



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SISWA

Moh. Supratman¹, Saiful Padli²

Dosen Pend. Matematika FKIP-UNIQHBA^{1,2}

History Article

Article history:

Received Mei 25, 2021

Approved Juni 28, 2021

Keywords:

Online learning,
Learning motivation,
Creative thinking skills

ABSTRAC

This study aims to determine the effectiveness of online learning in terms of students' motivation and creative thinking skills in mathematics. This type of research is a qualitative research with a descriptive approach. This research was conducted at SMK Qamarul Huda Bagu by using online with the research subject being class XI. The instrument used is a motivational questionnaire and mathematical creative thinking skills in online learning. The questionnaire was conducted by making questions that were distributed to all respondents in the form of a google form. Based on the results of descriptive statistical analysis of student learning motivation data on mathematics presented in the table above, it shows that the average student learning motivation before online learning is 101.81. While the average student learning motivation after online learning is 119.43. This shows that there is an increase in students' learning motivation before and after online learning. While the effectiveness of learning with individual learning completeness is on average 85.65, the ability of teachers to manage learning is on average 89.81, and student responses are 80.28. From these data it can be concluded that online learning is effective in increasing students' motivation and creative thinking skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran online ditinjau dari motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Qamarul Huda Bagu secara online dengan subjek penelitian kelas XI. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi dan keterampilan berpikir kreatif matematis dalam pembelajaran online. Kuesioner dilakukan dengan membuat pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk google form. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar matematika siswa yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran online adalah 101,81. Sedangkan rata-

rata motivasi belajar siswa setelah pembelajaran online adalah 119,43. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran online. Sedangkan efektivitas pembelajaran dengan ketuntasan belajar individu rata-rata 85,65, kemampuan guru mengelola pembelajaran rata-rata 89,81, dan respon siswa 80,28. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

© 2021 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: 18supratman@gmail.com

PENDAHULUAN

Masih adanya penyebaran covid-19 yang terjadi sampai saat ini menyebabkan hampir semua aktivitas dilakukan di rumah termasuk pendidikan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran konvensional (tatap muka) tidak dapat dilaksanakan, sebagaimana surat edaran Kemendikbud Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 di sekolah dan perguruan tinggi memberikan instruksi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa dan mahasiswa untuk belajar di rumah masing-masing sebagai usaha pencegahan penyebaran covid-19. Dengan adanya kebijakan tersebut telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam melaksanakan kegiatan di bidang pendidikan salah satunya yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi tepat yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran di tengah pandemi covid-19. Hal ini sesuai surat edaran kemendikbud No 36962/MPK.A/HK/2020 yang memberlakukan pembelajaran secara daring bagi siswa dan mahasiswa, pegawai, guru, dan dosen dalam melakukan aktivitas bekerja, mengajar atau memberikan kuliah dari rumah.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan berbagai interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring juga disebutkan sebagai program penyelenggaraan kelas dalam jaringan (Cukri dan Rahma, 2020). Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media atau berbasis elektronik. Media yang dapat digunakan adalah komputer (Nurhayati, 2020). Media lain seperti laptop, Smartphone juga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran daring (Anggrawan, A., 2019). Adijaya (2018) menyatakan pembelajaran daring (dalam jaringan) atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses kegiatan pembelajaran karena dapat dilakukan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran daring tentu memiliki tantangan atau kendala yang dihadapi utamanya siswa, guru, orang tua, dan kepala sekolah untuk memastikan siswa tetap belajar dalam kondisi yang "nyaman" pada berbagai situasi dan kondisi seperti ketersediaan sumber belajar dan sarana pendukung (jaringan internet, kesiapan materi digital, dll).

Jaringan internet yang kurang stabil dapat mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan kurangnya fokus atau konsentrasi siswa dalam menerima materi terutama dalam pembelajaran matematika. Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik baik dari tingkat dasar sampai dengan menengah. Matematika dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir ini mencakup berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif (Ulfa dalam Yuliza, 2019). Kemendikbud (2017) mengungkapkan kemampuan yang harus dimiliki siswa abad ke-21 dikenal dengan istilah 4C, yaitu: berpikir kritis

dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), kolaboratif (*collaboration*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*). Pentingnya mengembangkan kreativitas siswa dan kemampuan berpikir kreatif mulai dari pengamatan permasalahan konkret, kemudian ke semi konkret, abstraksi permasalahan, dan kemampuan pemecahan masalah adalah tujuan umum pengajaran matematika (Purba, 2017). Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa dalam ilmu matematika adalah motivasi. Motivasi belajar matematika adalah dorongan baik internal maupun eksternal yang mengubah energi pada individu untuk menggerakkan perilaku serta mempertahankannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada aktivitas belajar matematika. Motivasi merupakan kekuatan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan, termasuk belajar. Peserta didik yang giat belajar karena dorongan untuk mendapat nilai yang tinggi itulah peserta didik menjadi rajin belajar (Soleha, 2010). Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2015). Deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan jawaban responden tentang efektivitas pembelajaran daring berlangsung. Penelitian ini dilakukan di SMK Qamarul Huda Bagu secara *online* dengan subjek penelitian adalah kelas XI. Instrument yang digunakan yaitu angket motivasi dan kemampuan berpikir kreatif matematika dalam pembelajaran daring. Kuesioner dilakukan dengan cara membuat pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk *google form* yang bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap (Kriyantono, 2006). Sedangkan wawancara ditujukan kepada guru sebagai data pendukung teknik kuesioner dalam pengumpulan data, apabila teknik kuesioner kurang mendalam sehingga teknik wawancara akan memperoleh informasi lebih mendalam dari informan. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk dideskripsikan (Kunandar, 2013).

Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, model skala motivasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert* yang terdiri atas lima yaitu: selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar siswa disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1: kisi-kisi instrument motivasi belajar siswa

Dimensi Indikator	Item	No Item
Motivasi Intrinsik	a. Adanya hasrat atau keinginan berhasil.	1+, 2-, 3+, 4-, 5+, 6-, 7+
	b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	8+, 9-, 10+, 11-, 12+
	c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan.	13+, 14+, 15-, 16-, 17+
Motivasi Ekstrinsik	a. Adanya penghargaan dalam belajar.	18+, 19+, 20-, 21+
	b. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	22+, 23-, 24-, 25+
	c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan belajar dengan baik.	26+, 27+, 28+, 29-, 30+
Total		30

Kriteria skor observasi dan kuesioner motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2: kriteria skor observasi dan kuesioner motivasi belajar

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

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Tabel 3: indikator kemampuan berpikir kreatif

No	Indikator
1	Keterampilan lancar
2	Keterampilan luwes
3	Keterampilan orisinil
4	Keterampilan merinci
5	Keterampilan mengevaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Penyebaran angket motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *google form* dan hasil dari angket tersebut dapat dilihat dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4: Hasil angket motivasi belajar siswa

Deskripsi	Pembelajaran Daring	
	Sebelum	Setelah
Banyak siswa	42	42
Rata-rata	101,81	119,43
Skor maksimum teoretik	150	150
Skor minimum teoretik	30	30
Skor maksimum	118	146
Skor minimum	89	100
Standar deviasi	7,04	11,83
Varians	49,52	139,86

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar siswa terhadap matematika yang tersaji pada tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran daring adalah 101,81. Sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa setelah pembelajaran daring adalah 119,43. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dengan setelah pembelajaran daring.

Untuk memotivasi siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik proses pembelajaran yang menggunakan daring hendaknya tidak menempatkan peserta didik hanya sebagai "pendengar" atau "penonton" saja, melainkan juga mendorong partisipatif aktif dari siswa untuk berinteraksi, berdialog, bekerjasama, berbagi dan membangun pengetahuan bersama. Selain itu, pembelajaran daring guru harus kreatif dan inovatif serta memiliki sikap kritis dalam memilih bahan pembelajaran, menghindari penggunaan gambar-gambar atau audio yang kurang relevan dengan materi pembelajaran, mendorong partisipatif aktif siswa, memberikan perhatian dan menyediakan waktu lebih terhadap siswa, sabar membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning*, profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Sari, P: 2015).

2. Hasil Penilaian Efektivitas Pembelajaran Daring

Hasil analisis data efektivitas pembelajaran daring, metode pembelajaran yang disukai, dan media atau aplikasi yang disukai siswa dapat dilihat dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5: skor hasil efektivitas pembelajaran daring

No	Indikator	Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individual	70,68%	82,65	Efektif
	Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal	90,63%		
2	Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran	89,81%	89,81	Efektif
3	Respon Siswa	80,28%	80,28	Efektif

Tabel 6: metode yang disukai dalam pembelajaran daring

No	Metode pembelajaran	Rata-rata
1	Diskusi	50 %
2	Penugasan individu	43,3%
3	Penugasan kelompok	23,3%
4	Ceramah	40%
5	Video	40%

Tabel 7: media atau aplikasi yang disukai siswa

No	Metode pembelajaran	Rata-rata
1	Whatshap	20%
2	Instagram	8%
3	Youtube	17 %
4	Zoom	4%
5	Google Classroom	51%

Dari uraian data diatas bahwa efektivitas model pembelajaran merupakan suatu tolak ukur yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pada saat pandemi covid-19 saat ini, model pembelajaran yang cocok dilaksanakan adalah dengan model pembelajaran daring. Sebagaimana yang diungkapkan Wahono (2020) bahwa *e-learning* (model pembelajaran daring) merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer lain.

Saat pelaksanaan pembelajaran secara daring sangat memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, interaksi guru dengan siswa, dan evaluasi pembelajaran juga menunjang proses pembelajaran daring. Hasil wawancara guru matematika yang melakukan pembelajaran daring menyatakan bahwa pembelajaran daring sangat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini, dikarenakan di dalam pembelajaran daring terdapat banyak fitur aplikasi yang bisa digunakan seperti *whatshap*, *instagram*, *youtube*, *zoom*, *google classroom*.

Berdasarkan hasil analisis data efektivitas pembelajaran daring dalam penelitian ini sudah memenuhi indikator efektif sebagaimana diungkapkan Wicaksono (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif memiliki ciri: 1) dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi belajar; 2) membuat siswa menjadi memiliki rasa ingin tahu; 3) membuat siswa menjadi tertantang; 4) dapat membuat siswa aktif secara mental, fisik dan psikis; 5) membantu siswa tumbuh kreatif; 6) mudah dilaksanakan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N & Santoso, L.P. (2018). *Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online*. Jurnal Wanastra. Vol.10(2). Hal 105-110.
- Purba, E.N, Surya, E & Syahputra, E. (2017). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah pada materi FPB dan KPK*. Vol.x No.x <https://www.researchgate.net/publication/321905549>.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Darurat pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. (Diakses 15 November 2020 dari <https://covid19.go.id/p/berita/kemendikbud-terbitkan-kurikulum-daruratpada-satuan-pendidikan-dalam-kondisi-khusus>)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020.
- Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020.
- Sari, P. (2015). *Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning*. Ummul Quro, 6(2), 20–35.
- Wicaksono. (2011). *Efektivitas Metode Pembelajaran*. Jakarta: Wordpress.