



Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)

Devi Indrastuti

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

deviindras111@gmail.com

Djatismiko Hidajat

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

djatismikohidajat@gmail.com

Andhika Ayu Wulandari

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

dhikamath.univet@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan perkembangan teknologi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Terlebih lagi dengan mewabahnya virus Corona yang mulai memasuki Indonesia awal tahun 2020 ini. Oleh karena itu dunia pendidikan Indonesia yang semula dilakukan secara luring kini dilakukan secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar Matematika siswa secara daring yang melibatkan 24 siswa pada salah satu SMA di Sukoharjo. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui instrumen angket motivasi sebanyak 17 pernyataan dengan memanfaatkan *Google Classroom*. Pernyataan-pernyataan dalam angket merupakan pernyataan yang dijabarkan dari indikator-indikator mengenai motivasi belajar matematika siswa secara daring. Berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi yang didapat dari hasil angket, menghasilkan rata-rata nilai 84,04 dan standar deviasinya 28,81. Berdasarkan batas kategori pencapaian hasil, 100% siswa tergolong memiliki motivasi belajar matematika secara daring yang Sedang. Selain itu, pengujian validitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan angket tersebut valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai *Cronbach Alpha* 0,91 yang artinya nilai terbut lebih besar dari nilai koefisien reliabilitas (0,60).

Kata kunci: Covid-19; Motivasi; Pembelajaran Daring; Pembelajaran Matematika

Abstract

Analysis of Students' Mathematics Learning Motivation in the Era of the 2019 Coronavirus Disease (Covid-19) Pandemic. Technological development's use is very useful in the education world. Moreover, the outbreak of Corona virus began to enter Indonesia in early 2020. Therefore, the education world in Indonesia was originally done offline but now being carried out online. This study aims to determine the students' motivation to learn Mathematics online involving 24 students at one high school in Sukoharjo. This research method is qualitative research with a descriptive approach. Data collection technique used by researchers 17 questionnaire instrument using Google Classroom. The statements in the questionnaire elaborated from indicators regarding student's motivation to learn mathematics online. Based on the average value and standard deviation obtained from the questionnaire results, the average value is 84.04 and the standard deviation is 28.81. Based on the achievement category limit, 100% of students are classified as having middle online mathematics learning motivation. In addition, the validity test shows that all items of the questionnaire statement are valid because $r_{count} > r_{table}$ and the Cronbach Alpha value is 0.91, which means that the value is greater than the value of the reliability coefficient (0.60).

Keywords: Covid-19; Mathematics Learning; Motivation; Online learning

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini sangatlah membutuhkan kemajuan teknologi. Dapat dikatakan tanpa perkembangan teknologi dunia pendidikan tidak bisa berlanjut. Terlebih lagi dengan mewabahnya Covid19 (*Corona Virus Disease 2019*) ini, seluruh sekolah formal berhenti melakukan pembelajaran luring melainkan beralih ke pembelajaran daring. Sudah tentu pembelajaran daring ini menggunakan media-media pembelajaran yang bersifat online dan dapat diimplementasikan tanpa harus tatap muka. Untuk itu perkembangan teknologi ini mendatangkan manfaat yang sangat luar biasa di tengah pandemik yang sedang mewabah ini. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, seluruh pengguna baik dari pelajar, mahasiswa, masyarakat, maupun para tenaga kerja yang melakukan WFH (*Work From Home*) atau bekerja dari rumah dapat dengan mudah mencari sumber yang berkualitas seperti literatur, ensiklopedia, dan buku-buku untuk membangun forum-forum diskusi ilmiah di bidang pendidikan. Bahkan dapat berkonsultasi dan berdiskusi dengan para pakar/ahli dalam bidangnya masing-masing secara online tanpa batas. Seseorang dapat memperoleh informasi secara mudah melalui teknologi baru yang terus berkembang seiring perkembangan zaman yang ada (Putri & Dewi, 2020), hal yang sama disampaikan oleh Aisah (2016) "*Fun teaching is a method that can make a pleasant atmosphere so that learning and teaching did not become monotonous and boring*". Mengajar yang menyenangkan merupakan metode yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Sehingga perubahan teknis pembelajaran ini

