

Peran Guru dalam Membuat Model Pembelajaran Daring yang Inovatif dan Kreatif

Irmani Qorinatur Ridwan ¹, Diah Andika Sari ²

¹PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cireundeu, 15419

²PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cireundeu, 15419

E-mail: irmaniqr26@gmail.com, diah_mursil@yahoo.com

ABSTRAK

Pada awal tahun 2020, dunia dilanda pandemi corona virus (COVID-19). Dunia pendidikan adalah bidang yang sangat terdampak oleh pandemi ini. Bagaimanapun juga, kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan. Akhirnya keluarlah kebijakan Permenkes RI No. 9 mengenai kegiatan Pendidikan yaitu dengan mengganti proses belajar mengajar yang awalnya dilaksanakan di sekolah menjadi dilaksanakan di rumah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif serta kreatif terhadap motivasi siswa Kelas 1A selama pembelajaran daring di SDN Gandari Utara 03. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan menggunakan *google form*. Jumlah sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 52% perempuan dan 48% laki-laki. Hasil perhitungan lembar kuesioner motivasi belajar peserta didik, diperoleh rata-rata skor sebesar 83,96 yaitu kriteria tinggi, untuk tiap kategori motivasi belajar adalah sebanyak 100% peserta didik untuk kategori motivasi belajar matematika tinggi, 0% peserta didik untuk kategori motivasi belajar sedang dan rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media pembelajaran daring.

Kata kunci: Peran guru, pembelajaran kreatif inovatif, pembelajaran daring, motivasi

ABSTRACT

At the beginning of 2020, the world is experiencing a virus called the corona virus (COVID-19). The world of education is an area that has been badly affected by this pandemic. In these conditions, teaching and learning activities must continue. The consequences of this pandemic are in accordance with the educational domain of the Republic of Indonesia Minister of Health No. 9 is the existence of school holidays that replace the teaching and learning process at school with being implemented at home. The purpose of this study was to determine how the teacher's role in creating innovative and creative learning models on the motivation of Class 1A students during online learning at SDN Gandari Utara 03. The method used in this research is descriptive quantitative research. The data collection instrument used a questionnaire that was distributed using google form. The number of samples who became respondents in this study were 25 students consisting of 52% women and 48% men. The results of the calculation of the students' learning motivation questionnaire sheet, obtained an average score of 83.96, namely high criteria, for each category of learning motivation is 100% of students for the category of high motivation to learn mathematics, 0% of students for the category of medium learning motivation low. Based on these results it can be concluded that the teacher plays a role in increasing student motivation through online learning media.

Keywords: Teachers role, innovative creative learning media, online learning, motivation

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia dilanda sebuah virus yang disebut dengan corona virus (COVID-19). Dunia pendidikan adalah bidang yang sangat terdampak oleh adanya pandemi COVID-19 setelah bidang ekonomi negara Indonesia. Penyebaran virus COVID-19 atau yang kerap disebut virus Corona ini ditemukan pertama kali persebarannya pada tanggal 2 Maret 2020, yaitu hari dimana Indonesia memiliki pasien pertama yang terjangkit COVID-19.

COVID-19 diakibatkan oleh jenis coronavirus yang baru. Virus ini adalah jenis virus baru sehingga penyakit ini belum dikenal hingga terjadinya wabah COVID-19 di Wuhan, China pada Desember 2019. Kasus penyakit COVID-19 muncul dan menginfeksi manusia pertama kali di provinsi Wuhan, China. (<https://www.who.int/indonesia/news/ovel-coronavirus/qa-for-public>).

Penularan COVID-19 sangatlah cepat sehingga Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus corona atau COVID-19 ini sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Status epidemi global atau pandemi ini menandakan penyebaran COVID-19 berlangsung sangatlah cepat hingga hampir tidak ada negara di dunia yang dapat terhindar dari virus corona (LPMP Lampung, <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-online-akibat-pandemi-covid-19>).

COVID-19 telah menjadi pandemi, sehingga pemerintah di berbagai negara telah menerapkan *lockdown* atau karantina. Pengertian karantina menurut UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan adalah pembatasan kegiatan dan/atau pemisah seseorang yang terpapar penyakit menular sebagaimana ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan meskipun belum menunjukkan gejala apapun untuk mencegah kemungkinan penyebaran ke orang di sekitarnya (UU No. 6 tahun 2018).

Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan pembelajaran daring sebagai upaya pencegahan adanya transmisi persebaran COVID-19 di

sekolah terutama di ruang kelas. Maka dari itu, kebijakan ini membuat adanya pembatasan sosial dan pengenyampingan sistem pembelajaran tatap muka dan sementara akan digantikan dengan pembelajaran daring lewat beberapa *platform* digital yang telah dipilih oleh guru dan sekolah.

