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

# Khikmawati1\*, H Mulyono2, F P Adi2

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 form the home to avoid the spread of the corona virus. Changes ini learning methods form face to face in the calssroom to online learning have na impact on learning quality, motivation, and learning success. In this 21st century learning, studnets are required to continue o improve their academic mastery and implement it in everyday life. In hoped that STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) learning in this pandemic will be able to train 21st century skill for students. This reseacrh uses a descriptive quualitative approach, with purposive sampling technique. The subjects in this study were elementary school fourth grade students. In STEAM learning during the covid-19 pandmeic, the level of motivation of the subjects was different. The different in motivation due to the intrinsic and axtrinsic factors of the studnet. This research data analysis using the results of observations, interviews, and documentation.teh result of this study show that in general teh learning motivation of students in STEAM learning is quite good even in the condition of the vovid-19 pandemic.*

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

# Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu sektor yang terdampak akibat pandemi covid-19. Sejak diumumkannya pembatasan sosial dan penutupan sekolah, proses pembelajaran dilakukan dari rumah untuk mencegah penyebaran covid-19. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien[1]. Pembelajaran di tengah merebahnya pandemi covid-19 yaitu dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan jaringan (dalam jaringan) atau secara online[2]. Untuk mendapatkan pengetahuan dapat dilakukan dengan berbagai metode kegiatan pembelajaran online seperti memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*, *Zoom*, *Youtube*, *Google* *Class Room*, dan lain-lain.

Pembelajaran adalah penciptaan kondisi-kondisi untuk menunjang proses belajar peserta didik[3]. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan untuk mencegah penularan virus. Namun demikian diperlukan strategi pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di masa pandemi covid-19 dilaksanakan menggunakan model belajar jarak jauh secara online atau dalam jaringan

(daring). pembelajaran daring dilakukan untuk menjangkau kelompok yang lebih luas melalui jaringan internet[4]. Kondisi pandemi covid-19 telah menciptakan suasana belajar baru bagi peserta didik. Perubahan pembelajaran dari tatap muka di ruang kelas menjadi pembelajaran online memberikan dampak pada kualitas belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

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 pepembelajaran[6]. Motivasi bukan hanya mengacu pada perilaku seseorang tetapi keterlibatan dalam aktivitas belajar, tidak hanya kuantitas tetapi juga kualitas[7]. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi merupakan peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi, tekun dalam belajar, fokus, dan memiliki perhatian lebih dari orang tua sebagai bentuk dukungan sehingga ia memiliki motivasi belajar[8]. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar, seperti pengaruh lingkungan, sarana dan prasarana belajar, perhatian 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.

Akibat pandemi covid-19 wajah pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring (*e-learning class*) yang bisa diakses menggunakan internet. Pembelajaran abad 21 disiapkan untuk mencetak generasi abad 21. Pembelajaran abad 21 erat kaitannya dengan pemanfaatan digital dan teknologi. Ciri khas dari pendekatan pembelajaran abad 21 yaitu kolaborasi pendekatan (STEAM). STEAM adalah akronim dari *Science, Technology, Enggineering, 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*[9]. Pembelajaran STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi peserta didik mengenai keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thingking skill*) yang meliputi pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian[10]. Saat ini pembelajaran STEAM mendapatkan popularitasnya sebagai gerakan pendidikan di berbagai belahan dunia yang berasal dari STEM dengan penambahan unsur seni (*art*) di dalamnya. STEAM dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dengan konteks peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah nyata.

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. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran saat ini memberikan peluang bagi peserta didik dan guru untuk melatih dan mengadopsi kerangka pembelajaran untuk memperoleh keterampilan baru[11]. Pembaharuan kurikulum 2013 yang telah ditetapkan pemerintah diharapkan peserta didik menjadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi untuk bangsa. Harapan itu dapat dilaksanakan melalui pendekatan STEAM yang menawarkan disiplin ilmu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah[12]. Pembelajaran dengan model pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, peserta didik diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari peserta didik[13]. Penerapan pendekatan pembelajaran STEAM mendorong peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berkolaborasi di abad 21.

# Metode Penelitian

Penelitian ini menggunaka metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskripstif dengan mendeskripsikan masalah-masalah yang ada, menyusun, menganalisis, dan menginterpretasikan ke dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan prosedur yang sistematik 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 5 anak.

Fokus studi pada penelitian ini yaitu mengenai motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajar STEAM di masa pandemi covid-19. Penilaian motivasi belajar berdasarkan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu ada 6 indikator 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. Wawnacara penelitian ini dengan 6 informan, 5 orang tua peserta didik, dan 1 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 yaitu pralapangan, penyusunan proposal penelitian, penyusunan instrumen penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, validitas data,dan penulisan laporan. Ketercapaian penelitian ini adalah apabila peserta didik memiliki motivasi yang sangat baik dalam pembelajaran STEAM di masa pandemi covid-19.

# Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini ditentukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi subjek yaitu peserta didik kelas IV. Peneliti memilih peserta didik kelas IV untuk mengetahui motivasi pada pembelajaran STEAM saat pandemi covid-19. Dikarenakan sebelum pandemi dipastikan peserta didik lebih antusias dan memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran STEAM di sekolah. Selain itu penelitian ini ditentukan dengan observasi terhadap lima peserta didik, wawancara kepada lima orang tua peserta didik dan guru kelas untuk mengetahui motivasi belajar berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Jika ditinjau secara inheren dengan situasi belajar di masa pandemi covid-19 motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor instrinsik dan ekstrinsik[14]. Guru memberikan materi STEAM sesuai dengan kondisi peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memperhatikan kondisi peserta didiknya. Motivasi belajar yang baik menunjukkan hasil belajar yang baik.

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 instrinsik ada tiga yiatu perhatian dalam belajar, kuatnya kemauan untuk berbuat, dan minat dalam belajar. Faktor eskrinsik ada tiga yaitu sarana dan prasarana, perhatian guru, dan perhatian orang tua. Pada indikator perhatian peserta didik dalam belajar ada empat subjek yang antusias mengikuti pembelajaran *online*, sedangkan satu subjek kurang antusias. Selama pembelajaran jarak jauh berlangsung, terlihat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, tetapi ada juga yang tidak aktif. Peserta didik kurang antusias dalam menanggapi materi dan pelajaran yang diberikan oleh guru. Peserta didik terkadang lupa melakukan presensi. Untuk meningkatkan kesadaran dalam mengikuti pembelajaran *online* secara aktif, peserta didik perlu untuk selalu diingatkan orang tua.

Indikator kuatnya kemauan untuk berbuat pada peserta didik berbeda-beda. 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 mengumpulkan tugas . Kurikulum yang ada disekolah disesuaikan dengan kondisi pandemi covid-19. Namun tingkat kemauan untuk belajar peserta didik masing-masing berbeda. Peserta didik yang memiliki kemauan kuat untuk meraih sesatu ia akan belajar dengan sungguh-sungguh. Pada indikator minat dalam belajar, peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran *online*. Guna meningkatkan minat belajar peserta didik, guru sudah memberikan sapaan, pertanyaa, penguatan dan motivasi kepada peserta didik secara online melalui *WhatsApp group*. Beberapa pesera didik aktif merespon secara *online* namun ada juga yang tidak aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua subjek, dari kelima subjek peserta didik empat diantaranya aktif mengikuti pembelajaran online dan rajin mengumpulkan tugas. Mereka memiliki kemauan untuk belajar, namun terkadang ada faktor lain dari luar yang membuat peserta didik terlambat mengumpulkan tugas dan presensi. Sedangkan satu peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran online. Dari hasil observasi dan dokumenta terdapat satu subjek tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

Indikator selanjutnya yaitu sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik kelas IV mempunyai karakteristik berbeda-beda. Komunikasi guru dan orang tua berjalan dengan baik selama pembelajaran jarak jauh. Semua peserta didik memiliki fasilitas belajar jarak jah berupa *smartphone* untuk dapat mengakses pembelajaran secara online. *Smartphone* saat ini menjadi faktor pendukung motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran *online*. Tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas belajar yang diberikan orang tu dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan hanya ada satu samrtphone saja dalam satu keluarga, sementara orang tua bekerja di luar dari pagi hingga sore hari. Peserta didik dapat menggunakan *handphone* (HP) orang tua saat sore hari atau malam hari. Tugas yang diberikan guru tidak sedikit, jadi beberapa peserta didik terlambat mengumpulkan tugas.

Guru menyampaikan materi pelajaran melalui media *WhatsApp*,SCI*,* dan *Zoom*. Langkah-langkah pembelajaran STEAM yaitu *eksproration, extend, engage, and evaluate*[15]. Guru memberikan orientasi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi alat dan bahan dalam pembelajaran online. Selanjutnya guru mengajak peserta didik melakukan investigasi dan memecahkan masalah (*extend*). Peserta didik diberi tugas dan latihan soal di buku masing-masing dan di SCI. Selain itu peserta didik dapat menyimak program belajar jarak jauh (BJJ) melalui siaran TVRI. Supaya peserta didik tetap produktif di rumah, guru memberikan tugas mengirimkan foto kegiatan *life skill*. Tugas ini bertujuan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dengan masyarakat, meningkatkan kepekaan sosial, dan mampu menemukan solusi terhadap suatu masalah. Peserta didik dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang berkaitan dengan minat dan bakat (*engage*). Kegiatan *life skill* peserta didik diantaranya memasak, menyapu, mencuci, menanam tanaman, dan membantu orang tua. Tugas *life skill* dari guru ini menunjukkan sikap dan opini guru tentang keunggulan karir di STEAM. Menurut guru kelas dengan tugas *life skill* misalnya peserta didik membantu orang tua memasak akan melatih keterampilan dalam memasak, bisa jadi peserta didik bercita-cita menjadi koki. Pada tahap *engage*, akan menunjukkan peserta didik dapat berkonsentrasi dalam belajar, tekun, energik, dan kratif dalam kegiatan keseharian selama pembelajaran jarak jauh. Tahap yang terakhir adalah *evaluate* (evaluasi), guru memberikan waktu untuk refleksi, sehingga peserta didik dapat berpikir lebih luas, memiliki kebebasan mengekspresikan ide-idenya, nyaman melakuakn kegiatan belajar, menentukan sendiri pembelajaran mereka, dan dapat bekerjasama atau kolaboratif.

