

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pandemi Covid-19

Kasus *pneumonia* yang tidak diketahui penyebabnya pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei, Cina pada Desember 2019. Penyakit ini berkembang sangat pesat dan telah menyebar ke berbagai provinsi lain di Cina, bahkan menyebar hingga ke Thailand dan Korea Selatan dalam kurun waktu kurang dari satu bulan. Pada 11 Februari 2020, *World Health Organization* (WHO) mengumumkan nama penyakit ini sebagai *Virus Corona Disease* (Covid-19) yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2, yang sebelumnya disebut 2019-nCoV, dan dinyatakan sebagai pandemik pada tanggal 12 Maret 2020 (Susilo *dkk.*, 2020).

Kasus konfirmasi Covid-19 di Indonesia masih terus bertambah. Berdasarkan laporan Kemenkes RI, pada tanggal 30 Agustus 2020 tercatat 172.053 kasus konfirmasi dengan angka kematian 7343 (CFR 4,3%). DKI Jakarta memiliki kasus terkonfirmasi kumulatif terbanyak, yaitu 39.037 kasus. Daerah dengan kasus kumulatif tersedikit yaitu Nusa Tenggara Timur dengan 177 kasus (Kemenkes RI, 2020). Kasus covid di Kabupaten Banyumas pada bulan Januari 2021 tercatat sebanyak 1.798 kasus. Hal tersebut mengalami penurunan dari bulan Desember 2020 yang tercatat sebanyak 2.750 kasus. Kasus kematian juga menurun dari 131 kasus pada Desember 2020 menjadi 127 kasus pada Januari 2021. (<https://regional.kompas.com/>)

Seiring dengan terus meningkatnya kasus terkonfirmasi Covid-19, penelitian mengenai Covid-19 masih berlanjut hingga saat ini. Sektor pendidikan di Indonesia terkena dampak virus Covid-19. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19 (Dewi, 2020: 56).

2. Strategi Pembelajaran

a. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan istilah yang tidak asing dalam dunia pendidikan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Gagne dalam Rusmono (2017: 6) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Definisi tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran merupakan susunan kegiatan yang dirancang agar dapat membuat peserta didik mengalami proses belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Pribadi (2017:10) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Definisi tentang pembelajaran dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk menciptakan proses belajar pada peserta didik. Kegiatan belajar sengaja disusun agar dapat menciptakan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik.

b. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui berbagai cara, salah satunya melalui strategi pembelajaran yang tepat. Uno (2017: 45) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Guru perlu memperhatikan setiap kegiatan selama proses pembelajaran karena guru merupakan perencana utama dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain disampaikan oleh Kemp dalam Sanjaya (2010: 124) bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan itu Dick & Carey dalam Yamin (2013: 4-5) menyatakan strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari

seperangkat bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada pembelajar.

Sejalan dengan hal tersebut Solihatin (2012: 4) strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu system pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal itu berarti bahwa strategi pembelajaran menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru seperti menggunakan alat peraga, buku teks, dan kartu indeks dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

★ Definisi strategi pembelajaran menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran adalah cara yang berkenaan dengan pendekatan pembelajaran sebagai suatu cara yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Daring (*E-Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Daring (*E-Learning*)

Pembelajaran daring adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012: 132). Pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang kemudian dalam bahasa Indonesia disebut dengan daring telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran daring (Hartanto, 2016: 4), yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet.
- 2) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya *External Harddisk*, *Flaskdisk*, *CD-ROM*, atau bahan cetak.
- 3) Tersedianya dukungan layanan tutor atau pemandu yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Sebelum adanya pandemi yang terjadi saat ini, pembelajaran daring merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah atau menunjang kegiatan pembelajaran tatap muka atau secara langsung. Jika media pembelajaran daring dikemas dengan baik dan unik, media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran yang paling efisien dan dekat dengan peserta didik. Bahkan media

pembelajaran ini bukan hanya sebagai media pembelajaran namun juga bisa sebagai media informasi, hiburan dan pendidikan (Daryanto, dalam Kusumarini 2020: 1).

b. Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebaknya pandemi Covid-19 ialah model pembelajaran elektronik (pembelajaran daring) dengan menggunakan jaringan internet (Jayul & Edi, 2020: 190). Seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar atau ibtidaiyah sampai perguruan tinggi, baik yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, peserta didik dan mahapeserta didik dipaksa belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan Covid-19 (Purwanto dkk, 2020: 3). Salah satu metode pembelajaran yang prosesnya dapat dilaksanakan dari rumah ialah dengan menggunakan metode pembelajaran daring (*e-learning*).

Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet (Kuntarto, 2017: 101). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon

konferensi, dan video *streaming online*. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun membayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 5). Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mana dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik.

Vonderwell & Zachariah (2005) dalam Nugroho, dkk (2021) menuturkan bahwa pembelajaran *online* yang efektif membutuhkan saling ketergantungan dan pemahaman bersama seluruh komunitas belajar. Sehingga peran serta dan komunikasi seluruh lingkungan pendidikan yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat menjadi kunci demi kelancaran proses pembelajaran daring.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari dua kata yaitu motivasi dan belajar. Uno (2017: 7) mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Definisi tersebut dapat dimaknai bahwa tingkah laku manusia dipengaruhi oleh keinginan-keinginan sebagai pendorong dan penggerak dalam melakukan berbagai kegiatan dalam hidup.