memberikan warna baru dalam sistem pendidikan di dunia. Sistem pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini, pengaruhnya adalah pendekatan tradisional atau metode tradisional mulai menghilang tergantikan dengan penemuan-penemuan teknologi (Amin, 2017). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa kejutan dan tantangan revolusioner terhadap gagasan dan praktik pendidikan, teknologi mobile internet telah menjadi promotor dan akselerator utama penerapan konsep mobile learning (Hrastinski, 2019; Suartama et al., 2019). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pengembangan aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran daring diantaranya google classroom, google meet, google form, zoom, dan lain-lain. Dan sudah barang tentu dalam pembelajaran daring terdapat kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa, terutama dari diri siswa itu sendiri (internal). Menurut Utami & Cahyono (2020) kesulitan yang sering terjadi yang datang dari diri atau kemampuan diri ketika siswa belajar online matematika (daring) di rumah yaitu siswa belum mempunyai keinginan untuk belajar mandiri, siswa belum terbiasa melaksanakan kebutuhan belajar daring di rumah, tujuan atau target belajar daring siswa terhadap pelajaran matematika masih terbatas hanya untuk perolehan nilai saja, tidak semua siswa bisa memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar daring di rumah, masih ada siswa yang menyerah mengerjakan tugas daring matematika ketika menemui kesulitan atau kesalahan.

Dalam pembelajaran daring atau online terdapat beberapa manfaat atau sisi positifnya, diantaranya penggunaan media online atau media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu solusi untuk membuat siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik (Mustakim, 2020). Hal ini sejalan seimbang dengan beberapa manfaat dari pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Aurora & Effendi (2019) diantaranya yaitu: Pertama, proses pembelajaran terjadi dengan mudah dengan fasilitas internet secara reguler serta dapat melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu karena memiliki fitur e-moderating. Kedua, dengan menggunakan sistem online terdapat bahan ajar yang terstruktur sehingga memudahkan siswa untuk belajar. Ketiga, karena semua bahan ajar tersimpan dalam sistem yang baik maka pada proses evaluasi, pendidik dapat mengulas bahan ajar kapan saja dan di mana saja. Bahan ajar yang dibuat dari pembelajaran daring dapat divirtualisasikan dengan semenarik mungkin dengan berbagai bentuk sesuai dengan yang tenaga pendidik kehendaki, sehingga membuat siswa lebih nyaman dan betah/ tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran berlangsung (Dewi, 2017; Hartanto, 2016). Menurut kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran daring terdapat manfaat yang jelas baik untuk pendidik maupun siswa. Keduanya bahkan harus

berjalan searah untuk meningkatkan prestasi belajar karena prestasi belajar tidak dapat dicapai dengan cepat dan mudah, membutuhkan waktu dan proses yang terstruktur dan panjang (Ibrahim & Suardiman, 2014), dan hal itu membutuhkan motivasi belajar karena menurut Hidajat dkk. (2018) motivasi merupakan suatu perasaan pengungkit yang bisa dilihat saat berekspresi sehingga ekspresi memberikan informasi bahwa mempunyai semangat atau tidak dalam belajar. Untuk itu pembelajaran daring/ online ini adalah strategi yang cocok digunakan untuk dunia pendidikan di masa sekarang ini. Pembelajaran daring adalah salah satu strategi pembelajaran yang mana menurut (Apriana & Hidajat, 2020; Ulfa, 2019) ada banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika, strategi yang diharapkan adalah yang mampu membuat siswa aktif, kreatif, dan dapat mempelajari matematika dengan baik. Namun, dalam suatu instansi/sekolah juga harus menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran daring.

