

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan penggunaan, dan penilaian tentang pengetahuan, sikap dan keterampilan (Rumhadi, 2017). Pada proses belajar, salah satu aspek penting yang dibutuhkan untuk dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran adalah motivasi. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Duncan (dalam Uno, 2021), bahwa motivasi berarti setiap usaha yang disadari untuk mempengaruhi seseorang agar meningkatkan kemampuan secara maksimal untuk mencapai tujuan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sebuah pendorong individu dalam berusaha untuk mencapai tujuan.

Dalam konteks perilaku belajar, motivasi merupakan penggerak individu untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Emda, 2018). Motivasi yang kuat berpengaruh kepada intensitas dan upaya yang dilakukan seseorang dalam belajar. Kunci utama dari munculnya motivasi adalah fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

Motivasi sebagai dorongan dalam diri menjadikan individu lebih selektif terhadap perbuatannya (Haq, 2018). Individu akan menentukan pekerjaan yang harus ditekuni dan yang perlu dihindari berdasarkan

keselarasannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Individu yang memiliki motivasi tinggi dapat menolak kegiatan yang tidak bermanfaat untuk dilakukan. Dalam konteks pembelajaran, seorang siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat mengatur waktu bermain, belajar, bahkan menunda untuk bersenang-senang ketika ujian akan datang.

Motivasi merupakan aspek yang pribadi yang mendorong siswa untuk berusaha dalam mencapai prestasi. Motivasi yang tinggi mengarahkan individu untuk berusaha mencapai hasil terbaik. Dengan demikian ketika motivasi yang dimiliki tinggi akan terwujud dalam bentuk usaha, semangat, dan ketekunan dalam belajar. Intensitas motivasi belajar akan berdampak kepada hasil belajar yang akan diperoleh.

Dimiyati dan Mudjiono (2010) menegaskan bahwa level motivasi seseorang bergantung kepada faktor internal maupun eksternal. Kondisi fisik dan psikis individu merupakan faktor internal motivasi individu. Sedangkan lingkungan sosial, pertemanan, keluarga, dan kondisi non – fisik lainnya adalah faktor eksternal dari dinamika motivasi individu. Keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik menunjukkan besar kecilnya motivasi mereka.

Berkaitan dengan faktor eksternal, fenomena yang terjadi pada saat ini di dalam dunia pendidikan adalah adanya penurunan motivasi siswa ketika virus Covid 19 sebagai Pandemi. Penetapan Virus Covid-19 sebagai Pandemi oleh WHO pada tanggal 11 Maret 2020 mendorong pemerintah melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB. Di bidang pendidikan, Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB berimplikasi pada penerapan Work From Home (WFH) yang mengharuskan siswa belajar di rumah. Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar walau bagaimanapun harus tetap berjalan di masa pandemi, oleh karena itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerapkan sistem *Study From Home* atau sistem belajar dari rumah yang dilakukan secara daring. Permasalahannya, sistem belajar dari rumah tersebut dilakukan tanpa persiapan dan perencanaan yang matang sehingga kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan.

Sapta (2020) menguraikan penurunan motivasi selama pembelajaran daring terjadi karena perubahan lingkungan belajar, contohnya adalah peserta didik tidak dapat bertemu teman dan mendiskusikan pelajaran secara langsung. Kondisi semakin memburuk jika guru kurang berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar, atau memilih media yang ala

kadarnya. Walaupun ada ruang meeting virtual peserta didik tidak merasakan interaksi seperti di kelas pada umumnya. Orang tua menyatakan sangat membutuhkan bantuan guru untuk menjaga siswa tetap termotivasi dan terlibat dalam kegiatan belajar (Hira & Anderson, 2021).

Bentuk penurunan motivasi belajar yang paling sederhana adalah melemahnya fokus peserta didik dalam memperhatikan pelajaran, dan lebih banyak bersosial media daripada menyelesaikan tugas yang diberikan secara daring. Transisi pembelajaran tatap muka kepada pembelajaran daring disebut juga fenomena *social distance teaching and learning* (Anderson & Hira, 2020). Tantangan pembelajaran jarak jauh yang dialami adalah tetap menciptakan interaksi pembelajaran yang menarik agar motivasi siswa tetap terjaga.

