negara-negara di seluruh dunia dengan cepat mengakhiri kelas tatap muka dan mengalihkan instruksi ke berbagai jenis pengaturan virtual (Hussein, Daoud, Alrabaiah, & Badawi, 2020).

Teknologi dapat membantu siswa mengatasi penjadwalan dan lokasi hambatan untuk belajar. Keterlibatan siswa terutama menekankan waktu dan upaya yang mereka lakukan dalam aktivitas pembelajaran online untuk mencapai keefektifan pembelajaran yang diinginkan (Hong, Lee, & Ye, 2021). Beberapa penelitian menentukan keefektifan teknologi digital untuk pembelajaran elektronik seumur hidup dan pengembangan profesional berkelanjutan (Elzainy, Sadik, & Abdulmonem, 2020).

Situasi pembelajaran yang dituntut peserta didik sudah jauh bergeser dibandingkan dengan zaman dulu yang cukup diberi materi pelajaran dengan mencatat kemudian mendapatkan penjelasan dari guru melalui metode ceramah (Dewa, Ursula, Mukin, & Pandango, 2020). Lembaga pendidikan yang berperan sebagai ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan kegiatan pembelajaran dari rumah (Mastur, Afifulloh, & Dina, 2020)

Menurut Pratiwi (2015) minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Siswa akan belajar dengan baik apabila memiliki minat belajar yang besar. Minat belajar yang rendah menyebabkan rendahnya pencapaian skor keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Menurunnya motivasi belajar atau minat belajar Adanya minat akan membuahkan hasil dari suatu usaha seseorang (Nadiroh, 2019). Minat memainkan peran penting

dalam proses pembelajaran (Mcintyre, Gundlach, & Graziano, 2021). Sejalan dengan Mcintyre, menurut Harefa, Tafonao, & Hidar, (2020) minat belajar merupakan aspek penting pada proses pembelajaran. Minat berhubungan erat dengan motivasi, motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi sehingga proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat (Malmia, Makatita, & Muna, 2020). Minat belajar dapat mempengaruhi aspek seperti motivasi belajar dan keberhasilan belajar.

Dunia pendidikan dan pengajaran di tingkat kejuruan hendaknya mulai didekatkan dengan dunia bisnis, dunia industri dan dunia kerja di lapangan secara terpadu (Utama, Nuryanti, & Agustina, 2020). Pendidikan kewirausahaan yang diberikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), akan membentuk pola pikir serta paradigma peserta didik yang awalnya adalah lulus sekolah mencari pekerjaan, menjadi lulus sekolah menciptakan lapangan pekerjaan (Syari & Nuryanti, 2016). Sesuai dengan orientasi dan misi kurikulum 2013, Prakarya dan kewirausahaan mempunyai tujuan dan dasar pijak kependidikan agar menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan (Pratomo, Mulyadi, & Utama, 2018). Pengalaman belajar yang dibangun dalam pembelajaran kewirausahaan dirancang sedemikian rupa untuk membekali kompetensi lulusan sebagai wirausaha yang direncanakan dalam rencana bisnis sebagai hasil pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa, meningkatkan sikap berwirausaha dengan menonton film bertema kewirausahaan, dan didukung oleh peran lembaga yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran kewirausahaan di sekolah salah satunya adalah niat untuk berwirausaha (Dian H. Utama, Lena Nuryanti, & Sutarni, 2016). Peran kewirausahaan sangatlah penting bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia untuk menuju negara yang maju dan sejahtera (Utama, Mulyadi, Imbragia, & Disman, 2020).

Minat belajar merupakan proses kritis dari pembelajaranyang dipromosikan guru dalam berbagai cara, termasuk membuat pembelajaran menarik, menghubungkan materi dengan minat siswa, meminta siswa menetapkan tujuan dan memantau kemajuan tujuan, memberikan umpan balik yang menunjukkan peningkatan kompetensi, dan menekankan nilai dari belajar (Schunk, 2012:129).

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut (Kurniasari & Setiawan, 2021). Minat sangat mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam proses pengembangan potensi didalam kelas sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Besare, 2020).

Minat besar sekali pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa, karena siswa yang berminat terhadap pembelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar, merasa senang, mengikuti penyajian pembelajaran, dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan dan praktikum karena adanya daya tarik yang diperoleh dari pembelajarannya itu sendiri (Malmia et al., 2020).