Bentuk pelaksanaan PSBB dalam ranah pendidikan sesuai dengan Permenkes RI No. 9 tahun 2020 adalah adanya peliburan sekolah yang mengganti proses belajar mengajar di sekolah dengan dilaksanakan di rumah menggunakan media yang paling efektif serta kreatif dan inovatif. Pelaksanaan kebijakan tersebut dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan *Study From Home* (SFH).

Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Dalam usaha pembatasan sosial ini Pemerintah Indonesia juga telah membatasi kegiatan di luar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan melalui pembelajaran online, dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem jarak jauh. Adanya kebijakan SFH tersebut memberikan tantangan baru bagi seluruh lembaga pendidikan. Tantangan tersebut sebab lembaga-lembaga belum pernah memiliki pengalaman menghadapi keadaan semacam ini sebelumnya.

Dalam pelaksanaan SFH di tengah wabah COVID-19 ini tentu menuntut adanya kerjasama baik antara seluruh *stakeholders* yang terdiri dari pemerintah, orangtua, guru, dan sekolah (Syah, 2020: 399-400). Pada awal dikeluarkannya kebijakan SFH ini belum ada panduan jelas dan rinci bagaimana setiap lembaga pendidikan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sistem SFH ini. Dalam kebijakan PSBB pun hanya disebutkan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah diganti dengan kegiatan belajar mengajar di rumah dengan media yang paling efektif serta kreatif dan inovatif.

Berbagai inovasi pendidikan pun terus dilakukan oleh tenaga pendidik di tengah pandemi ini, dengan memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan efektif meskipun dilakukan dirumah.

Inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media daring.

Pada kondisi pandemi peran dan posisi aspek pendidikan adalah sangat krusial. Dalam menjalankan kebijakan yang tentunya membawa wajah baru bagi oendidikan Indonesia ini tentunya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya, karena tidak semua sekolah yang pernah melakukan sistem pembelajaran dari ini, maka wajar baik pihak guru, peserta didik maupun orangtua/wali peserta didik mendapatkan kendala menghadapi sistem baru ini.

Seseorang yang berprofesi sebagai guru dibekali oleh empat kompetensi yang menjadi pokok dalam menjalankan tugas. Hal tersebut sebagaimana dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru harus memiliki kompetensi, diantaranya adalah: 1. Kompetensi profesional, yaitu kompetensi yang mengarah pada peningkatan wawasan dan pengetahuan guru pada bidang studi atau mata pelajaran yang diajarkan; 2. Kompetensi pedagogic, yaitu kompetensi yang mengarah pada pengembangan keahlian dalam mengajar melalui penguasaan beberapa ilmu seperti strategi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, inovasi media pembelajaran dan keterampilan lainnya yang berkaitan dengan mengontrol dan mengelola kelas; 3. Kompetensi sosial, yaitu kompetensi yang mengarah pada pengembangan kemampuan guru dalam berinteraksi dengan masyarakat termasuk didalamnya dengan orang tua siswa; 4. Kompetensi kepribadian, yaitu kompetensi yang berkaitan dengan pengembangan kepribadian guru agar mampu menjadi teladan dan panutan bagi siswa.

Penguasaan teknologi dan adaptasi guru dalam menyampaikan materi yang berbeda dengan yang biasa dilakukan merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring, guru harus kreatif dan inovatif. Guru dapat menggunakan *laptop/gadget*, *WhatsApp*, serta aplikasi pembelajaran

seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Google Clasroom*, dan aplikasi pembelajaran daring lainnya.

Berdasarkan kompetensi sebagaimana disebutkan diatas, pada dasarnya guru menjadi penggerak yang utama dalam menciptakan pembelajaran yang optimal dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal senada sebagaimana dalam permendikbud (kini telah berubah menjadi mendikbud) No.14 tahun 2014 bahwa prinsip pembelajaran terdiri dari: 1. Interaktif; 2. Holistik; 3. Integratif; 4. Saintifik; 5. Kontekstual; 6. Tematik; 7. Efektif; dan 8. Berpusat pada Mahasiwa/siswa. Pada dasarnya pembelajaran yang seharusnya dikembangkan oleh para pendidik di Indonesia sudah berpedoman pada standar proses yang telah ditentukan oleh pemerintah pusat. Maka, dalam melakukan pembelajaran guru harus memanfaatkan kompetensi yang dimilikinya untuk menciptakan pembelajaran sesuai standar yang telah ditentukan maka peran guru selama masa pandemi ini dengan membuat media pembelajaran daring yg kreatif dan inovatif pada motivasi siswa menjadi tercapai. Model pembelajaran yang bervariasi dengan melihat karakteristik siswa akan membuat siswa tetap konsentrasi dan termotivasi.

Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan dengan Sistem belajar jarak jauh/daring, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), computer/internet, siaran radio dan televisi.

Dalam sistem pembelajaran di rumah berupa pemberian tugas, guru dituntut untuk dapat menemukan ide-ide bentuk tugas yang sesuai dengan kondisi orangtua maupun siswa dirumah. Selain itu juga harus sesuai dengan segala keterbatasan kondisi yang ada serta memberikan tugas dalam bentuk yang bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan karena mengerjakan tugas yang sejenis secara berulang kali.

Dampak positif dari pembelajaran online: 1. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (*enhance interactivity*); 2. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*); 3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*); 4. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar (*easy updating of content as well as archivable capabilities*); 5. Membangun komunitas (Hernawati, 2019: 203).

Adanya perubahan proses pembelajaran di tengah pandemi ini tentu menjadi suatu tantangan tersendiri bagi seluruh lembaga pendidikan. Damanik (2019:46–52) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya yang dilakukan di sebuah sekolah tinggi swasta, bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Lalu bagaimana jika lingkungan belajar berubah? Lingkungan belajar yang tadinya berada di sekolah bersama guru dan teman-teman kelas, sekarang berubah hanya di rumah didampingi oleh orangtua. Tentu akan membutuhkan adaptasi serta menimbulkan dampak bagi peserta didik.

Lingkungan belajar harus diciptakan sepositif mungkin setara dengan lingkungan sekolah, agar motivasi belajar siswa dapat tumbuh. Bila lingkungan sekolah berkualitas tercipta serta motivasi belajar siswa tinggi, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasanah, 2015). Selain itu, motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik harus dimiliki siswa karena memiliki kedudukan yang sangat penting agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai, serta agar adanya motivasi tersebut dapat memberikan semangat kepada siswa sehingga ia dapat mengetahui arah belajarnya (Emda, 2018:172–182). Dari pemaparan tersebut dapat dilihat betapa pentingnya motivasi belajar dalam suatu proses pembelajaran. Adanya motivasi belajar harus diupayakan ada dalam diri siswa, dan bila ada hambatan diusahakan pula untuk diminimalisir. Sehingga hasil yang ingin dicapai sebagai hasil dari

pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.

Pembelajaran daring memiliki tiga komponen yang membentuk pembelajaran daring, antara lain: 1. Fasilitas pembelajaran online, fasilitas yang menunjang pembelajaran online dapat berupa internet, *smartphone*, *personal computer* (PC), jaringan *computer*, dan perlengkapan multimedia lainnya; 2. Sistem dan aplikasi pembelajaran online, sistem perangkat lunak yang menunjang untuk proses pembelajaran seperti bagaimana membuat materi belajar atau konten belajar, forum diskusi dan segala fitur yang berhubungan dengan mempermudah proses belajar mengajar; 3. Materi pembelajaran online, konten dan bahan ajar pada pembelajaran online dapat berupa *Multimedia-based content* atau konten berbentuk multimedia interaktif seperti video pembelajaran atau *Text-based content* atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

Pada pembelajaran daring, peserta didik menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Sardiman (2007: 73), motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Sejalan dengan hal tersebut Winkel, W.S. (2004: 169), mengemukakan bahwa motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Menurut Koeswara, Siagian, Schein, Biggs & Telfer (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 80), motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap

dan perilaku individu untuk belajar. Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat timbul faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut tetap membutuhkan rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk belajar dengan lebih giat dan semangat. Motivasi belajar ada dalam diri setiap siswa, karena dalam kerangka pendidikan formal, motivasi belajar tersebut ada dalam jaringan rekayasa pedagogis guru. Hal ini tercermin dalam tindakan pembuatan persiapan mengajar dan dalam pelaksanaan belajar mengajar, dimana guru harus menguatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hamzah B. Uno, 2007: 23).

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) adanya hasrat dan keinginan berhasil; b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; c) adanya harapan dan cita-cita masa depan; d) adanya penghargaan dalam belajar; e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; f) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B. Uno, 2007: 23).

