

## **MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PERUBAHAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING KE LURING PADA MATAPELAJARAN IPA DI MASA PANDEMI**

**Dwi Sari Ida Aflaha**

Fakultas Teknik, Prodi Teknik Elektro, Universitas Kahuripan Kediri, Indonesia

Email: [dwisariida@kahuripan.ac.id](mailto:dwisariida@kahuripan.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan minat belajar siswa dalam perubahan pembelajaran daring ke luring pada mata pelajaran IPA di masa pandemic Covid-19 siswa kelas VII SMP Islam Cendikia. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Perubahan sistem pembelajaran tentu mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dalam sistem pembelajaran luring dibandingkan sistem pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA. Proses, praktik dan dampak perubahan system pembelajaran masih membutuhkan peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat lebih memotivasi dan meningkatkan minat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara holistik kepada siswa.

**Kata Kunci:** motivasi; system pembelajaran; IPA; pandemic covid-19

### **Abstract**

*This study aims to determine students' motivation in learning in changing online to offline learning in science subjects during the Covid-19 pandemic for the remainder of class VII SMP Islam Cendikia. The research method used is descriptive qualitative research. Changes in the learning system certainly affect the level of motivation in student learning, especially in science subjects. The results of the study show that students have a higher level of motivation in learning in the offline learning system than the online learning system in science subjects. The process, practice and impact of changes in the learning system still require improvement in the implementation of learning, so that it can motivate and increase interest in learning to achieve educational goals holistically to students.*

**Keywords:** motivation; learning system; science; pandemic covid-19

Received: 2021-10-20; Accepted: 2021-11-05; Published: 2021-11-20

## **Pendahuluan**

Merebaknya virus COVID-19 yang berdampak besar telah mengubah pola gaya hidup baru. Pemerintah memutuskan mengubah sektor pendidikan melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan virus COVID-19 di satuan pendidikan, tak terkecuali seluruh pendidikan di Indonesia mengambil langkah tegas untuk melaksanakan kegiatan belajar di rumah (pembelajaran daring). Keputusan yang dikeluarkan pemerintah bertujuan untuk mencegah dan memutus mata rantai penularan virus COVID-19 (Tabiin, 2020).

Pembelajaran daring disampaikan seperti pembelajaran konvensional yang disajikan dalam format digital melalui internet (Bariah, 2019). Model pembelajaran ini menggabungkan pembelajaran formal dengan informal, merangsang kolaborasi dengan kolega dan spesialis, menciptakan komunitas virtual. Tujuan pembelajaran daring adalah untuk meningkatkan tingkat efisiensi dan keefektifan dalam proses pembelajaran (Popa, Repanovici, Lupu, Norel, & Coman, 2020). Pembelajaran ini memudahkan siswa dimanapun berada untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta berguna untuk meningkatkan motivasi siswa menuju pembelajaran kolaboratif dan memungkinkan siswa untuk mencapai pengalaman belajar yang tak terlupakan (Milman, 2015).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang menentukan pengaruh belajar. Jika ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar, maka siswa akan belajar dengan baik. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka akan belajar dengan giat. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal bagi siswa yang sedang belajar untuk berperilaku, secara umum terdapat beberapa indikator atau unsur pendukung. Indikator-indikator tersebut antara lain: keinginan dan keinginan untuk sukses, motivasi dan tuntutan untuk belajar, harapan dan keinginan untuk masa depan, penghargaan untuk belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2021).

Motivasi belajar sangat di perlukan siswa agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Belajar sebagai proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respon. Belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar (Kompri, 2017). Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan individu untuk bertindak laku, melakukan kegiatan belajar dan kelangsungan dari kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang harus dimiliki siswa. Siswa yang menyadari pentingnya motivasi belajar dapat memperlancar tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Apabila motivasi belajar sudah tertanam dalam diri siswa akan memudahkan siswa dalam belajar secara terarah dan teratur serta dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, motivasi belajar yang tinggi dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Peran motivasi dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat

dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin. Motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas.