Dengan semakin merebaknya virus Covid-19 ini maka semakin erat pula ketergantungan antara penggunaan teknologi dan proses pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah. Tidak hanya di sekolah-sekolah, bahkan di dunia kerja pun tidak lepas dari ketergantungan dengan perkembangan teknologi ini. Dari semua kalangan muda - tua, pria - wanita, pelajar - bukan pelajar semuanya membutuhkan penggunaan teknologi, bahkan dari semua subjek kehidupan selain pendidikan seperti bersosialisasi, kesehatan, ekonomi, dan transportasi kesemuanya memerlukan yang namanya perkembangan teknologi . Dulu dalam dunia pendidikan, penyebaran informasi maupun penugasan cenderung kurang efisien dan kurang praktis dikarenakan banyaknya faktor penghalang yang diantaranya jarak, waktu, biaya, jumlah, kecepatan, dan kapasitas. Untuk itu para ahli dalam teknologi membuat berbagai perkembangan teknologi hingga saat ini yang sangat bermanfaat untuk memudahkan kegiatan manusia. Semakin berkembangnya teknologi dunia menyebabkan semakin sempitnya jarak antar daerah dan segala sesuatu di dalam daerah itu. Yang mana hal ini tentu mendatangkan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Saat ini manusia mampu menerima, mengumpulkan, mengirim, menyimpan, dan menyusuri kembali informasi yang dimiliki perangkat teknologi. Maka hampir tidak ada hambatan bagi manusia untuk memenuhi segala kebutuhan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Selain karena mewabahnya Virus Covid19 ini, dunia pendidikan di Indonesia pada dasarnya juga menuntut untuk menyiapkan siswa yang cerdas, kreatif, inovatif, dan mandiri. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang bermutu.

Pendidikan yang baik harus memuat dua hal yakni orientasi akademis yang menitik beratkan pada siswa, dan orientasi keterampilan hidup (Life Skills) untuk memberi bekal kepada siswa agar dapat menghadapi kehidupan yang sesungguhnya di masyarakat kelak (Prayitno, 2015). Hal ini untuk memberikan ilmu untuk pengiring hidup kepada para siswa agar dapat menjalankan kehidupan yang nyata dengan baik dan benar nantinya. Pembelajaran Daring singkatan dari kata Dalam Jaringan, atau kata lain dari Online. Sehingga pembelajaran daring adalah pembelajaran yang terhubung dengan jaringan internet menggunakan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial yang sudah ditetapkan. Pembelajaran daring dilakukan tanpa tatap muka, melainkan dengan masuk ke platform atau kelas yang sudah disediakan. Dimana semua materi pembelajaran dengan berbagai bentuk, konsultasi, diskusi, maupun tes dilaksanakan dengan online atau terhubung ke jaringan internet melalui aplikasi atau jejaring sosial tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan LMS berupa google classrom. Menurut Hikmatiar (2020) google classroom memiliki keunggulan yaitu dengan menggunakan google classroom pendidik dapat mengawasi satu kelas atau bahkan dapat mengontrol lebih dari satu kelas sekaligus, lebih mudah memberikan informasi tentang pelajaran, memudahkan akses antara siswa dan pendidik, waktu yang dimiliki pendidik dan siswa dalam berkomunikasi kapasitasnya lebih banyak, bisa mengirim tugas dengan mudah dan cepat dalam bentuk apapun (file atau video).

Motivasi secara bahasa berarti dorongan. Menurut Puspitasari dkk. (2018) motivasi adalah dorongan yang akan muncul begitu saja saat pembelajaran karena adanya dorongan pada diri sendiri maupun dilihat dalam fasilitas yang digunakan, seperti menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Lalu Sari (2015) dalam tulisannya menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah semua dorongan yang mampu memberikan energi dan semangat untuk melakukan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Indikator termudah yang menunjukkan individu mempunyai motivasi adalah semangatnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi adalah segala hal yang datang dari dalam diri manusi maupun dari faktor eksternal manusia yang dapat memberikan dorongan terhadap manusia tersebut dalam melakukan suatu aktifitas aktif maupun pasif (Rajagukguk, 2016; Yusra & Saragih, 2016). Motivasi tersebut dapat diukur tingkat tinggi rendahnya dalam diri manusia tersebut. Dalam belajar secara daring, siswa tentu juga memiliki tingkat motivasi dalam dirinya. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar daring adalah segala aspek yang dapat meningkatkan tingkat dorongan siswa untuk belajar secara daring.