Berdasarkan informasi dari guru kewirausahaan kelas XI Jurusan Pemasaran Rini Dian Pratiwi dan kurikulum Yuyu Yuningsih SMK 45 Lembang , minat dan hasil belajar siswa SMK 45 Lembang sebagian besar masih rendah. Hal ini terbukti setelah melakukan prapenelitian terhadap 106 siswa, peneliti memperoleh hasil studi lapangan berupa data prapenelitian tentang gambaran rendahnya minat belajar siswa sebelum menggunakan dan menerapkan *E-learning*. Data tersebut diperoleh dari hasil penyebaran angket secara online melalui *Google Form* dengan responden yang berjumlah 106 peserta didik.

Dengan menggunakan indikator minat belajar yang dikembangkan oleh Dale H. Schunk (2012) yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, kerjasama, perhatian siswa, keterlibatan siswa dan rasa keingintahuan. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Hal itu menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang, tertarik, perhatian, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Malmia et al., 2020).

**TABEL 1.1**  
**HASIL PRAPENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA INDIKATOR**  
**PERASAAN SENANG SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN**  
**KEWIRAUSAHAAN 2021**

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
		S	TS	S	TS	
1	Suasana pembelajaran tidak kondusif sehingga membuat siswa tidak konsentrasi dalam belajar	79	27	74.5%	25.5%	100%
2	Beberapa guru hanya memberi tugas/ <i>unsincronous</i> tanpa memberikan pembelajaran tatap muka/ <i>sincronous</i> , jadi membuat minat belajar siswa menjadi turun	80	26	75.5%	24.5%	100%
<b>Rata-rata</b>				79.5%	21.5%	100%

Sumber: Hasil Prapenelitian 2021

Berdasarkan Tabel 1.1 dimensi perasaan senang siswa dapat dilaporkan bahwa rata-rata persentase siswa yang menjawab pernyataan negative lebih besar memilih opsi setuju yaitu sebesar 79.5% sedangkan pada kategori jawaban tidak setuju sebesar 20.5%, hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang siswa dalam pembelajaran sebagian besar masih rendah.. Sehingga, guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran kewirausahaan yang dapat mengembangkan minat belajar siswa (Safitri, Retnawati, & Rofiki, 2020).

**TABEL 1.2**  
**HASIL PRAPENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA INDIKATOR**  
**KETERTARIKAN SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN**  
**KEWIRAUSAHAAN 2021**

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
		S	TS	S	TS	
1	Pembelajaran secara langsung/ <i>sincronous</i> mudah sekali membuat siswa merasakan bosan	70	36	66%	34%	100%
2	Masih sering merasakan malas ketika membaca materi dan atau mengerjakan soal latihan	93	13	87.7%	12.3%	100%
<b>Rata-rata</b>				73.3%	26.7%	100%

Sumber: Hasil Prapenelitian 2021

Pada table 1.2 bagian dimensi ketertarikan siswa dapat dilaporkan bahwa rata-rata persentase siswa yang merespon setuju pada pernyataan negative yaitu sebesar 73.3% sedangkan siswa yang merespon tidak setuju sebanyak 26.7%, hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan siswa dalam pembelajaran juga sebagian besar juga masih rendah. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang diajarkan, diswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Rahmi, Nurmalina, & Fauziddin, 2020).

**TABEL 1.3**  
**HASIL PRAPENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA INDIKATOR**  
**KERJASAMA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN**  
**KEWIRAUSAHAAN 2021**

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
		S	TS	S	TS	
1	Diskusi bersama kelompok kecil dan besar memudahkan dalam pemecahan masalah dan/ soal-soal yang diberikan oleh guru	95	11	89.6%	10.4%	100%
2	Jarang berdiskusi dengan teman di grup kelas atau via <i>chatting</i> mengenai materi pembelajaran yang akan datang atau soal latihan yang diberikan oleh guru	78	28	73.6%	26.4%	100%
<b>Rata-rata</b>				61.5%	38.5%	100%

Sumber: Hasil Prapenelitian 2021

Pada pernyataan yang pertama yaitu pernyataan positif siswa yang merespon jawaban dengan pilhat setuju sebanyak 89.6% sedangkan 10.4% siswa lainnya menjawab tidak setuju. Pada pernyataan kedua yaitu pernyataan negative siswa yang merespon opsi pilihan setuju sebanyak 26.4% sedangkan sebagian besar siswa lainnya memilih opsi jawaban tidak setuju sebesar 73.6%. Pada pernyataan kerjasama berarti menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa memiliki tingkat kerjasama yang rendah sedangkan, 50% lainnya memiliki rasa kerjasama yang cukup dengan kata lain pada dimensi kerjasama tidak terdapat permasalahan.