IPA tidak hanya menguasai sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Pendidikan IPA berorientasi pada penelitian dan tindakan untuk membantu siswa lebih memahami lingkungan alam (RI, 2014). Pembelajaran IPA memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami secara ilmiah tentang alam sekitar sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kognitif, psikomotorik, dan sosial (Prabowo, 2015). Menurut (Pratiwi, Gading, & Suartama, 2015) pembelajaran IPA meliputi kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, dan prinsip serta proses penemuan. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung bagi siswa untuk mengembangkan potensinya, sehingga siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu yang akan membantu siswa dalam memperoleh pengalaman tentang alam sekitar. Tetapi dengan adanya pandemi, pembelajaran IPA harus dilakukan secara daring atau dilakukan mandiri oleh siswa.

Pembelajaran daring untuk mata pelajaran IPA di masa pandemi biasanya perlu lebih dimotivasi, karena dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengeksplorasi topik secara lebih luas kapan saja, di mana saja, terlepas dari lokasi dan waktu. Namun, pembelajaran biasanya tergantung pada motivasi siswa dan keingintahuan terkait serta karakteristik pengaturan diri untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Bahkan, teknologi itu sendiri dianggap sebagai motivasi intrinsik oleh sebagian orang karena memberikan banyak kualitas yang dianggap penting untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu tantangan, rasa ingin tahu, kebaruan, dan fantasi. lingkungan belajar online, sehingga perlu dipertimbangkan kembali motivasi belajar di lingkungan belajar yang menggunakan teknologi (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020).

Pada pertengahan tahun 2021, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran luring terbatas, dan secara bertahap mulai diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga efek pembelajaran lebih maksimal dan efeknya lebih terukur. Pembelajaran luring adalah sistem pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa metode penggunaan media, materi, lembar kerja anak (LKS), alat peraga, media, modul pembelajaran mandiri, dan buku ajar cetak yang terletak di sekitar lokasi lingkungan rumah, seperti kunjungan rumah dan shift oleh pekerjaan pendidikan disiapkan oleh tenaga pendidik. Pembelajaran luring merupakan singkatan dari pembelajaran di luar jaringan atau dengan istilah offline, artinya pembelajaran ini tidak lain merupakan pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru sebelum adanya pandemic covid 19 (<https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/16/200131471/pembelajaran-jarak-jauh-bukan-pembelajaran-daring-ini-penjelasan-nya>). Pembelajaran dengan metode Luring atau offline merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan peserta didik, namun dilakukan secara offline yang berarti guru memberikan materi berupa tugas hardcopy kepada peserta didik kemudian dilaksanakan di luar sekolah

(<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>).

Adanya peralihan perubahan tersebut memiliki berbagai dampak yang seringkali menjadi permasalahan terhadap pelaksanaannya jika tidak mampu untuk diadaptasi kembali. Hal tersebut karena adanya perbedaan yang signifikan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran online (*daring*) beralih ke tatap muka (*luring*) yang dialami oleh peserta didik, pendidik dan orang tua siswa. Banyak perubahan dijumpai oleh guru terhadap peserta didik setelah terjadinya peralihan pelaksanaan pembelajaran daring ke luring, salah satunya menunjukkan tidak keberhasilan pendidikan dalam sistem pembelajaran selama daring yang cenderung hanya memberi dan menerima ilmu pengetahuan tanpa adanya pengawasan dari guru terhadap siswa dan tidak meratanya control orang tua kepada anaknya tentang penanaman nilai karakter yang seharusnya diajarkan di sekolah (Sari, 2020). Perubahan terhadap karakter siswa berbeda jauh dengan pembelajaran secara tatap muka sebelum pandemi, hal tersebut karena pelaksanaan pembelajaran secara daring, guru sulit untuk mengamati emosional siswa, motorik atau keterampilan siswa secara langsung sehingga berakibat pada ketidaktercapainya upaya dalam pendidikan yang dilakukan. Dalam pembelajaran secara tatap muka (*luring*) pasca daring, guru beserta elemen sekolah harus mampu saling berusaha untuk menjalankan peralihan perubahan sistem pembelajaran kembali secara luring untuk mencapai tujuan pendidikan.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan melakukan observasi dan pemberian angket, pada peralihan system pembelajaran daring ke luring terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penerapan sistem pelaksanaan pembelajaran luring pasca daring sebagaimana kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri tentang penyelenggaraan PTM pada wilayah provinsi level 1 dan 2. Adapun sekolah tujuan peneliti untuk melakukan penelitian ialah terhadap sekolah tingkat lanjutan pertama atau SMP Islam Cendikia. Sebagaimana observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan sistem pembelajaran di SMPN Islam Cendikia menggunakan sistem Luring secara keseluruhan.

