

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang beberapa hal yang melatar belakangi topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Terdapat berbagai hal yang berkenaan dengan pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang manusia butuhkan dalam kehidupannya. Sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui sebuah Pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal satu disebutkan bahwa pendidikan merupakan 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, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Oleh karenanya, selain dapat meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan pun menjadi hal yang mampu menyempurnakan potensi yang dimiliki manusia. Tujuan pelaksanaan pendidikan di Indonesia menjadi orientasi dalam setiap implementasinya mengacu kepada Undang-Undang Dasar 1945. Sejalan dengan Yusuf (2018, hlm. 29) bahwa tujuan Pendidikan yang hendak dicapai jelas mempunyai satu tujuan dalam Undang-Undang Dasar 1945 yaitu: “Mencerdaskan kehidupan bangsa...”.

Pencapaian tujuan dalam dunia pendidikan salah satunya dapat ditempuh melalui proses belajar. Belajar menjadi hal paling penting dan menjadi kata kunci dari konsep pendidikan itu sendiri, dikatakan demikian karena proses yang dilakukan dalam pembelajaran berkaitan dengan upaya perubahan tingkah laku seseorang untuk membentuk individu yang berkualitas melalui sebuah proses tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Akhiruddin dkk (2019, hlm.5), yakni pembelajaran didalamnya

mengandung interaksi serta perbuatan pengajar dengan peserta didik atas dasar korelasi timbal balik dalam situasi edukasi dalam mencapai tujuan eksklusif. Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat timbal balik perbuatan yang dilakukan oleh individu sebagai guru/pengajar kepada kelompok yaitu peserta didiknya dalam suasana pembelajaran dengan tujuan tertentu. Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan berdasarkan pada prinsip yang telah ditentukan untuk mencapai orientasi tujuan yang telah direncanakan. Salah satu prinsip yang membuat seseorang mampu mencapai tujuan pembelajaran yaitu perhatian dan motivasi. Gage dan Berliner (dalam Akhiruddin, dkk, 2019, hlm.21), berpendapat bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar. Peserta didik akan menunjukkan perhatian apabila bahan yang dipelajari sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, motivasi menjadi dorongan untuk membuat seseorang bergerak dan mengarah pada kemauan akan aktivitas yang dilakukannya. Oleh karena itu, motivasi dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran karena pada prinsipnya motivasi dan perhatian peserta didik perlu dikembangkan dan dibangkitkan secara berkelanjutan untuk menjadi alat dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Perkembangan dunia pendidikan di era globalisasi sekarang ini melahirkan manusia yang terampil dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Perkembangan tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan kualitas serta akses pendidikan menjadi lebih mudah seperti pembelajaran ditengah pandemi COVID-19 saat ini. Problematika virus corona masih menjadi suatu hal yang dinamis di masyarakat. Virus dari Wuhan, China ini sudah hampir dua tahun lamanya menyebar diseluruh negara termasuk Indonesia. Oleh karena itu, COVID-19 ini resmi dikatakan sebagai pandemi karena virusnya sudah menyebar secara luas di dunia. Tahun 2020 lalu, COVID-19 menjadi bencana non alam yang dampaknya dirasakan oleh berbagai bidang. Hal tersebut membawa berbagai perubahan di masyarakat. Perubahan yang dirasakan tidak hanya dari segi kesehatan, ekonomi dan sosial saja, bahkan segi pendidikan pun ikut merasakan

Mirma Lutfiatunnisa, 2022

PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SAAT PEMBELAJARAN IPS SECARA TATAP MAYA DAN TATAP MUKA (STUDI KOMPARATIF DI SMPN 1 LEMBANG)

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

perubahannya. Berbagai kebijakan dibuat sebagai upaya untuk menangani pandemi COVID-19 dari kebijakan *lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), hingga penerapan kebiasaan baru (*New Normal*). Kebijakan yang ditetapkan pun menimbulkan perubahan-perubahan kondisi tersendiri bagi setiap bidangnya, begitupun bidang pendidikan. Perubahan kondisi dari segi pendidikan terlihat sangat jelas terutama mengenai teknis pelaksanaan pembelajaran yaitu dibuatnya kebijakan penutupan sekolah yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah. Teknis pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka, pada saat menyebarnya COVID-19 ini timbul perubahan-perubahan yakni pembelajaran dilaksanakan dari rumah secara tatap maya atau *Virtual Class*.

