

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020, dunia sempat digemparkan dengan merabaknya wabah virus Corona atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Penyakit yang diakibatkan oleh infeksi virus ini kemudian diberi nama dengan COVID-19 (*Coronavirus Disease*). Virus yang menyerang sistem pernapasan ini memiliki gejala yang mirip dengan flu dan berkembang cepat hingga mengakibatkan penyebaran ke hampir 200 negara, salah satunya negara Indonesia. Akibat tingkat penyebarannya yang cepat secara global ini, *World Health Organization* atau yang dikenal dengan WHO menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global.

Mewabahnya virus COVID-19 di Indonesia ini, tentu saja membawa dampak buruk bagi beberapa sektor kehidupan, salah satu bidang yang paling terdampak adalah bidang pendidikan. Dalam rangka pencegahan, perkembangan dan penyebaran COVID-19 di Indonesia khususnya di bidang pendidikan ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (*Coronavirus Disease*). Surat edaran ini berisikan tentang aturan agar pelaksanaan proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dari rumah.

Menurut Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 31 tentang pendidikan tinggi, menjelaskan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19, diharapkan dapat menjadi solusi agar proses pembelajaran tetap berlangsung dan siswa tetap dapat memperoleh ilmu dan terpenuhi hak pendidikannya. Namun, pola pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi COVID-19 ini ternyata dinilai kurang efektif. Pada tahun 2021 tercatat hanya 23,3% yang menyatakan senang mengikuti pembelajaran jarak jauh, dan sisanya sebanyak 76,7% menjawab tidak senang mengikuti pembelajaran jarak jauh, hal ini dapat

dilihat dari survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 1.700 siswa mengenai pembelajaran jarak jauh. Dari hasil survei tersebut dapat ditemukan kendala-kendala yang mereka hadapi selama pembelajaran jarak jauh, yaitu sebanyak 77,8% mengalami kesulitan dengan menumpuknya tugas, sebanyak 42,2% mengalami kesulitan karena tidak mempunyai kuota internet, sebanyak 37,1% responden mengeluhkan waktu pengerjaan yang sempit, dan sebanyak 15,6% responden tidak memiliki peralatan PJJ yang memadai.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan guru tata rias di kegiatan *student day* salah satu SMA Swasta yang berlokasi di Cibinong dan beberapa siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19. Dari hasil wawancara dengan guru diketahui kendala yang ditemukan saat mengajar tata rias pada masa pandemi adalah siswa yang kesulitan karena tidak mempunyai kuota internet dan jaringan internet yang tidak stabil, sehingga kerap kali banyak siswa yang sedang belajar melalui media online pun terputus secara tiba-tiba. Kendala lain yang ditemukan, yaitu tingkat pemahaman materi dan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran jarak jauh selama pandemi yang dinilai lebih rendah dibandingkan saat mengikuti pembelajaran tatap muka. Keterbatasan alat dan bahan untuk menunjang pembelajaran yang dimiliki oleh siswa di rumah pun menjadi salah satu penghambat proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Menurut pendapat beberapa siswa sendiri, mereka mengalami kesulitan saat mempraktikkan materi yang diajarkan, karena materi yang diberikan hanya dalam bentuk audio video sehingga siswa kesulitan untuk bertanya maupun berkonsultasi dengan guru. Adapun kendala lain yang dirasakan oleh siswa, yaitu kurangnya interaksi sosial pada saat proses pembelajaran yang kerap menimbulkan kejenuhan dan kebosanan selama proses pembelajaran. Dari berbagai macam kendala di atas, tentunya akan memberikan pengaruh yang cukup besar pada keaktifan dan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dikarenakan minat merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi usaha seseorang dalam mencapai sesuatu.