**TABEL 1.4**  
**HASIL PRAPENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA INDIKATOR**  
**KETERLIBATAN SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN**  
**KEWIRAUSAHAAN 2021**

No	Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
		S	TS	S	TS	
1	Tidak dilakukan refleksi/review materi yang melibatkan siswa ketika pembelajaran selesai	49	57	46.2%	53.8%	100%
2	Siswa masih merasakan rasa takut ketika akan menjawab pertanyaan dari guru	89	17	84%	16%	100%
<b>Rata-rata</b>				69%	31%	100%

Sumber: Hasil Prapenelitian 2021

Gambaran minat belajar yang diukur pada dimensi keterlibatan siswa terdapat pernyataan yang membuat siswa tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran online dan pernyataan mengenai masalah pada perasaan takut siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pada pernyataan pertama sebanyak 46.2% siswa menjawab setuju terhadap pernyataan refleksi atau review yang melibatkan siswa, sedangkan sisanya sebanyak 53.8% siswa memilih tidak setuju. Hasil dari pernyataan ke dua mengenai keterlibatan siswa yang didalam pernyataannya mengenai rasa takut yang ada dalam diri siswa ketika ingin mengutarakan pertanyaan kepada guru yaitu sebesar 84% setuju dan sisanya atau sebesar 16% menjawab tidak setuju, ini berarti sebagian besar siswa masih banyak siswa yang belum terlibat dalam pembelajaran kewirausahaan.

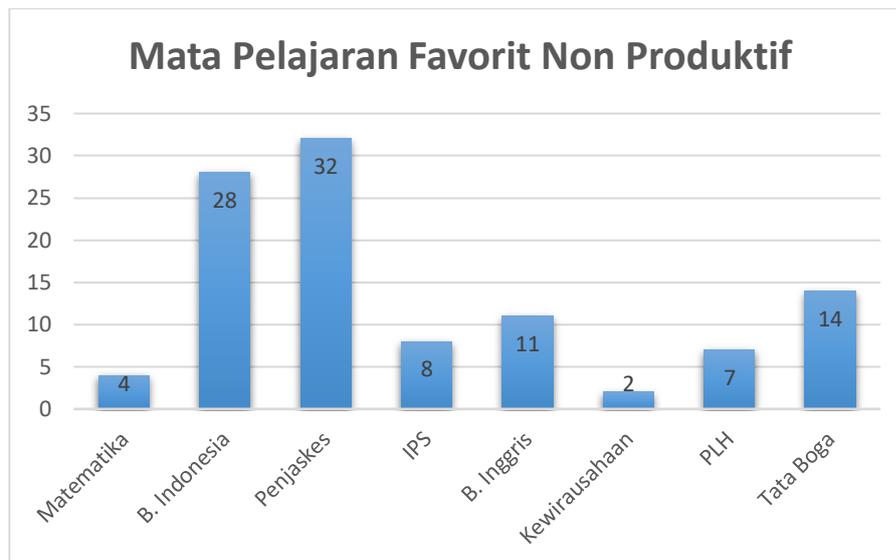
**TABEL 1.5**  
**HASIL PRAPENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA INDIKATOR RASA**  
**KEINGINTAHUAN SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN**  
**KEWIRAUSAHAAN 2021**

	Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
		S	TS	S	TS	
1	Merasa tidak perlu untuk bertanya ketika guru membuka sesi jawab pertanyaan mengenai soal latihan atau materi yang yang tidak dimengerti walaupun sebenarnya tidak paham	83	23	78.3%	21.7%	100%
2	Tidak belajar mandiri mencari tahu mengenai materi yang akan datang atau yang akan	71	35	67%	33%	100%

Pernyataan	Jawaban		Persentase		Jumlah
	S	TS	S	TS	
dipelajari di pembelajaran selanjutnya			68.9%	31.1%	100%
<b>Rata – Rata</b>					