### **Metode Penelitian**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif menggunakan data yang deskriptif dengan wawancara, observasi dan dokumentasi (Zaluchu, 2020). Sedangkan penelitian deskriptif ialah penelitian berupa kalimat-kalimat yang diperoleh secara tertulis dan lisan serta dalam penyajiannya berupa kata-kata dari narasumber dan dideskripsikan untuk memberikan kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi (Ahmadi, Ardianti, & Pratiwi, 2021). Teknik pengumpulan sebagai perlengkapan instrument dalam tahapan mengumpulkan keterangan informasi yang membantu peneliti untuk dijadikan dasar dalam penelitian. Adapun cara yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkanketerangan informasi data sebagai pendukung dalam penelitian yaitu observasi, dokumantasi dan pemberian angket atau kuisisioner.

Teknik pengumpulan sebagai alat atau instrument yang digunakan dalam tahapan mengumpulkan keterangan data yang membantu peneliti yang dijadikan dasar penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pertama, Teknik pengumpulan data melalui observasi merupakan pengumpulan data melalui upaya mengamati situasi sosial di lapangan penelitian (Dahlia, 2021). Observasi sebagai teknik dalam penelitian kualitatif (Ichsan & Ali, 2020). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan berkenaan dengan dampak pelaksanaan pembelajaran online (*daring*) dan pembelajaran tatap muka (*Luring*) terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada masa pandemic Covid-19 di SMP Islam Cendikia.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas VII yang berjumlah 20 siswa di SMP Islam Cendikia pada proses pelaksanaan pembelajaran online (*daring*) dan pembelajaran tatap muka (*Luring*) terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Kedua, teknik pengumpulan data berupa angket yang diisi oleh siswa yang merupakan usaha peneliti untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi yang lengkap dan akurat (Amelia & Karsa, 2019). Melalui angket atau kuisisioner, maka peneliti akan menemukan informasi yang mendalam terkait partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi. Pedoman pertanyaan pada kuisisioner dikategorikan dalam delapan indikator untuk motivasi belajar dan empat indikator untuk minat belajar siswa. Kuisisioner motivasi belajar terdiri dari 35 pertanyaan yang sudah divalidasi oleh validator sebelum digunakan untuk mengumpulkan data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah melalui teknik analisis deksriptif kualitatif dengan mengkategorikan proses pembelajaran daring dan proses pembelajaran luring, serta dampak pembelajaran daring dan luring terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Setelah data dikategorikan, maka tahapan selanjutnya ialah mengolah data dengan pengecekan keabsahan data dengan pengujian kredibilitas data-data yang telah dikategorisasikan sampai peneliti menemukan data yang diperoleh telah jenuh dan telah sampai pada tingkat makna hingga data telah dianggap valid, reliabel dan obyektif.

### **Hasil dan Pembahasan**

Adanya perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring di masa pandemi Covid-19 di Indonesia secara resmi telah diumumkan tentang kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran dengan tetap memperhatikan zona wilayah dalam menentukan aktivitas pembelajaran. Edaran tersebut mulai berlaku pada tahun ajaran baru 2021/2022 mengenai pedoman penyelenggaraan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dimana salah satu isi pertimbangan atas keputusan tersebut ialah perlunya kebutuhan pembelajaran tatap muka dari peserta didik yang mengalami kendala untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Oleh karena itu, peneliti telah mendapatkan data dalam proses pembelajaran daring dan luring, serta dampak

pembelajaran daring dan luring terhadap motivasi dan belajar siswa di SMP Islam Cendikia. Seperti yang diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran daring telah dilakukan selama kurang lebih 1 tahun dan telah banyak menimbulkan berbagai keluhan dari guru, siswa hingga orang tua. Akan tetapi di SMP Islam Cendikia yang merupakan sekolah dibawah naungan pondok pesantren, maka proses pembelajarannya hanya selama satu bulan dilaksanakan secara daring untuk kelas VII dan kemudian beralih pada proses pembelajaran luring secara keseluruhan merujuk pada kebijakan pemerintah dan SKB 4 Menteri.

