

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Akhir tahun 2019 dunia di gemparkan oleh suatu wabah akibat virus yang dikenal dengan sebutan *Covid-19* atau *Corona Virus*. Penyebaran pertama terdeteksi di sebuah pasar hewan di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Pasar ini merupakan salah satu tempat jual beli daging yang tidak umum untuk dikonsumsi, seperti tikus, kelelawar, anak anjing, buaya, ular, dan masih banyak binatang yang tidak umum dikonsumsi. *Corona Virus* merupakan sekumpulan virus dari subfamili *Orthocoronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae* dan *Ordo Nidovirales* (Yunus & Rezki, 2020). Diketahui bahwa penularan virus ini melalui air liur yang keluar saat batuk maupun bersin, selain itu melalui udara yang ada di luar ruangan.

Oleh karena itu seluruh bagian negara yang ada di Bumi hampir semuanya terdampak oleh pandemi akibat penyebab *Corona Virus*. Untuk itu beberapa negara melakukan upaya untuk melindungi negara dalam penyebaran virus ini dengan melakukan menutup daerah mereka atau disebut dengan *Lockdown*. Akibat hal ini hampir semua sektor yang ada di negara termasuk Indonesia menjadi terhenti sementara, seperti sektor ekonomi, sektor pariwisata, dan sektor pendidikan juga menjadi salah satu sektor yang mengalami dampak akan penyebaran *Covid-19*. Menurut data UNESCO (Putria, Maula, dan Uswatun 2020) tercatat sekitar 1,5 miliar anak usia sekolah dari 188 negara yang terkena dampak penyebaran *Covid-19* termasuk 60 juta diantaranya berada di negara Indonesia.

Pemerintah Indonesia meresmikan sejak bulan Maret tahun 2020 bahwa seluruh aktivitas masyarakat akan dibatasi. Karena diketahui virus ini sangatlah berdampak besar pada kesehatan masyarakat. Indonesia merupakan salah satu negara yang menerapkan *Work From Home (WFH)*. *Work From Home* merupakan suatu upaya yang di terapkan di Indonesia untuk menghambat penyebaran virus *Covid 19*. Sekolah dasar hingga Perguruan Tinggi pun membatasi aktivitasnya yang mana di sebut dengan *School From Home*, ini juga merupakan upaya pemerintah untuk mengurangi penyebaran virus. Ini sesuai dengan surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kegiatan *School From Home* diterapkan dengan melakukan pembelajaran *online* (dalam jaringan) dimana pembelajaran dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan media *online* (dalam jaringan). Media ini berfungsi sebagai sarana penunjang dalam melakukan pembelajaran secara *online*. Oleh karena itu pemerintah menawarkan berbagai jenis media yang dapat memudahkan aktivitas pembelajaran guna meningkatkan motivasi mahasiswa.

Penggunaan media dalam jaringan guna meningkatkan motivasi belajar selama *School From Home* berlangsung. Dalam hal ini motivasi berperan penting dalam berlangsungnya pembelajaran.

Motivasi diambil dari kata latin "*Motive*" yang mana dapat diartikan sebagai dorongan. Motivasi adalah suatu hasrat atau dorongan untuk mencapai suatu tujuan. Secara umum motivasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi Internal yaitu dimana hasrat atau keinginan

manusia datang dari manusia itu sendiri, sedangkan motivasi eksternal hasrat atau keinginannya datang dari luar manusia, bisa dikatakan ada pengaruh atau pendukung untuk manusia menggapai tujuannya. Dalam menuntaskan suatu kependidikan sangatlah bergantung pada motivasi pelajar, motivasi yang bisa di ubah adalah motivasi eksternal. Motivasi eksternal pelajar dapat didukung atau dipengaruhi oleh berbagai macam cara, salah satunya adalah penggunaan media dalam mempengaruhi motivasi eksternal pelajar.

Selama berlangsungnya *School From Home* media *online* menjadi upaya yang digunakan guna meningkatkan pembelajaran selama pandemi berlangsung. Dalam hal ini media *online* sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan material pembelajaran.

Media dalam bahasa latin yaitu "*medius*" yang mana dapat diartikan sebagai pengantar. Alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi disebut dengan media (Arsyad, 2011). Dalam dunia kependidikan media sangatlah penting sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Media yang bisa digunakan dalam pembelajaran juga akan disesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam kelas. Ini disebabkan agar media dapat berpengaruh baik dalam meningkatkan motivasi pelajar. Selain untuk meningkatkan motivasi pelajar itu sendiri, media digunakan untuk menyampaikan suatu informasi pada saat pembelajaran. Mengingat kondisi Pendidikan Indonesia sedang menurun akibat *School From Home*, Media sangatlah berperan penting dalam menunjang aktivitas pembelajaran dalam jaringan. Pemerintah Indonesia mempromosikan berbagai jenis media guna mendukung pembelajaran *online*. Media pun dapat dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu *visual* dan *audiovisual*. Beberapa Media online yang disarankan dan sudah

diaplikasikan pada pembelajaran saat ini adalah, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meeting*, dan *Schoology*.