Sumber: Prapenelitian yang telah diolah

Dimensi minat yang terakhir yaitu pernyataan mengenai rasa keingin tahuan siswa. Sebesar 78.1% persen siswa merespon setuju pada pernyataan merasa tidak perlu untuk bertanya ketika guru membuka sesi jawab pertanyaan mengenai soal latihan atau materi yang yang tidak dimengerti walaupun sebenarnya tidak paham mengenai materinya, sedangkan sebanyak 21.9% menjawab tidak setuju pada pernyataan tersebut. Ini berarti rasa keingintahuan siswa sebagian besar masih rendah, karena sebesar 78.1% siswa menjawab setuju pada pernyataan negative tersebut. Begitu pula dengan pernyataan negative kedua, sebagian besar setuju pada pernyataan negative yaitu sejumlah 67%, dan sisanya 33% siswa menjawab tidak setuju. Jika dirata-ratakan jumlah yang menjawab setuju pada pernyataan negative sebesar 59%, dan 41% tidak setuju, ini menunjukkan bahwa ada permasalahan pada rasa keingintahuan siswa terhadap materi kewirausahaan yaitu masih rendah. Hal tersebut menggambarkan bahwa minat belajar siswa dalam belajar kewirausahaan sebagian besar masih dianggap lemah., dan sangat besar dipengaruhi oleh cara pembelajaran online itu sendiri (Sulistyawati, 2020).



Sumber: Hasil Prasurvey 2021

**GAMBAR 1.3**  
**DIAGRAM MATA PELAJARAN FAVORIT NONPRODUKTIF SISWA**  
**KELAS XI JURUSAN PEMASARAN SMK 45 LEMBANG**

Selain menyebarkan pernyataan survey prapenelitian yang didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh (Schunk, 2012), penulis juga melakukan prapenelitian mengenai mata pelajaran favorit nonproduktif siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang. Berdasarkan gambar 1.3 mengenai survey mata pelajaran favorit nonproduktif, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran favorit nonproduktif yang memiliki peminat paling tinggi adalah Bahasa Indonesia yaitu dengan jumlah pemilih sebanyak 32 siswa, sedangkan mata pelajaran yang memiliki peminta paling rendah adalah siswa yang memilih mata pelajaran Kewirausahaan yaitu sebanyak 2 pemilih. Dengan kata lain, hampir seluruh siswa menganggap bahwa minat siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan masih tergolong rendah.

Menurut Schunk (2012:329) aplikasi teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan secara efektif untuk membantu meningkatkan minat, kualitas, dan niat siswa dalam pembelajaran. Menjadi bentuk komunikasi yang dimediasi komputer (CMC), pembelajaran jarak jauh dan konferensi komputer sangat memperluas kemungkinan untuk belajar melalui interaksi social melalui jaringan. Dalam ulasan mereka tentang kursus online, Tallent-Runnels dkk. (2006) (dalam Schunk, 2012: 330) menemukan bahwa siswa lebih suka bergerak dengan kecepatan mereka

INDRA, 2021

**PENGARUH E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**  
**PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sendiri (mandiri), siswa dengan lebih banyak pengalaman komputer mengekspresikan kepuasan yang lebih besar, dan komunikasi *asynchronous* memfasilitasi diskusi siswa secara lebih mendalam. Sejalan dengan Schunk, menurut Thorne dalam bukunya yang berjudul *Blended Learning : How to Integrate* (2003:28) *E-learning* memiliki dampak yang menarik pada lingkungan belajar, termasuk untuk menarik minat siswa karena potensi *e-learning* hampir tidak terbatas dan mewakili proses yang berkembang secara alami dari bentuk pembelajaran tradisional ke jalur pengembangan yang dipersonalisasi dan terfokus. Jika keinginan mereka untuk belajar didorong oleh keingintahuan pribadi dan mereka belajar dengan cara yang mencerminkan gaya belajar yang mereka sukai, kemungkinan besar antusiasme dan minat mereka sendiri akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan berkesan.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan minat belajar, salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar yaitu dapat dengan menerapkan ICT berbasis *E-learning* (Wicaksana, Atmaja, & Muthia, 2021). Kehadiran Internet di lembaga pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan minat belajarsiswa jika digunakan dengan tepat agar prestasi peserta didik dapat meningkat (Pibriana & Ricoida, 2017). Wicaksana et al., (2021) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran melalui *e-learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan Wicaksana, Okmawati (2020) berpendapat bahwa setelah penerapan aplikasi ini (google classroom) melalui pembelajaran dari rumah yang disarankan oleh pemerintah karena adanya pandemi, para siswa lebih antusias dalam melakukan proses pembelajaran (Albashtawi & Al Bataineh, 2020). Longa (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ada pengaruh positif antara *E-learning* dengan penggunaan aplikasi google classroom, sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Sebenarnya *E-learning* ini bukan hal baru bagi Indonesia, model pembelajaran ini telah dikembangkan sejak tahun 2013 sebagai alternatif pembelajaran, artinya sebelum adanya wabah virus ini, Indonesia telah mengaplikasikan metode tersebut. Tetapi tidak semua lembaga yang