Menurut Sardiman (2007: 83), seseorang yang memiliki motivasi dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa); 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (minat untuk sukses); 4) Lebih senang bekerja mandiri; 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif); 6) Dapat mempertahankan pendapatnya; 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang telah memiliki ciri-ciri motivasi di atas maka orang tersebut dapat dikatakan memiliki motivasi yang tinggi. Kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, apabila siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Selain itu siswa juga harus peka dan responsif terhadap masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Siswa yang telah termotivasi memiliki keinginan dan harapan untuk berhasil dan apabila mengalami kegagalan mereka akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan itu yang ditunjukkan dalam prestasi belajarnya. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan melahirkan prestasi yang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif serta kreatif terhadap motivasi siswa Kelas 1A selama pembelajaran daring di SDN Gandari Utara 03 Kemudian dipaparkan pula mengenai hambatan yang dihadapi dalam penerapan strategi tersebut, serta manfaatnya. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi bagi para pengajar di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari jenjang PAUD, sekolah dasar, menengah hingga tinggi, yang mungkin bisa dikembangkan lagi menurut kondisi serta situasi setiap tingkat jenjang

pendidikan. Dengan begitu, hambatan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring sebagai dampak dari COVID-19, terkait motivasi belajar siswa kelas 1A SDN Gandaria Utara 03 dapat teratasi dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Gandaria Utara 03, Kabupaten Kota Jakarta, Provinsi DKI Jakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa SD kelas 1A di SDN Gandaria Utara 03. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif.

Peneliti melaksanakan penelitian ini dimulai dari tanggal 10 Agustus 2020 dimana setelah memulai pembukaan pelaksanaan PLP daring TA. 2020/2021, hingga tanggal 28 September 2020 sebagai penutupan kegiatan PLP daring di SDN Gandaria Utara 03. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan menggunakan *google form*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi.

Kisi-kisi untuk mengukur motivasi belajar pada peserta didik kelas 1A di SDN Gandaria Utara 03 ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2, 4	3, 5	5
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	6, 8, 10	7, 9	5
		Menunjukkan minat	11, 13, 15	12, 14	5
		Senang bekerja mandiri	16, 18, 19, 20	17	5
		Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	21, 22	23	3
		Dapat mempertahankan pendapatnya	24	25	2
		Tidak mudah melepas hal yang diyakini	27	26	2
		Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	28, 29, 30	0	3
Jumlah Butir					30

Metode penskoran angket motivasi belajar peserta didik didasarkan pada skala likert dengan 4 pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang disediakan untuk angket motivasi belajar antara lain 1 =

Sangat Tidak Setuju, 2= Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju.

Kriteria pengelompokan kategori /kriteria angket motivasi belajar peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor Observasi dan Angket Motivasi Belajar

No	Koefisien Korelasi	Kualifikasi
1	0-39	Rendah
2	40-69	Sedang
3	70-100	Tinggi

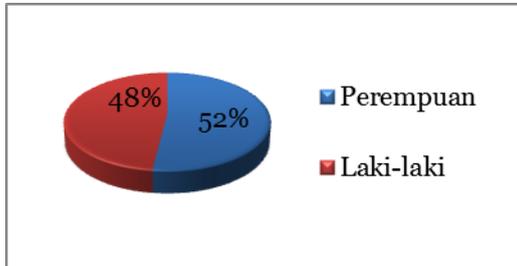
Cara menentukan persentase tiap kategori motivasi belajar adalah sebagai berikut.

$$A = \frac{\text{Jumlah}}{120} \times 100\% = \dots$$

Hasil analisis dari angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran daring yang dinyatakan dalam persentase dari masing-masing kategori motivasi tinggi, sedang, dan rendah.

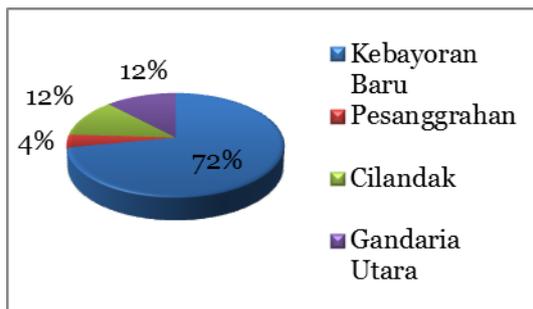
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 52% jenis kelamin perempuan dan 48% jenis kelamin laki-laki (Gambar 1).



Gambar 1. Jenis Kelamin

Sebagian besar responden berasal dari kecamatan Kebayoran Baru (72%), Gandaria Utara (12%), Cilandak (12%), dan Pesanggrahan (4%) (Gambar 2).