### **Proses pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Islam Cendikia**

Hasil penelitian secara observasi terlihat bahwa proses pelaksanaan pembelajaran secara luring pasca pembelajaran daring di SMP Islam Cendikia telah dilaksanakan secara keseluruhan, terutama untuk kelas VII. Dimana siswa kelas VII berasal dari sekolah asal yang beragam, dan tentu pelaksanaan pembelajarannya juga berbeda-beda. Dari observasi yang dilakukan, sangat terlihat perbedaan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saat proses pembelajaran masih dilaksanakan secara daring, terlihat bahwa beberapa siswa tidak semangat dan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA, ada juga siswa yang kurang memperhatikan guru dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran. Begitu juga ketika siswa diminta untuk diskusi dan dibagi kedalam beberapa kelompok, hanya beberapa saja siswa yang antusias mengikuti proses pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran terasa kurang bermakna dan cenderung monoton. Begitu juga ketika diberikan tugas, hanya beberapa siswa yang mengerjakan dengan sungguh- sungguh, selebihnya hanya mengumpulkan asal-asalan dan bahkan ada yang tidak mengumpulkan.

Hasil penelitian melalui angket yang korespondennya merupakan siswa kelas VII SMP Islam Cendikia, yang terbagi menjadi delapan indikator motivasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA baik yang dilaksanakan secara daring maupun secara luring dan terdiri dari 20 pertanyaan untuk pembelajaran daring serta 15 pertanyaan untuk pembelajaran luring. Adapun hasil penelitian dari angket proses pembelajaran daring terhadap motivasi belajar disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Penelitian Dari Angket Proses Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar**

		<b>Apakah mengumpulkan tugas tepat waktu selama masa pembelajaran daring masih penting bagi saudara/i ?</b>			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	5,0	5,0	5,0
	TS	12	60,0	60,0	65,0
	S	3	15,0	15,0	80,0
	SS	4	20,0	20,0	100,0



Total		20	100,0	100,0	
<b>Apakah saudara/i mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui daring dengan sungguh-sungguh dan dikerjakan?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	5,0	5,0	5,0
	TS	9	45,0	45,0	50,0
	S	8	40,0	40,0	90,0
	SS	2	10,0	10,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	
<b>Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, apakah saudara/i merasa puas saat memperoleh nilai IPA yang memuaskan?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	15,0	15,0	15,0
	TS	6	30,0	30,0	45,0
	S	10	50,0	50,0	95,0
	SS	1	5,0	5,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	
<b>Ketika pembelajaran daring sedang berlangsung, apakah saudara/i memperhatikan penjelasan guru sambil melakukan kegiatan lain?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	15,0	15,0	15,0
	TS	4	20,0	20,0	35,0
	S	10	50,0	50,0	85,0
	SS	3	15,0	15,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	
<b>Apakah saat diberikan tugas IPA oleh guru saudara/i selalu mengerjakan sendiri?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	13	65,0	65,0	65,0
	S	7	35,0	35,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	
<b>Apakah saat diskusi pembelajaran daring sedang berlangsung, saudara/i ikut berperan aktif dalam diskusi?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	15,0	15,0	15,0
	TS	12	60,0	60,0	75,0
	S	5	25,0	25,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

<b>Apakah saudara/i menanggapi jika ada perbedaan pendapat selama diskusi pembelajaran daring?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	20,0	20,0	20,0
	TS	12	60,0	60,0	80,0
	S	3	15,0	15,0	95,0
	SS	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

  

<b>Apakah selama pembelajaran daring saudara/i lebih senang mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan yang tinggi?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	10	50,0	50,0	50,0
	TS	8	40,0	40,0	90,0
	S	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

  