mengaplikasikan, terutama sekolah-sekolah yang berada di pedesaan. Dengan adanya wabah virus ini, membuat dan mengharuskan seluruh sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya, menggunakan metode *E-learning* tanpa terkecuali, dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun harus dilakukan di rumah masing-masing (Cahyani et al., 2020)

Dengan demikian saat ini guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, efisien dan menyenangkan, sehingga guru harus berupaya mengupdate kemampuannya sesuai tuntutan zaman kurikulum. Kemampuan guru untuk mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dan mengoptimalkan berbagai media yang ada, dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna bagi siswa (Adim, Herawati, & Nuraya, 2020). Kepiawaian guru menyesuaikan metode pembelajaran dan media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan juga berpengaruh pada ketercapaian pembelajaran yang diharapkan. Perkembangan teknologi khususnya pada teknologi jaringan Internet saat ini secara tidak langsung telah mengubah paradigma masyarakat dalam mendapatkan informasi dan komunikasi yang salah satu bidang yang sangat membutuhkan teknologi Internet ini adalah dunia pendidikan (Pibriana & Ricoida, 2017).

Pendidikan pada revolusi industri 4.0 mempunyai ciri khas yaitu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (cyber system) yang membuat pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan tanpa terbatas ruang dan waktu (Fathimah, Sidik, & Rahman, 2020). Salah satu produk pembelajaran dengan cyber system adalah pembelajaran elektronik atau electronic learning (E-Learning). Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa beberapa perubahan dalam dinamika pembelajaran. Hal ini terutama difasilitasi oleh pembelajaran elektronik, yang melibatkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kegiatan pendidikan dan pelatihan (Tsekea & Chigwada, 2020)

*E-learning* atau online merupakan pembelajaran berdasarkan pada teknologi yang bahan belajarnya dikirim secara elektronik ke peserta didik dari jarak jauh menggunakan jaringan computer atau *smartphone* (Fauziyah, 2020). Minat adalah bagian penting dari proses pembelajaran (Mcintyre et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran tersebut, berbagai faktor-faktor yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa harus diperhatikan dengan baik, misalnya minat belajar siswa (Laa, Wintat, & Meilani, 2017). E-learning memiliki beberapa keunggulan, seperti mendorong siswa untuk belajar mandiri dan memperbarui kurikulum (Elzainy et al., 2020)

Di era perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang semakin pesat, pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini dapat terlaksana dengan menggunakan berbagai platform, baik berupa learning management system maupun bentuk video conference (Abdul latif, 2020). Dalam menghadapi COVID-19, kesamaan visi sistem pendidikan menyadari bahwa selama masa pandemi, para guru dan siswa termotivasi untuk mengadaptasi platform pembelajaran online dalam memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini. Semua orang, baik guru maupun siswa, ramah terampil dalam menggunakan aplikasi media sosial yaitu *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, yang berubah menjadi fasilitasi dengan lancar menggunakan platform pendidikan online seperti *ZOOM*, *Cisco WebEx*, *Google Meet*, dll. Sebagai tanda transfer pembelajaran yang positif (Mishra, Gupta, & Shree, 2020)

*Google Classroom* adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas. Tujuan utama *Google Classroom* adalah menyederhanakan proses berbagi file antara pengajar dan siswa (Okmawati, 2020). Melengkapi pendapat dari Okmawati (2020), menurut Wati (2020) *Google Classroom* atau ruang kelas Google merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless) dan diluncurkan pada tahun 2014 oleh Google (Albashtawi & Al Bataineh, 2020).