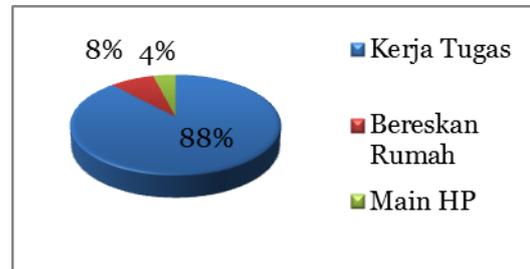
Gambar 2. Domisili

Domisili peserta didik yang hanya berada pada wilayah kecamatan sekolah ini telah menunjukkan bahwa sekolah ini telah mematuhi aturan tentang sistem zonasi sekolah.

Aturan terkait sistem zonasi ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada TK, SD, SMP, SMA, dan SMK.

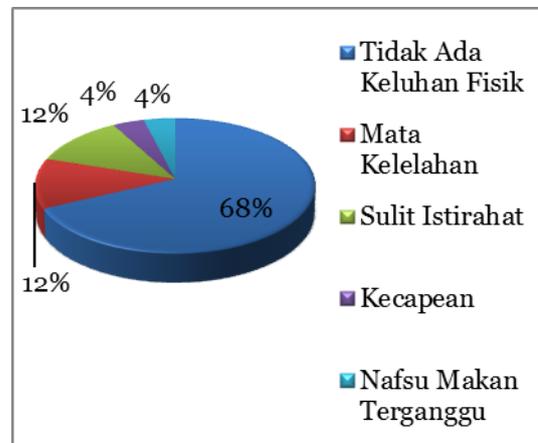
Selama *Study From Home* (SFH) atau *Work From Home* (WFH) ini, responden paling banyak menghabiskan waktu dalam sehari dengan mengerjakan tugas sekolah untuk semua mata pelajaran. Aktivitas lain yang dikerjakan adalah bermain *handphone* karena dalam mengerjakan tugas peserta didik menggunakan *handphone*. Maka, disela mengerjakan

tugas itulah peserta didik dapat bermain *game* atau menggunakan media sosial untuk *chatting* dengan temannya (Gambar 3).



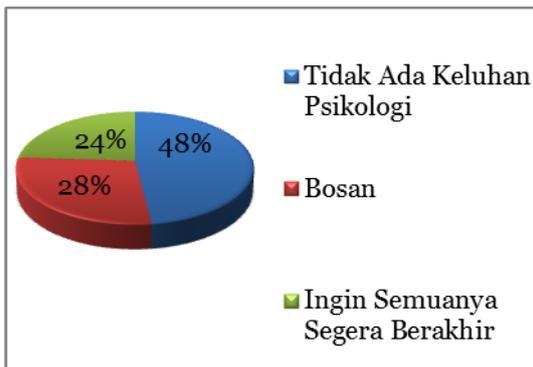
Gambar 3. Aktivitas yang Paling Banyak Dikerjakan Selama SFH.

Penggunaan *handphone* dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan untuk mengerjakan tugas dan membuka media sosial mengakibatkan peserta didik mengalami keluhan fisik berupa sulit istirahat (12%), mata kelelahan (12%), nafsu makan terganggu (4%), dan kecapean (4%). Meskipun demikian, sebanyak 68% peserta didik merasa tidak ada keluhan fisik (Gambar 4).



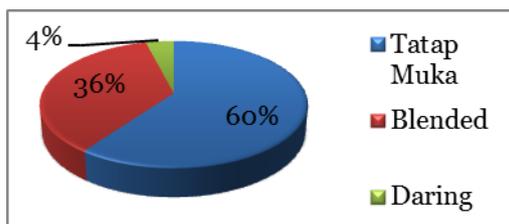
Gambar 4. Keluhan fisik yang dialami

Selain keluhan fisik, peserta didik juga mengalami keluhan psikologis. Keluhan yang paling banyak dialami yakni tidak ada keluhan psikologi (48%), diantara peserta didik juga merasakan kebosanan yang dalam (28%), dan perasaan ingin semuanya segera berakhir (24%) (Gambar 5).



Gambar 5. Keluhan Psikologis yang Dialami Peserta Didik

Hasil penelitian deskriptif menggambarkan hanya sebagian peserta didik yang menyukai pembelajaran daring yaitu sebesar 4%, yang menyukai model pembelajaran *blended* (perpaduan tata muka dengan daring) sebesar 36%, serta sebagian besar peserta didik menyatakan menyukai pembelajaran dengan tatap muka yakni sebesar 60% (Gambar 6).