Pelaksanaan pembelajaran tatap maya dilakukan agar memutus rantai penyebaran virus corona. Hal tersebut tentu menimbulkan beberapa perubahan yang memerlukan penyesuaian dari berbagai pihak yang terlibat agar mampu mengoperasikan teknologi digital untuk menunjang terlaksananya pembelajaran, karena dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah ini fasilitas internet menjadi hal utama yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kendala dari berbagai perubahan pun tidak dapat terhindarkan dari berbagai pihak yang terlibat.

Temuan penelitian Suprapmanto dan Utomo (2021, hlm.17), menyatakan bahwa pembelajaran tatap maya ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya peserta didik memiliki perangkat penunjang pembelajaran yang terbatas seperti *handphone/laptop* atau komputer, pulsa internet dan akses keterjangkauan sinyal. Penelitian Putri K, dkk (2021) menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran daring guru tidak bisa mengontrol secara langsung aktivitas siswa dengan baik karena pembelajaran dilakukan secara tatap maya, kendala lainnya yakni ditemukan kesulitan jaringan dan kuota internet menyebabkan kurangnya motivasi siswa mengikuti pembelajaran daring.

Pelaksanaan pembelajaran secara tatap maya di Indonesia sudah berlangsung sejak pandemi COVID-19 terjadi. Seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan kondisi dirasakan oleh peserta didik ketika mengikuti

kegiatan pembelajaran secara tatap maya, diantaranya dampak positif dan negatif. Dampak negatif yang terlihat diantaranya kemauan belajar peserta didik sebagai bentuk dorongan yang cenderung menjadi salah satu faktor penurunan motivasi belajar. Menurut Clayton Alderfer (dalam Febrianti, 2021) motivasi belajar yaitu kesediaan peserta didik ketika melakukan aktivitas pembelajaran yang didalamnya memiliki dorongan dan hasrat untuk mencapai prestasi serta hasil belajar yang terbaik.

Gangguan peserta didik dalam pembelajaran tatap maya ditemukan oleh informasi yang dilansir dari *liputan6.com* (2020), yakni gangguan dalam kegiatan belajar yang terlihat diantaranya keterbatasan fasilitas seperti gawai dan jaringan, kesulitan bersosialisasi dengan teman, dan penyampaian materi dari pendidik yang kurang tersampaikan dengan baik. Pada isi artikelnya disebutkan bahwa akibat dari gangguan dalam kegiatan belajar membuat pelajar dapat mengalami penurunan motivasi belajar. Penurunan motivasi belajar ini berdampak pada menurunnya daya konsentrasi, ketidaknyamanan dalam belajar, jenuh, malasnya mengerjakan tugas yang diberikan dan berakhir pada penurunan hasil belajar.

Dampak menurunnya motivasi belajar ketika pembelajaran tatap maya dibuktikan dari sebuah kasus dalam artikel yang dilansir dari *suara.com*, menurut *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children*, Tata Sudrajat (2020) menyatakan bahwa anak 70 persen kehilangan motivasi belajar disebabkan oleh situasi yang membuatnya bosan, penugasan yang terlalu banyak, metode pembelajaran yang tidak menarik, tidak ada hubungan timbal balik secara langsung serta berebut fasilitas penunjang pembelajaran. Penurunan motivasi belajar tersebut dibuktikan oleh beberapa guru dalam artikel yang dilansir oleh *medcom.id* (2020), menyebutkan peserta didik yang mengikuti *video conference* hanya 20 orang dari 32 siswa, ditemukan sebuah fakta bahwa ketika dihubungi untuk pembelajaran yang mengangkat teleponnya yakni orang tua dari peserta didik yang mengatakan bahwa anaknya sedang tidur.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diidentifikasi terdapat kecenderungan adanya penurunan mengenai motivasi belajar yang

ditunjukkan dalam beberapa peristiwa yang terjadi pada peserta didik diantaranya kemauan belajar peserta didik dan metode pembelajaran yang digunakan. Kedua hal tersebut menjadi sebuah faktor yang berpengaruh terhadap motivasi karena dilihat secara umum motivasi yang dimiliki oleh peserta didik disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Sisi lain dari penurunan motivasi belajar yang terjadi akibat pembelajaran tatap maya, IPS sebagai mata pelajaran yang membahas berbagai ilmu sosial yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan di dalam pembelajarannya membuat materi yang dibahas cenderung luas dan membutuhkan keterampilan literasi. Stigma pelajaran IPS yang cenderung menghafal menjadi salah satu permasalahan pelaksanaan pembelajaran IPS di tengah pandemi dengan sistem pembelajaran secara tatap maya. Hal tersebut disebabkan karena siswa akan mudah merasa bosan dan lelah memahami materi yang cenderung banyak serta pengaruh dari metode serta model yang digunakan cenderung tidak bervariasi.