Kata kedua yaitu belajar. Djamarah (2010: 9) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Motivasi belajar merupakan suatu keinginan atau usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam rangka mencari dan merubah sikap, pemikiran ataupun tingkah laku. Sardiman, (2012:75) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor-faktor psikis yang bersifat non intelektual. Motivasi belajar dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, dalam kegiatan belajar motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan motivasi belajar sebagai dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga perilaku peserta didik sehingga tujuan belajarnya apat dicapai. Motivasi belajar juga bisa diartikan sebagai usaha untuk memperbaiki sikap, tingkah laku seseorang dalam belajarnya agar lebih baik lagi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tentu akan memiliki semangat belajar yang tinggi pula begitu juga sebaliknya, jika motivasi belajar rendah maka semangat belajarnya pun rendah dan cenderung malas belajar, sulit berkonsentrasi dan berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Sardiman, 2012: 84).

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi belajar dapat memberikan perubahan yang lebih baik. Hasil belajar akan optimal kalau terdapat motivasi belajar yang tinggi. Sardiman (2012: 85) menjelaskan bahwa motivasi memiliki fungsi yaitu

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Mengarahkan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan dan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan hidup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki fungsi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi belajar. Adanya motivasi belajar dalam diri peserta didik berfungsi membuat peserta didik mampu menentukan hal-hal yang perlu dilakukan untuk mencapai prestasi belajar yang baik serta juga dapat menghindari hal-hal yang dapat mengganggu proses belajarnya yang akhirnya akan menghambat untuk mencapai prestasi yang baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2016:54) bahwa “ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik, yaitu faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan”. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Faktor jasmani
 - a) Faktor kesehatan
Seseorang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, kurang darah ataupun ada gangguan dan kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya.
 - b) Cacat Tubuh
Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat

itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

2) Faktor Psikologis

a) Intelegensi

Intelegensi yaitu kecakapan seseorang yang terdiri dari kecakapan menghadapi dan menyesuaikan diri kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui penggunaan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian yaitu keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda) atau sekumpulan objek.

c) Minat

Minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

d) Bakat

Bakat yaitu kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan ini dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang terjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak dan pendorongnya.

f) Kematangan

Kematangan yaitu suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah untuk memberikan respon atau reaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar, seperti dalam halnya jika mengajar ilmu filsafat kepada anak-anak yang baru duduk disekolah menengah anak tersebut tidak akan mampu memahami atau menerimanya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada diri peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor keadaan psikologis, jasmani serta faktor kelelahan. Dengan demikian motivasi belajar

peserta didik muncul karena adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul dari dalam diri peserta didik tersebut.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mau melakukan kegiatan belajar. Indikator motivasi belajar sangat penting untuk mengetahui apakah seseorang mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Menurut Sudjana (2016: 61) menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar peserta didik adalah :

- 1) Minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran.
- 2) Semangat peserta didik untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.
- 3) Tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan indikator motivasi belajar diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi yang tinggi ditandai dengan adanya minat dan perhatian peserta didik, semangat peserta didik dalam belajar, serta mempunyai sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Indikator diatas merupakan pedoman dalam membuat soal angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik.

5. Karakter Peserta didik Sekolah Dasar

Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional

konkret (Heruman, 2013:1). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang dapat ditangkap oleh panca indra. Piaget dalam Susanto (2015:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda. secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah;
- 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah anak lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif;
- 3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret;
- 4) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, serta peserta didik sudah mampu memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang

bervariasi tingkatannya, selain itu peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.

Peserta didik usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut Havighurst yang dikutip Desmita (2014:35) dalam *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

- 1) Mengusai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik;
- 2) Membina hidup sehat;
- 3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok;
- 4) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin;
- 5) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat;
- 6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif;
- 7) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai;
- 8) Mencapai kemandirian pribadi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik tugas perkembangan anak usia sekolah dasar adalah mampu belajar bergaul dan bekerja secara kelompok sehingga memperoleh sejumlah konsep untuk dapat berfikir secara efektif, menjadikan peserta didik mencapai nilai moral dan kemandirian dalam dirinya.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terkait pembelajaran online dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya oleh para pakar dan menjadikan dasar bagi peneliti untuk mengemabngan *framework* dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Anna Sun dan Xiufang Chen (2016) dengan judul *Online Education and Its Effective Practice: A Research Review*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan saran praktis bagi mereka yang berencana untuk mengembangkan kursus *online* sehingga mereka dapat membuat keputusan berdasarkan informasi dalam proses implementasi. Berdasarkan temuan peneliti, instruksi *online* yang efektif tergantung pada 1) konten kursus yang dirancang dengan baik, interaksi termotivasi antara instruktur dan pelajar, instruktur yang siap dan didukung sepenuhnya; 2) penciptaan rasa komunitas pembelajaran online; 3) kemajuan teknologi yang cepat.
2. Titie Panyajamorn, Suthathip Suanmali, Youji Kohda, Pornpimol Chongphaisal dan Thepchai Supnithi (2018) yang berjudul *Effectiveness of E-Learning Design and Affecting Variables in Thai Public Schools*. Penelitian ini bertujuan mengusulkan dan meneliti efektivitas desain konten *e-learning* dengan mempertimbangkan dua mata pelajaran yang berbeda (Matematika dan membaca) dan area (metropolitan dan pedesaan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasilnya menunjukkan bahwa pola konten yang dipilih dan desain efektif dalam Matematika dan mata pelajaran membaca dan di daerah pedesaan dan metropolitan.