<b>Apakah saudara/i selalu yakin dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran daring?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	10,0	10,0	10,0
	TS	13	65,0	65,0	75,0
	S	4	20,0	20,0	95,0
	SS	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada pertanyaan “apakah mengumpulkan tugas tepat waktu selama masa pembelajaran daring masih penting”, Dari 20 responden menjawab tidak setuju sebesar 60%, yang menggambarkan bahwa siswa tidak lagi menganggap mengumpulkan tugas tepat waktu itu penting selama pembelajaran daring. Kemudian untuk pertanyaan “apakah saudara/i mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui daring dengan sungguh-sungguh dan dikerjakan”, dari tabel diatas terlihat 45% tidak setuju dan 40% yang setuju. Hal ini menggambarkan bahwa 45% siswa mengerjakan tugas dengan tidak sungguh sungguh. Selanjutnya pada pertanyaan “Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, apakah saudara/i merasa puas saat memperoleh nilai IPA yang memuaskan”, terlihat bahwa 50% responden menjawab setuju yang artinya siswa sudah merasa puas dengan nilai yang diperoleh. Pada pertanyaan “Ketika pembelajaran daring sedang berlangsung, apakah saudara/i memperhatikan penjelasan guru sambil melakukan kegiatan lain”, responden menjawab 50% setuju, yang artinya siswa melakukan kegiatan lain selama pembelajaran IPA berlangsung. Pada pertanyaan “apakah saat diberikan tugas IPA oleh guru saudara/i selalu mengerjakan sendiri”, 65% menjawab tidak setuju, yang artinya saat diberikan tugas siswa tidak mengerjakan sendiri tugas tersebut, tetapi dibantu orang tua atau saudaranya. Kemudian pada pertanyaan “apakah saat diskusi pembelajaran daring



sedang berlangsung, saudara/i ikut berperan aktif dalam diskusi”, 60% siswa menjawab tidak setuju yang artinya siswa tidak aktif saat diskusi berlangsung pada pembelajaran IPA secara daring. Selanjutnya pada pertanyaan “apakah saudara/i menanggapi jika ada perbedaan pendapat selama diskusi pembelajaran daring”, pada tabel terlihat bahwa 60% siswa menjawab tidak setuju, yang dapat diartikan bahwa siswa malas untuk menanggapi jika terdapat perbedaan pendapat dalam diskusi. Kemudian pertanyaan “ketika ada waktu luang saat pembelajaran daring, apakah saudara/i mengisinya dengan mengerjakan soal-soal IPA yang ada di buku”, dari jawaban siswa tergambar bahwa 40% siswa menjawab sangat tidak setuju dan 45% menjawab tidak setuju, yang artinya bahwa siswa tidak mengisi waktu luang saat pembelajaran daring dengan mengerjakan soal-soal IPA yang ada di buku. Pada pertanyaan “apakah selama pembelajaran daring saudara/i lebih senang mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan yang tinggi”, 50% siswa memberi jawaban sangat tidak setuju, dan dapat dikatakan bahwa siswa tidak senang mengerjakan soal-soal IPA dengan tingkat kesulitan tinggi. Terakhir pada pertanyaan “apakah saudara/i selalu yakin dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran daring”, terlihat bahwa siswa 65% menjawab tidak setuju yang menggambarkan bahwa siswa cenderung tidak yakin dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil observasi dan pemberian angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan, dapat terlihat bahwa pada mata pelajaran IPA selama pembelajaran daring siswa kurang termotivasi. Gambaran tersebut dapat terlihat dari uraian hasil observasi dan hasil melalui angket yang disajikan dalam tabel.