Menurut Abd. Syakur, Sugirin, & Widiarni (2020) ada beberapa keuntungan yang didapatkan dari *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)*

- 1) Pengaturan

Proses pengaturan di Google Kelas sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan dengan harus menginstal LMS lokal atau mendaftar dengan penyedia LMS lainnya

2) Hemat Waktu

Siswa tidak perlu lagi mengunduh tugas yang diberikan oleh guru. Guru hanya butuh untuk membuat dan mendistribusikan file tugas untuk siswa mereka secara online. Guru juga dapat memberi peringatan, memberikan masukan pada semua tugas, dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

3) Meningkatkan Kerjasama dan Komunikasi

Salah satu manfaat terpenting menggunakan *Google Classroom* adalah dapat melakukan kolaborasi online yang efisien. Guru dapat mengirimkan notifikasi kepada siswanya untuk memulai diskusi online atau menginformasikan kegiatan pembelajaran online tertentu. Di sisi lain, siswa memiliki kesempatan untuk memberikan masukan kepada temannya dengan memposting langsung ke alur diskusi di *Google Classroom*.

4) Penyimpanan data terpusat

Dengan *Google Classroom*, semuanya ada di satu lokasi terpusat. Siswa dapat melihat semua file tugas dalam folder tertentu, guru juga dapat menyimpan materi pembelajaran dan kegiatan tahun ajaran di cloud dan semua nilai / nilai dapat dilihat di aplikasi ini.

5) Berbagi sumber daya secara online dengan cepat

Fasilitator / guru online memiliki kekuatan untuk berbagi informasi dan sumber daya online dengan siswa mereka secara langsung. Alih-alih harus memperbarui kursus *e-Learning* atau mengirim email satu per satu ke setiap siswa, yang harus mereka lakukan hanyalah mengakses aplikasi *Google Classroom* dan mendistribusikan tautan ke sumber daya online dan materi *e-Learning* tambahan yang dapat bermanfaat bagi siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pranoto & Panggabean (2019) dampak dari penerapan pembelajaran online, bahwa penerapan teknologi pembelajaran online dalam materi pembelajaran membantu proses pembelajaran dan meningkatkan faktor impresif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran

dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan Sobron, Bayu, & Rani (2019) menyatakan bahwa *E-learning* juga sangat efektif bagi siswa karena bisa berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, dan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan. Penelitian tentang minat belajar kewirausahaan penting untuk diteliti untuk mengetahui motivasi dan perilaku membantu memahami bagaimana mereka melaksanakan kegiatan sehari-hari dan sesuai dengan lingkungan, serta memahami bagaimana mereka memprediksi kemajuan bisnis berskala kecil mikro dan menengah (Tammie, Nuryanti, & Utama, 2018).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas pada saat ini Indonesia dihadapkan pada tantangan besar untuk menagani dan mencegah penyebaran virus Covid-19 yang semakin menyebar luas, yang berdampak pada semua aspek kehidupan, tidak tercuali pada bidang pendidikan (Amalia & Fatonah, 2020). Kondisi ini mengharuskan warganya untuk tetap stay at home, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Paujiah, 2020). Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI, menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (Work from Home) mulai pertengahan Maret 2020 (Aan Widiyono, 2020). Di Indonesia, pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah.

Minat belajar merupakan faktor intrinsik yang dapat dimunculkan melalui pembelajaran situasi (Arnaldi, 2018). Pembelajaran situasi merupakan hasil dari pembelajaran metode yang dipilih oleh guru dan dikembangkan melalui gagasan ide kreatif. Guru mencari ilmu atau menyusun metode pembelajaran sebelum mengajar di kelas. Dengan pelatihan mengajar, guru dapat memperoleh

pengetahuan dan informasi tentang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran situasi dan keberhasilan dalam transfer informasi. Minat belajar merupakan aspek yang relative mudah berubah. Seorang siswa dapat mengalami perubahan minat terhadap suatu materi pembelajaran dapat disebabkan oleh banyak faktor, baik eksternal maupun internal (Harefa et al., 2020)

Minat belajar ditumbuhkan sejak awal pembelajaran dengan menjelaskan manfaat mempelajari topik-topik fisika baik untuk bekal pendidikan lebih tinggi maupun untuk bekal hidup (Maulidina & Bhakti, 2020). Membangkitkan minat belajar berarti membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mempertahankan rasa ingin tahu sepanjang kegiatan proses pembelajaran (Sirait & Apriyani, 2021). Gaya pembelajaran online bisa menumbuhkan minat belajar para siswa karena gaya belajar anak generasi Z lebih menyukai format audio - visual, bergantung pada teknologi, mudah memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat sehingga agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik maka salah satu inovasi yang dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran yaitu video pembelajaran (Kusnaty, Sumarni, Mansyur, Zaqiah, & Bandung, 2020). Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri (Yunitasari & Hanifah, 2020).