Untuk itu perkembangan teknologi berbanding searah dengan perkembangan pendidikan di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Pembelajaran teknologi oleh masyarakat tidak serta merta langsung dapat menguasai dengan baik, melainkan untuk dapat mengoperasikan / memanfaatkannya harus ada pelatihan - pelatihan penunjangnya. Sehingga sudah sangat tepat apabila siswa dididik untuk dapat mengoperasikan teknologi sedini mungkin guna memaksimalkan kemampuan siswa dalam bidang perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Tidak hanya teknologi yang perlu dikembangkan, melainkan metode - metode pembelajarannya juga perlu dikembangkan. Sebenarnya dalam pendidikan pendidik mau memilih maupun menggunakan media pembelajaran apa saja tidak masalah, dengan catatan siswa mempunyai kemampuan dan dapat mengikuti pembelajaran tersebut dan hasilnya dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penggunaan media belajar dalam pemanfaatan perkembangan teknologi memang harus berjalan searah, menurut (Wulantina & Sugama, 2019) perkembangan zaman dengan ditandai kemajuan teknologi informasi berbasis internet dan robotik dengan nama revolusi industri 4.0 menjadi satu dari sekian ancaman/hambatan dan tantangan yang harus dihadapi demi eksistensi budaya agar tetap ada. Di masa mendatang, pembelajaran luring (langsung) akan semakin terhimpit dan lebih banyak menggunakan pembelajaran daring (online) yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Rohmah (2011), manfaat belajar matematika menggunakan daring, yaitu dapat mempersingkat waktu pembelajaran atau lebih praktis dan membuat biaya pembelajaran lebih ekonomis, pembelajaran daring juga dapat mempermudah interaksi antar siswa dan dengan bahan materi yang sudah dilampirkan kepada para siswa, siswa dapat pula saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat bahkan dapat diakses berulang-ulang, dan pembelajaran daring merupakan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetap di luar kelas atau di rumah (study at home) dengan bantuan peralatan teknologi dan jaringan internet, sehingga para siswa dapat aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui tingkat motivasi siswa saat menjalani pembelajaran daring di masa pandemik ini. Dalam artikel ini penulis akan menganalisis tentang motivasi siswa kelas XI MIPA 1 pada salah satu SMA di Sukoharjo dalam menjalani PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) melalui salah satu media pembelajaran yaitu Google Classroom pada mata pelajaran Matematika bab jumlah dan selisih sinus dan cosinus.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian diskriptif. Metode penelitian diskriptif tidak membuat perbandingan variabel pada sampel yang lain, dan mencari hubungan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya bab penjumlahan dan selisih sinus dan cosinus secara daring.

Penelitian ini melibatkan 24 orang siswa kelas XI MIPA 1 pada salah satu SMA di Sukoharjo dengan teknik pengumpulan data melalui instrument angket siswa pada Google Form. Siswa dapat mengisi angket dengan mengakses link yang sudah diberikan kepada seluruh subjek penelitian. Dalam angket tersebut berisi 17 pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator motivasi belajar daring siswa. Indikator ini berlingkup pada proses mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa bab penjumlahan dan selisih sinus dan coninus di rumah masing-masing siswa.