### **Proses pembelajaran luring terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA**

Proses pembelajaran luring telah dilaksanakan secara keseluruhan di SMP Islam Cendikia termasuk kelas VII. Dari hasil observasi terlihat bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan dampak pengaruh pelaksanaan pembelajaran daring yang berkaitan erat dengan gadget dan internet yang cenderung mendorong siswa melakukan hal-hal tidak penting, seperti bermain game dan berujung pada penggunaan gadget dan internet secara berlebihan. Terlepas dari hal tersebut, pelaksanaan pendidikan sangat penting untuk dilakukan walaupun belum secara menyeluruh, dimana masih ada pihak-pihak yang belum memahami pelaksanaan pembelajaran daring untuk diterapkan, sebagaimana menurut (Fadhilaturrahmi, Ananda, & Yolanda, 2021) bahwa bagaimanapun keadaannya yang dihadapi oleh negara, pendidikan sangat memiliki tanggung jawab terhadap generasi bangsa Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai yang telah tertanam kuat berupa cita-cita bangsa leluhur. Dimana dampak daring yang dihadapi siswa sebagian besar mereka menggunakan waktu berlebihan dalam menggunakan teknologi, salah satunya dampak dari game online yang erat dengan generasi masa kini, sehingga siswa malas belajar, sering terlambat dan membolos (Ismi & Akmal, 2020). Adanya dampak pembelajaran daring terhadap luring disebabkan adanya perbedaan yang sangat jauh dalam sistem

pelaksanaannya. Awal pelaksanaan peralihan pembelajarn daring ke luring terlihat kurangnya motivasi belajar siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung hingga sesudah penilaian tengah semester, barulah terlihat perubahan motivasi belajar siswa yang juga berdampak pada meningkatnya nilai siswa pada saat penilaian akhir semester dibandingkan saat penilaian tengah semester. Siswa juga lebih aktif jika dibagi menjadi beberapa kelompok untuk diskusi dan menyelesaikan praktikum sederhana.

Hasil penelitian melalui angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Penelitian Dari Angket Proses Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar**

<b>Setelah lama mengikuti pembelajaran daring, apakah anda lebih senang saat pembelajaran kembali dilaksanakan secara luring?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	10,0	10,0	10,0
	S	2	10,0	10,0	20,0
	SS	16	80,0	80,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

  

<b>Dengan sistem pembelajaran luring, apakah saudara/i merasa puas saat memperoleh nilai IPA yang memuaskan dibandingkan saat pembelajaran jarak jauh?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	5	25,0	25,0	25,0
	SS	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

  

<b>Apakah anda lebih memahami materi saat pembelajaran luring dibandingkan pembelajaran jarak jauh?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	5,0	5,0	5,0
	S	5	25,0	25,0	30,0
	SS	14	70,0	70,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

  

<b>Apakah saudara/i memiliki target nilai diatas rata-rata selama pembelajaran luring?</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	15,0	15,0	15,0
	S	8	40,0	40,0	55,0
	SS	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Selama pembelajaran luring berlangsung, apakah saudara/i lebih aktif menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru dibandingkan saat pembelajaran daring?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	7	35,0	35,0	35,0
	S	9	45,0	45,0	80,0
	SS	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Apakah pembelajaran IPA lebih menyenangkan saat pembelajaran luring dibandingkan saat pembelajaran daring?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	20,0	20,0	20,0
	S	5	25,0	25,0	45,0
	SS	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Apakah saudara/i lebih aktif menanggapi jika ada perbedaan pendapat selama diskusi pembelajaran luring?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	20,0	20,0	20,0
	S	12	60,0	60,0	80,0
	SS	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Apakah mengumpulkan tugas tepat waktu selama masa pembelajaran luring masing penting bagi saudara/i**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	5,0	5,0	5,0
	S	11	55,0	55,0	60,0
	SS	8	40,0	40,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman saudara/i dalam pembelajaran IPA yang dilakukan secara luring dan daring?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	5,0	5,0	5,0
	TS	2	10,0	10,0	15,0
	S	8	40,0	40,0	55,0
	SS	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman saudara/i dalam pembelajaran IPA yang dilakukan secara luring dan daring?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	5,0	5,0	5,0
	TS	2	10,0	10,0	15,0
	S	8	40,0	40,0	55,0
	SS	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Saya lebih memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pada pembelajaran luring dibandingkan pembelajaran daring**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	15	75,0	75,0	75,0
	SS	5	25,0	25,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran IPA dilaksanakan secara luring daripada dilaksanakan secara daring. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase jawaban siswa dari beberapa pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran IPA secara luring. Dampak lain yang terjadi karena motivasi belajar yang lebih baik, maka akan berpengaruh juga pada hasil belajar siswa. Siswa juga memiliki pengalaman yang lebih nyata ketika diadakan percobaan percobaan sederhana, hal ini karena dalam kegiatan tersebut siswa saling berinteraksi satu sama lain dan dibimbing guru secara langsung, sehingga akan memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik.