Penurunan motivasi belajar juga terjadi di sebuah Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada 10 guru di sekolah tersebut, terdapat indikasi adanya penurunan motivasi siswa dalam proses belajar dari rumah secara daring. Penurunan motivasi tersebut ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa pada saat mengikuti pembelajaran jarak jauh, cenderung telah mengumpulkan tugas, siswa sering terlambat untuk mengikuti pelajaran dengan alasan adanya gangguan konektivitas dan juga adanya gangguan perangkat. Hasil survey mengenai permasalahan tersebut, disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 1.1 Gambaran Motivasi Belajar Siswa

No	Motivasi Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1	Cenderung pasif dalam belajar terutama ketika ada sesi diskusi	27	45%
2	Terlambat mengumpulkan tugas	12	20%
3	Terlambat mengikuti pelajaran	6	10%
4	Adanya penurunan hasil belajar	15	25%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebagian besar siswa cenderung pasif dalam belajar. Perilaku tersebut menunjukkan melemahnya motivasi siswa, dan dikhawatirkan akan berpengaruh kepada hasil belajar. Sebagai pengajar yang memiliki peran penting dalam proses belajar, guru harus senantiasa inovatif dalam mencari solusi atas permasalahan dalam proses belajar mengajar. Selama ini pembelajaran daring dilakukan menggunakan metode yang umum yaitu hanya memberikan materi secara *online* melalui *google meet* atau *zoom*, dan memberikan tugas. Metode tersebut tentu menimbulkan kejenuhan untuk siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan metode belajar secara *online* yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Kesan yang muncul hingga saat ini adalah pembelajaran dengan teknologi tidak seefektif pembelajaran tatap muka (Nisa & Amrullah, 2021). Selain itu, kejenuhan peserta didik selama pembelajaran daring pun tidak dapat dihindari. Lamanya mereka belajar di rumah tanpa bertemu teman teman, proses belajar yang monoton, dan tugas yang menumpuk adalah fenomena yang terjadi selama pandemik berlangsung (Gusty et. al., 2020).

Refleksi yang dirasakan adalah perlunya variasi pembelajaran agar kondisi tersebut tidak berlarut, bahkan berdampak kepada kualitas pendidikan yang buruk (Septianti, Matsum, & Syahrudin, 2022). Keterlibatan siswa yang rendah dengan kegiatan akademik akan berkontribusi pada ketidakpuasan mereka, pengalaman negatif dalam belajar, hingga putus sekolah (Halif et.al, 2020).

Pada dasarnya pengetahuan dan teknologi tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia (Agustin dkk, 2021). Program pendidikan dapat dikombinasikan dengan berbagai media teknologi agar tepat sasaran melalui model *blended learning* (Bersin, 2004). Istilah "*blended*" berarti bahwa instruksi pembelajaran yang dibuat dapat dilengkapi dengan format media digital atau lainnya. Format yang dikenal pada masyarakat saat ini adalah menggunakan *e-learning* sebagai pendukung pembelajaran.

Perkembangan awal *blended learning* menurut Sjukur (2012) adalah melakukan penggabungan belajar di kelas (*face to face*) dengan pembelajaran secara daring pada satu mata pelajaran tertentu. Istilah *blended learning* dikenal juga dengan istilah *hybrid learning*.

Arti yang sama pada kedua istilah tersebut yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. Penggunaan metode *blended learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh.

Menurut Agustin et.al. (2021) keunggulan metode *blended learning* adalah proses pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka di kelas, namun juga dapat dilakukan di luar kelas tanpa terikat jarak dan waktu dengan memanfaatkan teknologi. Agustin et.al (2021) menemukan bahwa metode *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Selanjutnya, hasil Riset yang dilakukan oleh Kenney and Newcombe (2011) menunjukkan bahwa metode *blended learning* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran lain. Sejalan dengan hasil riset tersebut, Garrison dan Kanuka (2004) menemukan bahwa metode *blended learning* berpotensi mempercepat penyelesaian materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa dan juga dapat meningkatkan kepuasan siswa dalam belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut menyebutkan *blended learning* berpeluang untuk diminati dan menumbuhkan kepuasan siswa, serta mendorong pembelajaran yang lebih mendalam (Kalaichelvi & Sankar, 2021).