SMK 45 Lembang sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan yang merupakan salah satu lembaga pendidikan di Kecamatan Lembang merespon penerapan belajar dan bekerja dari rumah ini dengan mengeluarkan beberapa kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah Kementerian Pendidikan. Penerapan belajar daring sebenarnya sudah terlaksana di SMK 45 Lembang sebelum adanya wabah Covid-19, namun pelaksanaannya masih belum optimal karena belum ada regulasi dan prosedur yang baku.

Dari prapenelitian yang telah dilakukan menggunakan angket *google form* dengan berdasarkan indikator minat belajar yang dikembangkan oleh Dale H. Schunk (2012) yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, kerjasama, perhatian siswa, keterlibatan siswa dan rasa keingintahuan. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Hal itu menunjukkan bahwa siswa

yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang, tertarik, perhatian, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Malmia et al., 2020).

**Hasil dari prapenelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dari lima dimensi terdapat empat permasalahan yaitu pada dimensi perasaan senang siswa, ketertarikan siswa, keterlubatan siswa dan rasa keingintahuan siswa. Sedangkan pada dimensi kerjasama tidak terdapat permasalahan yang menyangkut dengan minat belajar siswa SMK 45 Lembang pada mata pelajaran kewirausahaan. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan) (Jamaluddin et al., 2020) Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar selama pembelajaran siswa di rumah adalah memanfaatkan media e-learning yang dapat menghubungkan siswa dan guru agar terjadi proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun tanpa tatap muka (Wicaksana et al., 2021).**

Seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran ini, maka pembelajaran jarak jauh berbasis internet, disukai oleh generasi Z. Generasi ini sering disebut juga generasi internet atau digital natives, merupakan anak – anak yang lahir pada tahun 1995 – 2009, generasi ini lahir pada jaman teknologi yang sudah semakin canggih sehingga gaya belajarpun berbeda (Kusnayat, Sumarni, Mansyur, Zaqiah, 2020). *E-learning* merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19. Karena *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan social distancing (Handarini & Wulandari, 2020). Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini (Yunitasari & Hanifah, 2020). Salah satu upaya mengatasi masalah adalah dengan memperbaiki kualitas pembelajaran adalah dengan mengubah metode pembelajarannya menjadi mudah dan menyenangkan (Sulistiyawati, 2020).

Pembelajaran e-learning dapat melatih siswa untuk belajar mandiri sehingga dapat membuat dirinya memiliki minat dalam belajar (Rohani & Zulfah, 2021). Dampak yang diharapkan adalah meningkatnya minat pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam *E-learning* dan tersedianya metode dan media pembelajaran

yang dapat memotivasi siswa dapat belajar berbasis riset (Rusdiana, Sulhan, Arifin, & Kamludin, 2020).

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1 Bagaimana gambaran tentang *e-learning* yang didalamnya termasuk gambaran tentang *creativity, tools and technique, design and writing e-learning, contact with learner*, dan *using other media* yang dilakukan di SMK 45 Lembang.
- 2 Bagaimana gambaran tentang minat belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa di SMK 45 Lembang.
- 3 Bagaimana pengaruh *e-learning* yang didalamnya termasuk *creativity, tools and technique, design and writing e-learning, contact with learner*, dan *using other media* baik secara simultan maupun parsial terhadap minat belajar siswa di SMK 45 Lembang.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara garis besar terdiri dari dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

- 1 Gambaran tentang *e-learning* yang didalamnya termasuk gambaran tentang *creativity, tools and technique, design and writing e-learning, contact with learner*, dan *using other media* yang dilakukan di SMK 45 Lembang
- 2 Gambaran tentang minat belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa di SMK 45 Lembang
- 3 Besarnya pengaruh *e-learning* yang didalamnya termasuk *creativity, tools and technique, design and writing e-learning, contact with learner*, dan *using other media* baik secara simultan maupun parsial terhadap minat belajar siswa di SMK 45 Lembang

### 1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian, hasil penelitian diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan masukan ilmu dalam aspek teoritis (keilmuan) yaitu bagi perkembangan bidang ilmu pendidikan.
2. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan masukan dalam aspek praktisi yaitu dalam memecahkan masalah berkaitan dengan *E-learning* terhadap minat belajar siswa.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perintis *E-learning*, dalam meningkatkan minat dalam belajar.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam penelitian selanjutnya terkait dengan minat belajar.