Guru memberikan materi pembelajaran STEAM dalam pembelajaran jarak jauh dengan memberikan materi dan *video* pembelajaran. *Video* pembelajaran akan memudahkan peserta didik memahami materi yang seharusnya dipraktikkan di sekolah namun peserta didik dapat menyimak melalui *video*. Adanya teknologi bukan menjadi alasan peserta didik tidak mendapat materi dan pengetahuan. Pesertadidik memahami *video* pembelajaran yang diberikan guru kemudian mempraktikkannya di rumah. Semua orang tua subjek menyatakan dalam wawancaranya bahwa guru sudah memberikan materi dan pelajaran dengan baik, namun peserta didik masih perlu untuk terus diingatkan dan didampingi oleh orang tua selama belajar. Hal itu karena kuatnya motivasi untuk sukses dan untuk meraih apa yang dicita-citakan masih kurang. Kesadaran peserta didik untuk terus belajar meskipun dalam kondisi pandemi juga masih kurang. Namun perlu disadari bahwa dalampembelajaran jarak jauh guru sulit menjelaskan materi bahan ajar kepada peserta didik, dan peserta didik sulit memahami apa yang disampaikan guru. Maka dalam hal ini orang tua sangat berpengaruh terhadap kesuksesan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh.

Orang tua yang menjadi guru di rumah bagi peserta didik, sehingga sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil wawancara terhadap enam informan menunjukkan dari kelima peserta didik mendapat pendampingan dari orang tua meskipun tidak setiap hari, karena orang tua yang bekerja dan fasilitas belajar berupa *smartphone* hanya satu dalam keluarga. Sehingga terpaksa peserta didik harus belajar dan mengerjakan tugas di lain waktu. Jarak rumah peserta didik yang berdekatan membuat mereka berinisiatif untuk belajar kelompok. Menurut orang tua dari semua subjek, peserta didik lebih aktif belajar secara langsung bersama temannya daripada pembelajaran online melalui *WhatsApp*. Namun peserta didik dapat aktif berinteraksi dengan guru menggunakan media *Zoom*.

Indikator ekstrinsik yang dapat mendorong semangat dan motivasi belajar peserta didik salah satunya adalah orang tua. Pembelajaran online atau jarak jauh diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik sebagai generasi abad 21. Dalam hal ini diharapkan orang tua dapat berpartisipasi aktif untuk mendorong anak-anaknya supaya semangat belajar dari rumah. Lingkungan keluarga yang kurang kondusif menyebabkan peserta didik kurang fokus dalam belajar, sehingga harus ada kerjasama dari orang tua dan guru agar peserta didik dapat belajar dengan tenang dan meraih hasil prestasi yang maksimal.

# Kesimpulan

Adanya pandemi covid-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online*. Situasi ini berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar dipegaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran STEAM menjadi bahan kajian pengembangan pembelajaran oleh guru dan calon guru. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 berbeda-beda berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

# Referensi

[1] D. I. Nurdin and M. Si, *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

[2] 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*, vol. 6, no. 2, pp. 190–199, 2020.

[3] Yuberti, *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2012.

[4] Y. Bilfaqih, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, no. January 2015. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

[5] A. Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 93–196, 2017.

[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*, vol. 6, no. 1, 2018.

[7] T. O. Gordeeva and O. A. Sychev, “Academic Motivation of Elementary School Children in Two Educational Approaches — Innovative and Traditional,” *Russian Psychological Society*, vol. 11, no. 4, 2018.

[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*, vol. 3, no. 4, pp. 140–150, 2020.

[9] 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.

[10] I. H. Mu’minah and Y. Suryaningsih, “Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics ) dalam Pembelajaran Abad 21,” *Jurnal Bio Educatio*, vol. 5, no. 1, pp. 65–73, 2020.

[11] D. Kartini and A. Widodo, “Exploring Elementary Teachers ’, Students ’ Beliefs and Readiness toward STEAM Education,” *Mimbar Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 54–65, 2020.

[12] I. Nurhikmayati, “Implementasi Steam dalam Pembelajaran Matematika,” *Didactical Mathematics*, vol. 1, no. 2, pp. 41–50, 2019.

[13] I. R. W. Atmojo, R. Ardiansyah, D. Y. Saputri, H. Mulyono, and F. P. Adi, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Science , Technology , Engenering , Art And Mathematich ( STEAM ) untuk Meningkatkan Kompetensi Paedagogik dan Professional Guru SD Melalui Metode Lesson Study,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 8(2), pp. 119–123, 2020.

[14] 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*, vol. 3, no. 01, pp. 123–140, 2020.

[15] L. In and S. City, “IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY,” *Jurnal Ceria*, vol. 2, no. 5, 2019.