Oleh sebab penerapan *School From Home*, guna meningkatkan motivasi mahasiswa dalam perkuliahan media *online* sangatlah berpengaruh. Untuk membuat pelajar termotivasi dalam melakukan pembelajaran secara *online*, pendidik mengemas dan memilih media disesuaikan dengan kondisi kelas agar kelas menjadi komunikatif serta interaktif. Mahasiswa cenderung kehilangan motivasi saat *School From Home*, salah satu penyebabnya adalah kurangnya interaksi antar mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Selain itu penyebab yang paling sering diutarakan adalah pelajar mudah bosan selama pembelajaran secara *online*. Maka dari itu pemerintah serta pendidik berupaya menggunakan media dalam jaringan secara tepat. Ini disebabkan karena media yang digunakan akan berpengaruh pada motivasi pelajar saat pembelajaran *online*.

Dalam melakukan pembelajaran secara daring tentunya banyak melewati hambatan-hambatan yang diterima selama pembelajaran karena harus di sesuaikan dengan kultur budaya sekolah. Sehingga pemilihan media yang sesuai juga sangat berpengaruh pada motivasi mahasiswa dalam pembelajaran secara *online*. Media yang ditawarkan pun memiliki banyak fitur yang membuat pelajar tertarik. Dengan memanfaatkan media *online* dalam pembelajaran dalam jaringan adalah suatu upaya dalam pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan media sebagai teknologi juga akan berdampak baik bagi pelajar dan juga pendidik. Seperti yang disampaikan oleh Sabzian, Gilakjani, dan Soduri (2013) dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan suatu teknologi dapat merangsang rasa ingin

tahu pelajar, meningkatkan kemandirian, serta memberi hiburan dalam membentuk kebiasaan belajar menggunakan teknologi. Oleh karena fenomena yang terjadi maka media daring dapat menjadi pilihan untuk mempengaruhi motivasi mahasiswa. Media daring yang diaplikasikan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa saat *School From Home*, juga akan sangat membantu pengajar untuk memberikan media yang sesuai saat pembelajaran berlangsung, sedangkan pendidik dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Mengingat penelitian sebelumnya yaitu Mulyadi, Ramdhany, dan Tilawati (2016) yang meneliti tentang bagaimana media dapat mempengaruhi motivasi siswa berdampak baik. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi, dkk., (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi”. Penelitian ini terjadi di SMA Negeri 18 Bandung. Tujuan diadakannya penelitian ini diawali dengan karena motivasi belajar di SMA Negeri 18 bisa dikatakan rendah, sehingga peneliti berfokus pada faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa salah satunya media pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini akan berfokus tentang pengaruh media *online* selama pembelajaran daring yang disebabkan pandemi *Covid 19* terhadap motivasi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini mencatat pengaruh media dalam jaringan terhadap motivasi mahasiswa Seni Rupa di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha selama pandemi Covid 19. Media *online* yang dipilih tentunya harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas, sehingga akan

meningkatkan motivasi Mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, karena fenomena dan kondisi jaman ini, media *online* menganalisis untuk mengetahui pengaruh media daring terhadap motivasi Mahasiswa Seni Rupa, di Universitas Pendidikan Ganesha

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki pembatasan masalah yang dimaksudkan untuk memberi gambaran yang jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini akan difokuskan meneliti pengaruh media dalam jaringan terhadap motivasi Mahasiswa Seni Rupa di lingkungan Fakultas Bahasa Seni selama pandemi *Covid 19*. Peserta dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di lingkungan Fakultas Bahasa Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media daring apa yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha selama pandemi Covid-19? Serta alasannya.
2. Media daring apa yang tidak mempengaruhi motivasi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha setelah menggunakan media daring selama pandemi Covid 19? Serta alasannya.

1.5 Tujuan

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui media daring yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha selama pandemi Covid-19 serta alasannya.
- 2) Untuk mengetahui media daring yang tidak dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha selama pandemi Covid-19 serta alasannya.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk memberikan gambaran tentang pengaruh media daring terhadap motivasi pendidikan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha serta mengetahui jenis media daring yang dapat ditawarkan saat kelas *online* berlangsung. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penunjang teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan seni rupa.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Dengan mengetahui pengaruh media daring terhadap motivasi mahasiswa ini diharapkan mahasiswa mendapatkan umpan balik melalui penelitian ini.

b. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para dosen untuk menyesuaikan media daring yang dapat diaplikasikan pada saat kelas daring berlangsung serta mengetahui faktor penghambat dalam penggunaan media daring.

c. Bagi Universitas

Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya dapat digunakan sebagai rujukan tentang penggunaan media daring saat perkuliahan secara daring serta dapat dijadikan arsip lembaga dan juga bahan perkuliahan yang berkaitan dengan pendidikan Mahasiswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi awal bagi peneliti lain yang mengangkat tema sejenis serta memberikan pengalaman langsung dalam mengoptimalkan proses pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan media daring.