

Motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19

Khikmawati¹*, H Mulyono², and B Suprana²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

* khikmawati062@gmail.com

Abstract. *Education system in Indonesia is experiencing new challenges due to the Covid-19 pandemic. Students learn from the home to avoid the spread of the corona virus. Changes in learning methods from face to face in the classroom to online learning have an impact on learning quality, motivation, and learning success. In this 21st century learning, students are required to continue to improve their academic mastery and implement it in everyday life. It is hoped that STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) learning in this pandemic will be able to train 21st century skills for students. This research uses a descriptive qualitative approach, with purposive sampling technique. The subjects in this study were elementary school fourth grade students. In STEAM learning during the covid-19 pandemic, the level of motivation of the subjects was different. The difference in motivation due to the intrinsic and extrinsic factors of the student. This research data analysis using the results of observations, interviews, and documentation. The result of this study shows that in general the learning motivation of students in STEAM learning is quite good even in the condition of the covid-19 pandemic.*

Kata kunci: *learning motivation, STEAM, COVID-19, elementary school.*

1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu sektor yang terdampak akibat pandemi covid-19. Sejak diumumkannya pembatasan sosial dan penutupan sekolah, peserta didik belajar dari rumah untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Belajar adalah suatu kegiatan tahapan tingkah laku individu dalam hal mendengar, membaca, mengamati, dan sebagainya sebagai hasil interaksi dan pengalaman dari dirinya. Pembelajaran di masa pandemi covid-19 dilakukan menggunakan jaringan (dalam jaringan) atau secara *online* [1]. Pembelajaran *online* dilakukan untuk menjangkau kelompok yang lebih luas melalui jaringan internet [2]. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien [3]. Pembelajaran adalah penciptaan kondisi-kondisi untuk menunjang proses belajar peserta didik [4]. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Kondisi pandemi covid-19 telah menciptakan suasana belajar baru bagi peserta didik. Pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran guna mewujudkan tujuan yang akan dicapai. Motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu dalam mencapai tujuan. Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik [5]. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri seseorang atau didorong oleh keinginan sendiri. Motivasi yang tumbuh

dari dalam diri peserta didik dapat merangsang untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran [6]. Motivasi tidak hanya mengacu pada perilaku seseorang tetapi juga keterlibatan dalam aktivitas belajar, tidak hanya kuantitas tetapi juga kualitas [7]. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi merupakan peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi, tekun dalam belajar, fokus, dan memiliki perhatian lebih dari orang tua sebagai bentuk dukungan [8]. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar, seperti pengaruh dari luar, seperti pengaruh lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi guru dan orang tua. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, namun sesungguhnya motivasi tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kondisi tertentu seseorang akan melakukan hal yang disukai atau tidak disukai demi tujuan tertentu. Motivasi intrinsik sulit untuk diciptakan karena motivasi datang dari dalam diri peserta didik. Motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh dapat didorong oleh motivasi ekstrinsik supaya lebih semangat lagi dalam belajar.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Pembelajaran abad 21 disiapkan untuk mencetak generasi yang erat kaitannya dengan pemanfaatan digital dan teknologi. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran saat ini memberikan peluang bagi peserta didik dan guru untuk melatih dan mengadopsi kerangka pembelajaran untuk memperoleh keterampilan baru [9]. Kompleksitas pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik menguasai berbagai bidang dalam STEAM untuk menghadapi situasi yang sedang terjadi, peserta didik diajak untuk memahami fenomena, mengeksplorasi kemampuan, mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan menemukan solusi atas suatu permasalahan. Ciri khas dari pendekatan pembelajaran abad 21 yaitu kolaborasi pendekatan STEAM. STEAM adalah akronim dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Selain memadukan beberapa disiplin ilmu, pembelajaran STEAM dapat membuat peserta didik berpikir dan berkarya dengan seni dan sains, menginspirasi mereka untuk menjadi pemikir kreatif antar disiplin ilmu dalam pembelajaran. STEAM adalah integrasi pembelajaran dengan penambahan unsur seni (*art*) pada STEM. STEAM merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pemahaman yang signifikan terhadap konsep *science* dan *art* [10]. Pembelajaran STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi peserta didik mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian [11]. Pembelajaran dengan model pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, peserta didik diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari [12].

Adapun pentingnya dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dari beberapa indikator. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membuat guru harus memanfaatkan aplikasi yang ada. Aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh guru dapat mendukung proses belajar peserta didik diantaranya *Whatsapp, SCI, Zoom, Youtube, Google Class Room*, dan lain-lain. Aplikasi tersebut dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi atau mengumpulkan tugas. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran jarak jauh masih terdapat banyak kekurangan dan kendala. Kendala-kendala yang dialami peserta didik dapat mempengaruhi motivasi dalam belajar.