Rasa bosan peserta didik dapat menjadi salah satu faktor menurunnya motivasi belajar peserta didik karena salah satu teknik motivasi dalam pembelajaran ialah menggunakan pembelajaran dengan simulasi dan permainan. Simulasi dan permainan dianggap cocok bagi pembelajaran IPS karena suatu hal yang dipelajari oleh peserta didik dilakukan dengan cara aktivitas secara langsung. Oleh karena itu dalam pembelajaran secara tatap maya, motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS akan terganggu dan memungkinkan terjadinya penurunan motivasi karena tidak bisa dilakukan melalui tindakan secara langsung akibat kegiatan pembelajaran yang kurang menarik.

Permasalahan yang dialami pada saat pembelajaran saat tatap maya diperoleh dan ditemukan oleh peneliti melalui wawancara tidak terstruktur dengan kepala sekolah serta pengalaman mengajar peneliti kepada peserta didik. Permasalahan yang diperoleh dan ditemukan oleh peneliti secara langsung diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Temuan Masalah Penelitian

Informan	Data yang ditemukan
Kepala Sekolah SMPN 1 Lembang	Menyatakan bahwa memang pada saat pembelajaran tatap maya peserta didik hanya sebagian saja yang bergabung dan mengikuti pembelajaran, berbeda dengan pada saat pembelajaran tatap muka, siswa cenderung hadir.
Peneliti	Pada saat pembelajaran IPS secara tatap maya, hanya 19 orang peserta didik dari 36 orang sedangkan ketika pembelajaran tatap muka semua peserta didik datang ke sekolah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, kendala pembelajaran tatap maya yang ditemukan oleh peneliti sesuai dengan penelitian terdahulu dimana beberapa peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran daring mengkonfirmasi karena terkendala jaringan serta keterbatasan kuota, akan tetapi ditemukan pula tidak ada konfirmasi mengenai alasan tidak mengikuti pembelajaran tatap maya.

Melihat fluktuasi pandemi COVID-19 yang masih berlangsung secara dinamis, membuat pemerintah membuat kebijakan baru melalui surat keputusan baru bersama empat menteri mengenai teknis pembelajaran. Kebijakan yang diambil yakni menyediakan dua layanan bagi pelaksanaan pembelajaran, diantaranya secara tatap muka secara terbatas pada daerah yang memiliki kriteria tingkat penyebaran virus yang rendah dan pembelajaran tatap maya bagi daerah dengan kriteria penyebaran virus tinggi. Pembelajaran tatap muka secara terbatas ini dilaksanakan dengan

Mirma Lutfiatunnisa, 2022

PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SAAT PEMBELAJARAN IPS SECARA TATAP MAYA DAN TATAP MUKA (STUDI KOMPARATIF DI SMPN 1 LEMBANG)

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

kapasitas peserta didik maksimal lima puluh persen didalam ruang kelas. Kebijakan yang diambil yakni guna menghindari peristiwa *leaning loss*. Menurut Pratiwi (2021, hlm. 148) *Learning loss* adalah fenomena di mana sebuah generasi kehilangan kesempatan menambah ilmu karena ada penundaan proses belajar mengajar.

Pembelajaran Tatap Muka terbatas dilaksanakan untuk meningkatkan kembali kualitas belajar yang baik serta hasil yang diperoleh sesuai dengan usaha yang dilakukan oleh peserta didik. Keputusan Pembelajaran Tatap Muka mendapat respon positif dari peserta didik, respon positif tersebut sebagai dampak dari kejenuhan belajar peserta didik kurang lebih selama dua tahun melaksanakan pembelajaran tatap maya. Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) tetap pada esensinya yakni dilakukan secara tatap muka dan bertemu secara fisik di sebuah ruang belajar, hanya terdapat perbedaan pada kapasitas serta pembiasaan untuk selalu mengikuti protokol kesehatan.

Keputusan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas menjadi alternatif bagi pembelajaran IPS yang membutuhkan metode, model dan pendekatan secara tindakan langsung yang menarik agar tujuan dan esensi dari pembelajaran IPS itu sendiri tercapai secara maksimal. Mengingat prinsip dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS ialah pembelajaran kritis dan kreatif, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih bermakna sesuai dengan prinsip tujuan pembelajaran IPS.