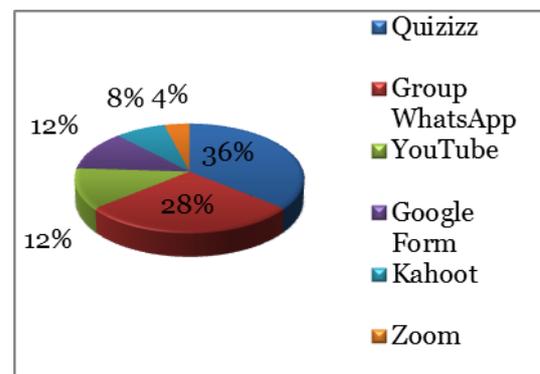


Gambar 6. Model Pembelajaran yang Disukai

Hartanto (2016) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan e-learning, antara lain (1) peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; (2) peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada dimana peserta didik belajar. Berbagai peluang tersebut masih menghadapi tantangan baik dari biaya, kesiapan infrastruktur

teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan e-learning.

Media pada model pembelajaran daring yang paling disukai oleh peserta didik secara berturut-turut yaitu *Quizizz* (36%), *WAG* atau *Group WhatsApp* (28%), *Google Form* (12%), *YouTube* (12%), dan *Zoom* (4%). Peserta menyukai media tersebut karena dianggap mudah dan praktis untuk digunakan. Selain itu, karena tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota. Hanya saja kendala kuota dan akses jaringan terbatas, sehingga peserta didik serta orangtua pendamping berharap pihak pemerintah menyediakan fasilitas daring yang efektif dan tidak membebani (Gambar 7).



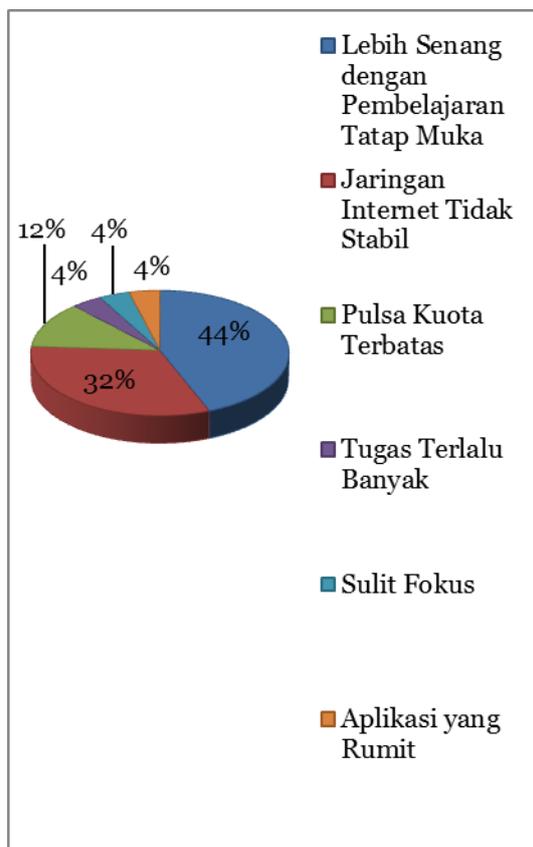
Gambar 7. Media Daring yang Disukai

Waryanto (2006) mengungkapkan bahwa keuntungan dari model pembelajaran daring adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet, dan bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Selain itu, dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Sari, P. (2015) mengungkapkan bahwa untuk memotivasi peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan serta kelebihan dan kekurangan e-learning. Proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* hendaknya tidak menempatkan peserta didik hanya

sebagai “pendengar” atau “penonton” saja, melainkan juga mendorong partisipasi aktif dari peserta didik untuk berinteraksi, berdialog, bekerja sama, berbagi dan membangun pengetahuan bersama.

Kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran daring yaitu jaringan internet tidak stabil (32%), pulsa kuota terbatas (12%), tugas terlalu banyak (4%), sulit fokus (4%), aplikasi yang rumit (4%), serta sebagian peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tatap muka (44%) (Gambar 8).



Gambar 8. Kendala yang Dihadapi Selama Model Pembelajaran Daring

Bentuk strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A di SDN Gandaria Utara 03 ini adalah peneliti menggunakan metode belajar sambil bermain saat memberikan soal menggunakan aplikasi *Quizizz* serta membuat video dokumentasi dari tugas peserta didik yang telah diberikan.

Sebagaimana yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa dalam pelaksanaan SFH/WFH sebagai dampak

adanya wabah COVID-19 ini, sistem pembelajaran di SDN Gandaria Utara 03 yang biasanya dilaksanakan di sekolah kini berubah dengan pemberian tugas yang dikerjakan di rumah. Berikut beberapa tugas peserta didik (Gambar 9).