Penelitian tentang motivasi belajar pernah dilakukan oleh Adhetya Cahyani dkk yang berjudul "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19" yang menyatakan bahwa motivasi belajar mendorong peserta didik lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik sangat menentukan kualitas perilaku dalam mengerjakan tugas. Rata-rata motivasi belajar peserta didik dalam kategori tinggi diperoleh presentase sebesar 22,9% dari total 344 subjek. Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan peserta didik dalam menghadapi tugas yang diberikan oleh guru.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah motivasi belajar pada pembelajaran STEAM. Adanya sistem pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya di sekolah menjadi pembelajaran secara daring dari rumah mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Maka motivasi belajar menjadi tantangan dalam keterbatasan kondisi pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan masalah-masalah yang ada, menyusun, menganalisis, dan menginterpretasikan ke dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan prosedur yang sistematis untuk mengungkapkan suatu makna subjek partisipan penelitian tentang suatu fenomena yang menjadi objek kajian penelitian bidang ilmu. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk menyajikan gejala-gejala, fakta-fakta atau fenomena secara sistematis dan akurat dari populasi tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah lima anak. Fokus studi pada penelitian ini yaitu mengenai motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19. Penilaian motivasi belajar berdasarkan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu terdapat indikator yang meliputi perhatian dalam belajar, kuatnya kemauan untuk berbuat, minat dalam belajar, sarana dan prasarana, perhatian guru, dan perhatian orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi ditujukan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik. Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, tidak menggunakan pedoman wawancara tetapi hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan mengenai subjek yang diteliti. Wawancara penelitian ini dengan enam informan, lima orang tua peserta didik dan satu guru kelas. Teknik analisis data penelitian ini yaitu dengan analisis data, reduksi data, pengajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Prosedur penelitian ini melalui tahap pralaksanaan, menyusun proposal penelitian, menyusun instrumen penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, validasi data, dan penulisan laporan. Ketercapaian penelitian ini adalah menunjukkan tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19.

3. Hasil dan Pembahasan

Motivasi belajar adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi belajar peserta didik akan meningkat pemahamannya dan dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Ditinjau secara inheren dengan situasi belajar di masa pandemi covid-19 motivasi dipengaruhi oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik. Guru memberikan materi STEAM sesuai dengan kondisi peserta didik [13]. Pada pembelajaran STEAM secara *online*, peserta didik dituntut untuk mandiri dan aktif dalam belajar. Guru dan peserta didik harus memanfaatkan penggunaan teknologi selama pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran disampaikan melalui aplikasi diantaranya yaitu *Whatsapp*, *SCI*, *Zoom*, *Youtube*, dan *Google Class Room*. Materi pembelajaran STEAM disampaikan melalui beberapa tahap yaitu *exploration*, *extend*, *engage*, dan *evaluate* [14]. Guru mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan sehingga mendorong peserta didik merespon penjelasan guru. Pada tahap *extend* peserta didik dihadirkan dengan sebuah masalah untuk ditemukan solusinya. Peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar yaitu mengaitkan minat dan bakat dengan kompetensi dasar yang akan di capai. Maka pada tahap *engage*, peserta didik dapat berkonsentrasi dan tekun dalam belajar. Untuk tahap terakhir, guru memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran bersama peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik diukur berdasarkan beberapa indikator. Penilaian indikator dilakukan dengan observasi dan wawancara. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Pada penelitian ini berfokus pada faktor intrinsik dan ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Faktor intrinsik ada tiga yaitu perhatian dalam belajar, kuatnya kemauan untuk berbuat, dan minat dalam belajar. Faktor ekstrinsik ada tiga yaitu sarana dan prasarana, perhatian guru, dan perhatian orang tua. Pada indikator mengumpulkan tugas tepat waktu, mengumpulkan tugas dan latihan soal dipengaruhi oleh faktor intrinsik yaitu kuatnya kemauan untuk berbuat sudah baik. Namun juga dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik yaitu sarana dan prasarana seperti *smartphone* dan sinyal. *The technological education of children within the subject "technology" can serve as an excellent example of STEAM-education* [15]. Teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, sehingga menjadi keunggulan terutama dalam pendidikan berbasis STEAM.