Indikator yang digunakan untuk menyusun instrumen angket penelitian dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1. Indikator Angket Penelitian

No	Indikator
1	Hasrat dan keinginan untuk berhasil walaupun belajar secara daring
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meskipun belajar secara daring
3	Kegiatan dalam belajar daring

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala pengukuran google form melalui skala likert yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Responden diminta untuk masing-masing pernyataan pada angket motivasi belajar matematika secara daring dengan memberikan cekbox. Masing-masing item yang disusun berisi pernyataan untuk mengungkapkan motivasi yang dirasakan responden selama belajar matematika secara daring di rumah. Pernyataan-pernyataan yang tertera bersifat Favorable. Kisi-kisi instrumen yang digunakan peneliti dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kuesioner Motivasi Belajar Daring Siswa

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil walaupun belajar secara daring	2,5,6,7,10,16	6
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar meskipun belajar secara daring	3,4,11,12,13,14,15	7
3	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar daring	1,8,9,17	4
Total		17	17

Instrument penilaian tingkat motivasi belajar daring siswa diperoleh dari 3 indikator yang dijabarkan menjadi 17 item pernyataan. Dari 17 item tersebut tergolong pernyataan positif semua.

Dalam suatu instrumen harus terdapat kevalidan yang mengetahui tingkat kevalidan instrumen tersebut. Instrumen dapat dikatakan bervaliditas tinggi apabila bernilai validitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Untuk kevalidan instrumen angket yang diberikan kepada responden dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen

Nilai Signifikansi 5 % ($r_{\text{tabel}} = 0,396$)					
X1	X2	X3	X4	X5	X6
0,661	0,829	0,588	0,604	0,485	0,774
X7	X8	X9	X10	X11	X12
0,781	0,535	0,629	0,506	0,565	0,667
X13	X14	X15	X16	X17	
0,601	0,543	0,443	0,511	0,603	
$r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ (Valid)					
$r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ (Tidak Valid)					

Berdasarkan 17 item pernyataan sebagai instrumen tingkat motivasi belajar daring matematika siswa dengan pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan tersebut valid, hal tersebut terlihat dari hasil setiap $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$.

Kemudian akan dibahas tentang uji reliabilitas dari instrumen tersebut dengan menggunakan objek yang sama, karena objek yang sama akan

menghasilkan data yang sama pula. Peneliti menggunakan metode Cronbach Alpha untuk menguji reabilitas instrumen penilaian motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran secara daring. Instrumen tersebut dikatakan reliabel apabila statistik nilai Cronbach Alpha > 0,6. Berikut hasil uji reliabilitas:

Tabel 4. Reliabilitas Hasil Uji Coba Produk

Cronbach's Alpha	Items
0,908	17

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas dari seluruh instrumen yang digunakan dinyatakan Reliabel. Hal ini ditunjukkan dari nilai Cronbach Alpha dari seluruh item pernyataan adalah 0,908 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai koefisien reliabilitas (0,6).

Hasil dan Pembahasan

Dalam mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa secara daring, peneliti menggunakan nilai standar deviasi dari hasil rerata nilai angket motivasi siswa.

Tabel 5. Norma Kategorisasi

Kategori	Kriteria
Rendah	$X < (M - 1.SD)$
Sedang	$(M - 1.SD) \leq X < (M + 1.SD)$
Tinggi	$(M + 1.SD) \leq X$

Dari tabel di atas akan dikategorikan rendah apabila X kurang dari rata-rata nilai angket motivasi dikurangi standar deviasinya (M - 1.SD). Apabila nilai X berada antara M - 1.SD dan M + 1.SD dapat dikategorikan sedang. Dan dikategorikan tinggi apabila nilai X lebih besar atau sama dengan M + 1.SD.

Tabel 6. Nilai Mean dan Standar Deviasi

	N	Mean	Std. Deviasi
Motivasi belajar	24	84,04	28,81
Valid N (Listwise)	24		

Dari tabel tersebut dapat dicari batas-batas pengkategorianya yaitu :

$$\text{Rendah} = X < (M - 1.SD)$$

$$= \text{Motivasi belajar} < (84,04 - 28,81)$$

$$= X < 55,23$$

$$\text{Sedang} = X < (M - 1.SD) \leq X < (M + 1.SD)$$

$$= (84,04 - 28,81) \leq \text{Motivasi belajar} < (84,04 + 28,81)$$

$$= 55,23 \leq X < 112,85$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &= (M + 1.SD) \leq X \\ &= (84,04 + 28,81) \leq \text{Motivasi belajar} \\ &= 112,85 \leq X\end{aligned}$$

Lalu dapat ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar matematika siswa secara daring dari 24 anak yang diteliti adalah 100% tergolong sedang.