### **Kesimpulan**

Motivasi belajar siswa dalam perubahan sistem pembelajaran daring ke luring di masa pandemic covid -19 pada mata pelajaran IPA di SMP Islam Cendikia berjalan dengan baik, yang terlihat pada semakin meningkatnya motivasi belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara luring dan berdampak juga pada meningkatnya hasil belajar siswa. Akan tetapi, masih ada beberapa kendala yang dihadapi, selain dari sisi faktor sekolah yang menjadi kendala, siswa sangat banyak mengalami perubahan perilaku dan nilai akademik mereka. Hal tersebut dikarenakan faktor dampak pelaksanaan pembelajaran daring yang sulit dikontrol. Akan tetapi, sekolah akan terus mengupayakan untuk memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran secara luring di SMP Islam Cendikia.

## BIBLIOGRAFI

- ahmadi, Mahmud, Ardianti, Sekar Dwi, & Pratiwi, Ika Ari. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1–6. [Google Scholar](#)
- Amelia, Amelia, & Karsa, Aldo Hermaya Aditiya Nur. (2019). Program Aplikasi Pengadaan Barang Pada Pt Kartu Perdana Berbasis Dekstop. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 1(1), 11–29. [Google Scholar](#)
- Bariah, Siti Khusnul. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. [Google Scholar](#)
- Dahlia, Nining. (2021). Studi Tentang Proses Pengembangan Koleksi Pada Perpustakaan Stitma Yogyakarta. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 9(2), 14–16. [Google Scholar](#)
- Fadhilaturrahmi, Fadhilaturrahmi, Ananda, Rizki, & Yolanda, Sisi. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. [Google Scholar](#)
- Fitriyani, Yani, Fauzi, Irfan, & Sari, Mia Zultrianti. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175. [Google Scholar](#)
- Ichsan, Ichsan, & Ali, Arhamudin. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. [Google Scholar](#)
- Ismi, Nurul, & Akmal, Akmal. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1–10. [Google Scholar](#)
- Kompri, M. (2017). Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Media Akademi*. [Google Scholar](#)
- Milman, Natalie B. (2015). *Distance Education*. [Google Scholar](#)
- Popa, Daniela, Repanovici, Angela, Lupu, Daciana, Norel, Mariana, & Coman, Claudiu. (2020). Using Mixed Methods To Understand Teaching And Learning In Covid 19 Times. *Sustainability*, 12(20), 8726. [Google Scholar](#)
- Prabowo, S. A. (2015). The Effectiveness Of Scientific Based Learning Towards Science Process Skill Mastery Of Pgsd Students. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 4(1), 15–19. [Google Scholar](#)
- Pratiwi, Ni Luh Putu Yanti, Gading, I. Ketut, & Suartama, I. Kadek. (2015). Analisis

Motivasi Belajar Siswa dalam Perubahan Sistem Pembelajaran Daring ke Luring Pada  
Matapelajaran IPA di Masa Pandemi

Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 3(1). [Google Scholar](#)

Ri, Kemendikbud. (2014). *Pembelajaran Biologi Melalui Pendekatan Santifik* (Kemendikbud, Ed.). Jakarta. [Google Scholar](#)

Sari, Gurita Arum. (2020). Dampak Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) Daring Akibat Covid-19 Terhadap Siswa. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(2), 462–470. [Google Scholar](#)

Tabiin, Qoerul Ahmad. (2020). *Google Classroom Sebagai Alternatif E-Learning Pembelajaran Akidah Ahlak Di Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Aliyah Hidayatullah Pringsurat*. [Google Scholar](#)

Uno, Hamzah B. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. [Google Scholar](#)

Zaluchu, Sonny Eli. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28–38. [Google Scholar](#)

---

**Copyright holder:**

Dwi Sari Ida Aflaha (2021)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