Berdasarkan temuan permasalahan yang terjadi terkait pembelajaran secara tatap maya yang diikuti oleh peserta didik, peneliti membuat peneliti ingin mengetahui lebih lanjut perubahan tingkat motivasi yang terjadi akibat perubahan teknis pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMPN 1 Lembang karena peneliti melihat adanya perbedaan antusiasme peserta didik ketika pola pembelajaran tatap maya dan pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar IPS peserta didik pada saat pembelajaran tatap maya dan pada saat pembelajaran tatap muka saat pandemi COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran IPS secara tatap maya terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Lembang?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran IPS secara tatap muka terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Lembang?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran IPS secara tatap maya dan tatap muka terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini akan bertujuan untuk mengetahui, sebagai berikut:

1. Pengaruh pembelajaran tatap maya terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Lembang.
2. Pengaruh pembelajaran tatap muka terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Lembang.
3. Tingkat perbedaan pengaruh motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran tatap maya dan tatap muka di SMPN 1 Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teori dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teoritis

Hasil penelitian secara teori dijadikan sebagai pengembangan sumber informasi, tambahan studi pustaka atau literatur untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Hasil penelitian ditinjau dari segi kebijakan sebagai pertimbangan bagi pembuat kebijakan dalam menentukan sistem pembelajaran dalam pendidikan serta pertimbangan dalam penerapan kurikulum pembelajaran untuk selalu melihat faktor internal dan eksternal peserta didik dalam menyusun strategi pembelajaran sehingga sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam penerapannya.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian secara praktis bermanfaat bagi pihak-pihak, sebagai berikut:

Mirma Lutfiatunnisa, 2022

PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SAAT PEMBELAJARAN IPS SECARA TATAP MAYA DAN TATAP MUKA (STUDI KOMPARATIF DI SMPN 1 LEMBANG)

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

- a. Siswa, sebagai referensi serta refleksi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran secara tatap muka dan tatap maya.
- b. Guru Pendidikan IPS, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode dan model pembelajaran IPS agar peserta didik ketika pembelajaran IPS secara tatap muka dan tatap maya tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi.
- c. SMPN 1 Lembang, sebagai referensi dalam meningkatkan kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan, kondusif dan dapat mempertahankan motivasi belajar peserta didiknya.
- d. Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat (KBB), sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan sistem pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan kondisi fisik maupun mental peserta didik.
- e. Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI Bandung, sebagai referensi bagi mahasiswa Pendidikan IPS dalam melakukan pendekatan, metode maupun model pembelajaran yang digunakan ketika kegiatan belajar berlangsung dengan tetap memperhatikan dan mempertahankan motivasi belajar peserta didik.
- f. Peneliti lain, sebagai kelanjutan dan penyempurnaan penelitian ini mengenai motivasi belajar peserta didik dalam situasi serta kondisi pembelajaran yang berbeda
- g. Peneliti sendiri, sebagai tambahan wawasan serta pengetahuan terkait tingkat motivasi belajar siswa dan cara mengamalkan ilmu dari apa yang telah dipelajari selama perkuliahan berlangsung.

4. Manfaat dari isu serta aksi sosial

Hasil penelitian secara isu dan aksi sosial dijadikan sebagai bahan informasi kepada semua pihak mengenai motivasi pembelajaran IPS secara tatap muka dan tatap maya tergantung pada strategi pembelajaran yang dilakukan karena motivasi muncul bisa dirangsang oleh faktor luar peserta didik. Hal ini dapat menjadi masukan bagi pendidik yang mengajar di lembaga formal maupun non-formal dalam mengajarkan pembelajaran IPS secara tatap muka maupun tatap maya.

Mirma Lutfiatunnisa, 2022

PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SAAT PEMBELAJARAN IPS SECARA TATAP MUKA DAN TATAP MUKA (STUDI KOMPARATIF DI SMPN 1 LEMBANG)

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

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan.

Bab ini memaparkan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka.

Bab ini memaparkan tentang kajian pustaka berdasarkan dukungan jurnal, artikel, literatur penunjang lainnya terhadap lingkup kebutuhan penelitian; dan memuat hipotesis penelitian sebagai dugaan sementara peneliti serta kerangka berpikir dari pembahasan dalam skripsi ini.

BAB III Metode Penelitian.

Bab ini memaparkan tentang penjabaran pendekatan dan cara penelitian yang dilakukan, termasuk desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen yang digunakan serta teknik analisis data yang dilakukan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini memaparkan tentang deskripsi lokasi penelitian, hasil data penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan dan pembahasan antara teori dan data yang dihasilkan oleh peneliti di lapangan yang berpijak kepada rumusan masalah sebagai acuan penelitian.

BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini memaparkan tentang kesimpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai acuan dan rekomendasi/saran yang mengacu pada manfaat praktis.