3. Mustakim (2020) dengan judul Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan media online. Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran Matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.
4. Arifah Suryaningsih (2020) dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Secara *Online* Pada Pelajaran Animasi 2D Melalui Strategi Komunikasi Persuasif. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Merekam seluruh kegiatan pembelajaran secara jarak jauh (*online*) yang dilakukan selama masa Pandemi Covid-19, 2) Mengetahui keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan strategi komunikasi persuasif yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan semangat berkreasi peserta didik dalam pembuatan animasi 2D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sempat menurun pada minggu ke-5 pada pelaksanaan BDR. Strategi yang telah dilakukan penulis, yaitu dengan menjalin komunikasi persuasive

dengan peserta didik baik secara group maupun pribadi, mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kreatifitas dalam membuat karya pada peserta didik. Terdapat peningkatan respon dalam grup *WhatsApp* dan penyerahan tugas-tugas secara langsung maupun tugas yang di unggah melalui laman media sosial masing-masing peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan di atas menjelaskan tentang penggunaan pembelajaran daring (*e-learning*) dalam pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sangat erat kaitanya dengan hasil belajar. Relevansinya penelitian di atas menurut para ahli dengan penelitian ini adalah tentang strategi yang akan digunakan guru pada pembelajaran di masa Covid-19 dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

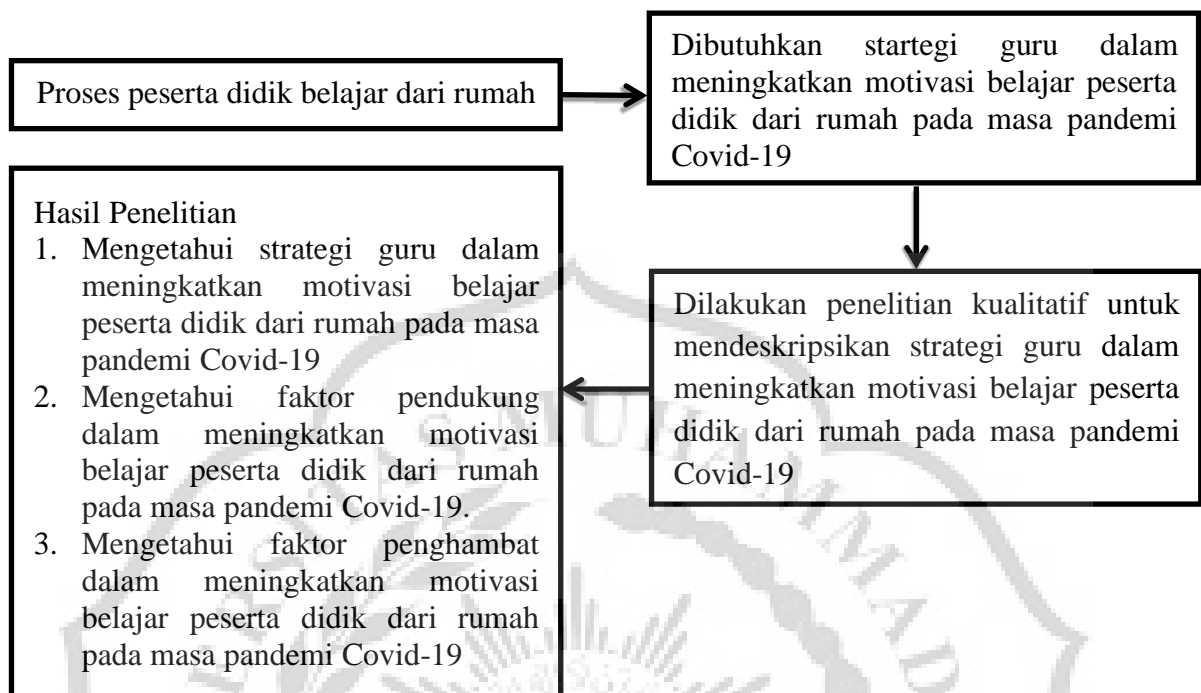
C. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini dialihkan menjadi kegiatan belajar di rumah karena adanya pandemi covid-19. Perubahan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran membuat guru lebih kreatif dalam menentukan strategi agar peserta didik tetap memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Guru perlu menggunakan strategi yang tepat agar peserta didik tetap termotivasi untuk belajar walaupun di rumah.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kela dan peserta didik kelas tinggi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi mengenai strategi guru dalam meningkatkan motivasi

belajar peserta didik di rumah pada masa pandemi Covid-19. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:





Gambar 2.1 Alur Pikir