Program *Student Day* dibentuk sebagai wadah untuk mengembangkan kecerdasan yang menonjol dari setiap anak didik seperti potensi, bakat, minat,

serta kreatifitas siswa. Program yang menyediakan berbagai macam bidang keterampilan hidup atau *life skill* ini dibentuk dengan tujuan agar nantinya bermanfaat untuk siswa di kehidupan kelak nanti. Bidang keterampilan hidup yang disediakan, yaitu teater, seni lukis, musik modern, robotik, tari tradisional, modeling, sekretaris, broadcasting, sinematografi, jurnalistik, musik tradisional, web desain, programming, arsitektur, elektro, animasi, mandarin, tata busana, tata boga, dan tata rias. Tentunya dengan berbagai macam bidang yang disediakan oleh sekolah ini dapat mempermudah siswa dalam memilih dan mengembangkan potensi, bakat, minat, dan kreatifitas mereka. Karena pada dasarnya seseorang akan memilih suatu objek atau kegiatan karena adanya rasa ketertarikan dan minat yang kuat dari dalam dirinya sendiri.

Dalam kaitannya dengan belajar, minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2013: 58). Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan mempunyai kualitas pembelajaran yang baik, sedangkan siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun. Minat sendiri tidak timbul secara tiba-tiba melainkan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang

Upaya terbaik dalam meningkatkan pengetahuan dan *skill* siswa adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Namun, semenjak tahun 2020, sistem pembelajaran di Indonesia pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan pembelajaran semenjak wabah COVID-19 menyerang. Setelah hampir dua tahun wabah ini melanda Indonesia, akhirnya kini perkembangan situasi COVID-19 di Indonesia semakin membaik. Dengan tingkat penyebaran virus yang semakin terkendali dan didukung capaian vaksinasi yang tinggi, pemerintah mulai membuka kembali pembelajaran tatap muka dengan catatan tetap menerapkan protokol kesehatan secara ketat dan sudah sesuai dengan izin dan syarat dari pemerintah daerah. Dengan dibukanya kembali pembelajaran tatap muka,

diharapkan kendala yang dialami saat pembelajaran jarak jauh dapat terpenuhi dan mampu mencegah hilangnya capaian belajar (*learning loss*) yang berkepanjangan.

Peralihan dari masa pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka ini tentunya memerlukan proses penyesuaian kembali dari pihak sekolah, guru maupun siswa. Proses penyesuaian kembali ini dapat membawa dampak positif dan negatif tersendiri, hal ini berupa siswa harus mampu menyesuaikan kembali dengan kebiasaan dan aturan sekolah, siswa harus mampu menyesuaikan kembali dengan suasana di kelas, dan siswa juga harus mampu berinteraksi secara langsung dengan guru maupun dengan teman sekelas mereka. Sedangkan, dampak positif setelah diberlakukannya kembali pembelajaran tatap muka, yaitu siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran karena memudahkan siswa untuk memahami dan berkonsultasi tentang materi pelajaran yang diajarkan secara langsung.

Berdasarkan penjelasan tentang permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk menganalisis faktor-faktor minat siswa pada kegiatan *student day* tata rias pasca pandemi COVID-19 di salah satu SMA Swasta yang berlokasi di Cibinong. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menetapkan judul “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa Pada Kegiatan *Student Day* Tata Rias Pasca Pandemi COVID-19.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan hal-hal yang dikemukakan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya kendala yang ditemukan saat pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19
2. Minat belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka di sekolah
3. Proses penyesuaian kembali dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka
4. Faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa dalam mengikuti kegiatan *student day* tata rias pasca pandemi COVID-19

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian difokuskan pada variabel tunggal, yaitu faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa pada kegiatan *student day* tata rias. Dalam hal ini peneliti membatasi faktor internal yang akan diteliti, yaitu difokuskan pada faktor motivasi dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal difokuskan pada faktor lingkungan sekolah, yaitu meliputi metode mengajar, guru, teman sepermainan dan sarana dan prasarana. Pembatasan masalah ditetapkan agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas sehingga dapat memperoleh data yang lebih mendalam.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan-batasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa dalam mengikuti kegiatan *student day* tata rias pasca pandemi COVID-19?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan supaya suatu kegiatan mempunyai arah tertentu dengan apa yang diharapkan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui gambaran minat siswa dalam mengikuti kegiatan *student day* tata rias pasca pandemi COVID-19

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa pada kegiatan *student day* tata rias pasca pandemi COVID-19