Indikator peserta didik mengirimkan foto proses belajar dari rumah, foto kegiatan *life skill*, menyimak pembelajaran jarak jauh melalui siaran televisi dan merespon guru saat pembelajaran jarak berlangsung dipengaruhi oleh motivasi internal dan eksternal. Dorongan dari dalam diri sendiri mengenai minat dalam belajar dan dukungan dari orang tua atau guru sangat berpengaruh. Dari hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan peserta didik mengerjakan tugas dan mengumpulkan, tetapi tidak semuanya. Empat subjek aktif dalam mengumpulkan tugas dan satu subjek tidak aktif menumpulkan tugas. Hal itu dikarenakan adanya perbedaan tingkat kemauan untuk belajar. Peserta didik yang memiliki kemauan kuat untuk meraih sesuatu ia akan belajar dengan sungguh-sungguh. Pada indikator peserta didik merespon guru saat pembelajaran, dari hasil observasi didapatkan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran *online*. Guna meningkatkan minat belajar peserta didik, guru sudah memberikan sapaan, pertanyaan, penguatan dan motivasi kepada peserta didik. Beberapa peserta didik aktif merespon, namun ada juga yang tidak aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua subjek, empat dari lima peserta didik aktif mengikuti pembelajaran *online* dan rajin mengumpulkan tugas. Dengan demikian, motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran STEAM di masa pandemi. Peserta didik yang tidak dapat melakukan aktivitasnya dengan baik disebabkan tingkat motivasinya berbeda-beda setiap peserta didik.

Berdasarkan penelitian di atas, motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19 berbeda-beda. Guru dan peserta didik diharuskan untuk memahami penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Sementara keadaan di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kurang dalam mendapatkan sarana belajar seperti *smartphone*, kurangnya perhatian orang tua dan perhatian guru secara langsung. Sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi terkendala dan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan orang tua dan guru harus mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Beberapa solusi yang sudah dilakukan guru yaitu melakukan kunjungan ke rumah peserta didik (*home visit*) untuk memberikan layanan kepada peserta didik secara langsung yang mengalami kendala dalam proses belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Hal itu disebabkan oleh adanya faktor internal dan eksternal. Pada indikator peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu baik. Peserta didik mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Pada indikator mengirimkan foto proses belajar dari rumah, foto kegiatan *life skill*, foto peserta didik sedang menyimak pembelajaran melalui siaran televisi cukup baik. Untuk indikator peserta didik merespon guru saat pembelajaran kurang. Dari kelima indikator tersebut, motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19 dalam kategori cukup baik, dan motivasi belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Secara keseluruhan, motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19 disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Implikasi yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19 serta dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya. Hasil penelitian tentang motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19 belum dapat dikatakan baik dari berbagai sisi, baik metode maupun model penelitiannya. Maka penelitian ini dapat dikembangkan dengan menjangkau indikator dan faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

5. Referensi

- [1] A. Jayul and E. Irwanto, "Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad," *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* **6(2)** 190–199
- [2] Y. Bilfaqih, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, no. January 2015. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [3] D. I. Nurdin and M. Si, *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

- [4] Yuberti, *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2012.
- [5] A. Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal* **5(2)** 93–196
- [6] P. Rahayu and E. S. Markamah, “Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Didaktika Dwija Indira* **6(1)** 8-18
- [7] T. O. Gordeeva and O. A. Sychev, “Academic Motivation of Elementary School Children in Two Educational Approaches — Innovative and Traditional,” *Russian Psychological Society* **11(4)**
- [8] I. I. Kartini, E. E. Rohaeti, and S. Fatimah, “Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik Saat Pandemi Covid 19 (Studi Kasus pada Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Arjasari yang sedang Belajar dari Rumah karena Pandemi Covid 19),” *Jurnal Pendidikan Indonesia* **3(4)** 140–150
- [9] D. Kartini and A. Widodo, “Exploring Elementary Teachers ’, Students ’ Beliefs and Readiness toward STEAM Education,” *Mimbar Sekolah Dasar* **7(1)** 54–65
- [10] M. Bassachs, D. Cañabate, T. Serra, and R. Bubnys, “Fostering Critical Reflection in Primary Education through STEAM Approaches,” *MDPI Journal*, vol. 10, pp. 1–15, 2020.
- [11] I. H. Mu’minah and Y. Suryaningsih, “Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) dalam Pembelajaran Abad 21,” *Jurnal Bio Educatio* **5(1)** 65–73
- [12] I. R. W. Atmojo, R. Ardiansyah, D. Y. Saputri, H. Mulyono, and F. P. Adi, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Science , Technology , Engenering , Art And Mathematic (STEAM) untuk Meningkatkan Kompetensi Paedagogik dan Professional Guru SD Melalui Metode Lesson Study,” *Jurnal Pendidikan Dasar* **8(2)** 119–123
- [13] A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, and D. Larasati, “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pendidikan Islam* **3(1)** 123–140
- [14] M. Munawar, F. Roshayanti, and Sugiyanti, “IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY,” *Jurnal Ceria*, vol. 2, no. 5, 2019.
- [15] O. Shatunova, T. Anisimova, F. Sabirova, and O. Kalimullina, “STEAM as an Innovative Educational Technology,” *Journal of Social Studies Education Research Sosial*, vol. 10, no. 2, pp. 131–144, 2019.