Faktor penghambat pertama berhubungan dengan orangtua peserta didik. Orangtua merupakan salah satu faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi minat belajar, dimana dukungan dari orangtua dapat berupa dukungan emosional (kepedulian, perhatian, motivasi), dukungan penghargaan (dorongan positif atau pemberian reward), dukungan instrumental (biaya dan fasilitas belajar), serta dukungan informasi (petunjuk, saran, nasehat) (Diniaty, 2017:90–100). Selain itu, perhatian yang diberikan oleh orangtua kepada anak dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah (Febriany & Yusri, 2013:8–16).



Gambar 9. Contoh Hasil Tugas Peserta Didik

Apalagi bila dalam kebijakan SFH ini pembelajaran diganti dengan penugasan di rumah. Orangtua pada masa wabah COVID-19 ini memiliki pengaruh dominan terhadap anak dalam menjalankan peran yang selama ini dilaksanakan di satuan pendidikan,

sebab distorsi dalam hal penjadualan waktu pembelajaran peserta didik, entah secara struktur, pembagian tugas, maupun internalisasi beberapa norma (Subarto, 2020:13– 18). Pemaparan tersebut menunjukkan bagaimana urgensi peran orangtua dalam pelaksanaan SFH di tengah adanya wabah COVID-19 ini yang mengharuskan setiap orang untuk di melakukan semua kegiatannya di rumah saja, termasuk kewajiban belajar bagi para peserta didik yang sedang menempuh pendidikan.

Faktor berikutnya yang dapat menghambat upaya guru dalam menghidupkan motivasi belajar siswa berkenaan dengan sarana pembelajaran. Dalam pelaksanaan SFH ini tentu sarana yang paling dibutuhkan adalah ketersediaan gadget sebagai penghubung dalam proses pembelajaran jarak jauh antara guru dan para peserta didik. Sarana pembelajaran yang dibutuhkan berupa

gadget merupakan salah satu hambatan yang ditemukan dalam pelaksanaan SFH ini, dimana pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki gadget, serta tidak semua pendidik ataupun peserta didik dan orangtua dapat menggunakan gadget dengan baik (Nasution, 2020).

Padahal, terpenuhinya sarana pembelajaran merupakan suatu kemutlakan yang harus tersedia. Jika tidak, maka tentu saja akan menghambat jalannya pembelajaran. Sarana dan prasarana pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik, dimana bila pemenuhan sarana prasarana meningkat, maka akan diikuti pula meningkatnya motivasi belajar siswa (Putra & Afriansyah, 2019).

Berikut hasil observasi motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring menggunakan WAG yang bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil observasi motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring.

Observer	Kondisi Motivasi Belajar	
	Total Skor	Kategori
	Hasil	80
Rata-rata	80	Tinggi

Setelah beberapa kali melaksanakan pembelajaran dengan metode daring, maka peneliti melakukan pembagian kuesioner untuk mengetahui motivasi peserta didik. Angket diisi oleh 25 peserta didik.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor dari 25 peserta didik adalah 83,96. Total skor dari jawaban angket motivasi

belajar yang diisi oleh peserta didik kemudian di hitung dan dicocokkan dengan kriteria tingkat motivasi. Kemudian rata-rata dari skor motivasi belajar peserta didik tersebut juga digunakan untuk mengelompokkan tingkat motivasi peserta didik dalam belajar. Skor hasil angket motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Nama	Total Skor Angket	Kategori
1	KES	83	Tinggi
2	MBA	82	Tinggi
3	MNA	84	Tinggi
4	AA	88	Tinggi
5	CKD	87	Tinggi

6	NTS	93	Tinggi
7	QA	84	Tinggi
8	NAS	75	Tinggi
9	MGN	80	Tinggi
10	SAF	83	Tinggi
11	NKAWW	80	Tinggi
12	AZH	82	Tinggi
13	RR	83	Tinggi
14	FQA	75	Tinggi
15	ARM	81	Tinggi
16	AIS	84	Tinggi
17	DT W	86	Tinggi
18	KBA	83	Tinggi
19	AAP	90	Tinggi
20	MSR	82	Tinggi
21	ABR	89	Tinggi
22	MNA	83	Tinggi
23	TRH	90	Tinggi
24	GPR	90	Tinggi
25	AZA	82	Tinggi
Jumlah rata-rata kelas		83,96	Tinggi

Skor angket Motivasi belajar peserta didik kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori motivasi belajar. Jumlah peserta didik dengan kategori

motivasi belajar dikelompokkan menjadi tiga kategori yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Jumlah Peserta Didik Pengelompokan Motivasi Belajar

No	Kategori Motivasi Belajar	Banyak Peserta Didik
1	Tinggi	25
2	Sedang	-
3	Rendah	-

Hasil perhitungan lembar kuesioner motivasi belajar peserta didik, diperoleh rata-rata skor sebesar 83,96 yaitu kriteria tinggi. Jumlah peserta didik kelas 1A motivasi belajar tinggi sebanyak 25 peserta didik dan tidak ada peserta didik untuk kategori motivasi belajar sedang dan rendah. Sehingga membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis data tersebut lalu diubah menjadi bentuk persentase. Hasil persentase untuk tiap kategori motivasi belajar adalah sebanyak 100% peserta didik untuk kategori motivasi belajar matematika tinggi, 0% peserta didik untuk kategori motivasi belajar sedang dan rendah. Berdasarkan hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media pembelajaran daring.

4. KESIMPULAN

Kreatitas serta inovasi pada media pembelajaran daring yang telah dilakukan dari berdasarkan hasil beberapa pertemuan yakni dengan menggunakan media online yang kreatif dan inovatif membantu peserta didik

untuk meningkatkan motivasi dalam menjalani pembelajaran daring selama pandemi covid-19 ini. Alhasil, peneliti menilai bahwa guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media pembelajaran daring.

Di penelitian ini peneliti menggunakan beberapa kolaborasi dari aplikasi pembelajaran online seperti WAG, Kahoot, Quizizz, Google Form, YouTube, dan Zoom. Sehingga diketahui aplikasi yang di minati oleh peserta didik adalah Quizizz dan pemberian materi serta tugas di YouTube WAG, serta yang terakhir membagikan angket Google Form. Tujuan pembagian angket adalah untuk mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik pada peserta didik kelas 1A SDN Gandaria Utara 03. Hasil dari angketnya menunjukkan guru berperan dalam membuat media pembelajaran daring yang inovatif dan kreatif pada motivasi peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Ibu Hastri Rosiyanti, M.PMat, selaku Ketua Unit Pelaksana Teknis Pengenalan Lapangan Persekolahan (UPT-PLP) daring Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Ibu Dr. Diah Andika Sari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah membimbing selama kegiatan PLP daring berlangsung.
4. Ibu Warsini, S.Pd, selaku Kepala SDN Gandaria Utara 03 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan PLP daring di SDN Gandaria Utara 03.
5. Ibu Entin Kartika, S.Pd, selaku Guru Pamong kelas 1A yang telah membimbing selama kegiatan PLP daring berlangsung.
6. Orangtua siswa kelas 1A yang telah mengikuti pembelajaran daring dari awal hingga akhir dengan semangat dan sabar.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyono, P., H. Husamah., & Anton, S. B. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51-65. Retrieved from <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>
- Wibowo, A. T., Isa, Akhlis., & Sunyoto, E. N. (2014). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127-137. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/sji>
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373-384. Retrieved from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/548>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. Al asma: *Journal of Islamic Education*, 2(1), 11-18. Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13646>
- Umairah, P., & Zulfah. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan "Google Classroom" Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangkinang Kota. *Journal On Education*, 2(3), 275-285. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/319>

- Lestari, A. P. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 0-216. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/249363/peningkatan-motivasi-belajar-siswa-dengan-penerapan-model-pembelajaran-kooperatif>
- Handayani. R. T. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar PKN Melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Bagi Siswa Kelas IV di MI Yakti Purwosari Kec. Tegalrejo Kab. Magelang. Universitas Islam Negeri Sunan Kaligara, Yogyakarta, Indonesia
- Listiani, Lita. (2012). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Pada Materi Cahaya Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament* Siswa Kelas V SD N Godean 2 Tahun Ajaran 2011/2012. Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.
- Kompasiana Beyond Blogging. Retrieved April 17, 2017, from website: <https://www.kompasiana.com/milaseptian/58e5729fc223bdb923c941f8/solusi-praktis-bagi-guru-dalam-menerapkan-pembelajaran-yang-kreatif-dan-inovatif>
- Obor Keadilan, *Independent News & Anti Rasuah*. Retrieved August 10, 2020, from website: <https://www.oborkeadilan.com/2020/08/upaya-guru-dalam-meningkatkan-motivasi.html>
- Nugraheny, Aulia Riska. (2020). Peran Teknologi, Guru dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi. LIS *Scholarship Archive Works*. Website: <https://osf.io/preprints/lissa/hz57r/>
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. (2020). Perlunya Inovasi Pembelajaran Selama Kebijakan Belajar dari Rumah. Bogor. Dina Martha Tiraswati.
- Fitriyani, Y., Irfan, F., & Mia Z. S. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan*, 6(2), 165-175. Retrieved from: <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2654>