Dari seluruh penghitungan dan tabel yang sudah ditampilkan di atas dapat kita ketahui bahwa tingkat motivasi belajar matematika siswa secara daring tergolong sedang (100%). Yang artinya siswa menjalani belajar matematika secara daring tanpa kesulitan yang berarti. Dari beberapa indikator motivasi belajar matematika siswa secara daring yaitu 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil walaupun belajar secara daring, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar meskipun belajar secara daring, dan 3) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar daring, dapat dikatakan bahwa siswa kelas XI MIPA 1 pada salah satu SMA di Sukoharjo memiliki hasrat untuk berhasil dalam belajar matematika walaupun secara daring. Selain itu mereka menunjukkan adanya usaha untuk menutupi hal yang menjadi kelemahan mereka ataupun hal yang mereka belum pahami dengan menggunakan media atau peralatan yang tersedia (gadget dan segala aplikasi di dalamnya).

Simpulan

Dari hasil dan pembahasan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam belajar matematika khususnya bab penjumlahan dan selisih sinus dan cosinus secara daring di kelas XI MIPA 1 pada salah satu SMA di Sukoharjo tergolong sedang. Harapannya pembaca mendapat keuntungan berupa tambahan data untuk mengatasi hal-hal yang dapat menurunkan tingkat motivasi siswa dalam belajar secara daring, walaupun hanya sebagian subjek yang dapat menguasai dan menjalankan maksud dan tujuan pembelajaran daring tersebut. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa ketika belajar daring. Faktor lingkungan belajar saat daring, tingkat hasrat dan keinginan untuk berhasil belajar daring, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan kegiatan yang menarik dalam pembelajaran daring (dari pihak pengajar). Kesemuanya itu harus diperhitungkan dan diamati dengan saksama, apakah penerapan pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat terlaksana dengan baik atau tidak. Jangan sampai pembelajaran yang diterapkan tersebut mendatangkan hambatan bagi siswa di lapangan yang mengakibatkan siswa merasa kesulitan dan terhambat sehingga menurunkan motivasi siswa dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Aisah, I. (2016). Effect of Fun Teaching Methods Using Flash Card on Motivation and Learning Mathematics. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*. <https://doi.org/10.24235/itej.v1i1.5>
- Apriana, A., & Hidajat, D. (2020). Analysis of Google Classroom ' s Online Learning Motivation on Mathematics Subjects. *Journal of Mathematical Pedagogy*; ISSN 2715-7458; E-ISSN 2715-7466, 2(1), 18-25.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Dewi, C. (2017). The Use of E-Learning As Learning Medium at Secondary Vocational School. *Journal of Innovation and Applied Technology*. <https://doi.org/10.21776/ub.jiat.2017.003.01.10>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-18.
- Hidajat, D., Wulandari, A. A., & Susilowati, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Miniatur Mobil Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Edudikara*, ISSN: 2541-0261, 3(1), 14-22.
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Prayitno, W. (2015). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. LPMP.

- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rajagukguk, W. (2016). Incorporating Learning Motivation and Self-Concept in Mathematical Communicative Ability. 9(4), 155–164. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n4p155>
- Rohmah, L. (2011). Konsep E-Learning dan Aplikasinya pada Lembaga Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2).
- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*.
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview , Question , Read , Reflect , Recite , Review (PQ4R) pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema Journal*, 1(1), 48–55.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.252>
- Wulantina, E., & Sugama, M. (2019). Persepsi Siswa terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Yusra, D., & Saragih, S. (2016). The Profile of Communication Mathematics and Students' Motivation by Joyful Learning-based Learning Context Malay Culture. *Journal of Education, Society & Behavioural Science*, 15(4), 1–16. <https://doi.org/10.9734/bjesbs/2016/25521>