Efektivitas *blended learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ditemukan oleh Sjukur (2012). Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penerapan metode *blended learning* pada mata pelajaran produktif TKJ. Hasil penelitian tersebut dikuatkan oleh penemuan tersebut juga dikuatkan oleh temuan Syarif (2017), ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning* di SMKN 1 Paringin.

Penelitian –penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *blended learning* memiliki kekuatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan mengkaji terlebih dahulu motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring berlangsung, merancang desain *blended learning*, dan mengukur kembali motivasi siswa setelah *blended learning* diimplementasikan. Dengan demikian peneliti dapat membuktikan efektivitas *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Latar belakang di atas menunjukkan adanya persoalan motivasi belajar siswa yang menurun selama pemberlakuan sistem belajar dari rumah. Indikasi penurunan motivasi siswa dalam proses belajar dari rumah secara daring ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa pada saat mengikuti pembelajaran jarak jauh, cenderung telah mengumpulkan tugas, siswa sering terlambat untuk mengikuti pelajaran dengan alasan adanya gangguan konektivitas dan juga adanya gangguan perangkat.

Secara konseptual, melemahnya motivasi siswa selama sistem belajar dari rumah disebut dengan Transisi pembelajaran tatap muka kepada pembelajaran daring atau *social distance teaching and learning* (Anderson & Hira, 2020). Motivasi siswa yang melemah terlihat dari menurunnya fokus siswa dalam belajar dan lebih seringnya siswa menggunakan gawai untuk mengakses media sosial dibandingkan dengan membuka sumber belajar.

Motivasi merupakan aspek yang pribadi yang mendorong siswa untuk berusaha dalam mencapai prestasi. Motivasi yang tinggi mengarahkan individu untuk berusaha mencapai hasil terbaik. Dengan demikian ketika motivasi yang dimiliki tinggi akan terwujud dalam bentuk usaha, semangat, dan ketekunan dalam belajar. Intensitas motivasi belajar akan berdampak kepada hasil belajar yang akan diperoleh.

Berkenaan dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti mengasumsikan bahwa perlu diterapkannya metode pembelajaran *blended learning*. Hasil Riset yang dilakukan oleh Kenney and Newcombe (2011) menunjukkan bahwa metode *blended learning* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran lain. Sejalan dengan hasil riset tersebut, Garrison dan Kanuka (2004) menemukan bahwa metode *blended learning* berpotensi mempercepat penyelesaian materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa dan juga dapat meningkatkan kepuasan siswa dalam belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut menyebutkan *blended learning* berpeluang untuk diminati dan menumbuhkan kepuasan siswa, serta mendorong pembelajaran yang lebih mendalam (Kalaichelvi & Sankar, 2021).

Penggunaan *blended learning* pun terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

SMK. Efektivitas *blended learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ditemukan oleh Sjukur (2012), pada penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penerapan metode *blended learning* pada mata pelajaran produktif TKJ.

Dengan demikian rumusan masalah utama pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah efektivitas *blended learning* dalam meningkatkan motivasi siswa di SMK.” Adapun pertanyaan penelitian secara rinci yang diteliti pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil motivasi belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Blended learning*?
2. Bagaimanakah desain metode pembelajaran *Blended learning* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa?
3. Bagaimanakah efektivitas metode pembelajaran *Blended learning* terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan menganalisis profil motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Blended learning*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis desain pembelajaran *Blended learning* dalam meningkatkan motivasi siswa.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas metode pembelajaran *Blended learning* terhadap motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini memberikan informasi mengenai efektivitas metode pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan bagi penelitian lain terkait metode pembelajaran *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi sekolah dan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Memberikan masukan bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar pada saat pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman mengenai efektivitas metode pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa.