

## MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PENDEKATAN *PROBLEM SOLVING*

Maria Magdalena Saminem

SDN Kedopok 1. Jalan Mastrip No. 10, Kecamatan Kedopok, Kota Probolinggo,  
Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67231  
E\_mail: alenamaria165@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian kualitatif ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022 bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan peserta didik dalam penurunan motivasi belajar di masa pandemi melalui pendekatan *problem solving*. Subjek penelitian adalah siswa kelas Kelas III SDN Kedopok 1 dengan jumlah 29 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 12 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Problem Solving* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan indikasi rata-rata keaktifan peserta didik dalam pengumpulan tugas selama satu semester secara klasikal  $\geq 80\%$ .

**Kata Kunci:** Motivasi belajar; pendekatan problem solving; prestasi belajar.

## INCREASING LEARNING MOTIVATION OF CLASS III STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL IN THE COVID-19 PANDEMIC THROUGH A PROBLEM SOLVING APPROACH

**Abstract:** This qualitative research was carried out in the 2021/2022 academic year aimed at describing efforts to increase students motivation to learn during a pandemic through a problem solving approach. The subjects of the study were Class III students of SDN Kedopok 1 with a total of 29 people consisting of 17 boys and 12 girls. The results showed that the problem solving approach was able to increase students learning motivation with an indication of the average activeness of students in collecting assignments for one semester classically 80%.

**Keywords:** Learning motivation; problem solving approach; learning achievement.

### PENDAHULUAN

Permasalahan pandemi yang telah berlangsung selama dua tahun ini merubah cara hidup dan tatanan masyarakat dunia, khususnya di Indonesia. Perubahan cara hidup meliputi semua lini kehidupan, tanpa kecuali di bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri

mengeluarkan keputusan bersama dalam mengatasi permasalahan pendidikan di masa pandemi ini, yaitu melalui Belajar Dari Rumah (*Learning From Home*) bagi satuan pendidikan yang berada pada zona kuning, oranye, dan merah.

Kebijakan Belajar Dari Rumah (*Learning From Home*) telah mengantarkan alam belajar peserta didik yang berbeda dari sebelumnya, yang biasanya peserta didik belajar di kelas

dengan bimbingan guru yang lembut tapi kini harus belajar di rumah bersama keluarga yang kebanyakan belum terbekali oleh kemampuan pedagogik. Peserta didik yang biasanya belajar dengan tatap mukan, tapi kini harus tatap layer yang terkadang menjemukan bagi banyak peserta didik.

Kebijakan Belajar Dari Rumah (*Learning From Home*) dalam pelaksanaannya telah memberikan permasalahan tersendiri bagi peserta didik, orang tua, dan guru itu sendiri. Bagi peserta didik memasuki pengalaman baru dalam belajar, orang tua atau wali murid kesulitan menyesuaikan kebutuhan belajar bagi anak-anaknya, seperti penyiapan android dan paket datanya, sementara guru juga memiliki permasalahannya tersendiri yaitu pemanfaatan sarana pembelajaran melalui teknologi informatika.

Banyak guru dan peserta didik yang belum siap dalam pembelajaran daring atau proses kegiatan pembelajaran dalam jaringan *online*. Perpindahan pembelajaran dari sistem konvensional ke sistem dalam jaringan (daring) *online* yang secara tiba-tiba karena adanya pandemi covid-19 yang sebelumnya tidak dipersiapkan dengan matang, banyak guru tidak mampu mengikuti

perubahan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (Asmuni, 2020).

Sebagai akibat dari kurangnya kemampuan atau penguasaan terhadap perkembangan teknologi informatika hasilnya tidak sesuai dengan harapan, motivasi dan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar dan banyak memanfaatkan *android* atau *gadget* untuk bermain *game* sebagai pelarian dari rasa jenuh dalam belajar secara *online* atau peserta didik sudah memasuki *learning loss*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kreativitas dan inovasi seorang guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Menurut Atsani (2020 dalam Setiawan, 2020), guru dapat memanfaatkann ragam media untuk pembelajaran daring, yaitu media sosial atau sosmed seperti *WhatsApp* (WA), *Telegram*, *Instagram*, aplikasi *Zoom* ataupun media lainnya.

Guru dituntut untuk memberikan solusi atau dapat memecahkan (*problem solving*) permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik sehingga motivasi peserta didik dapat meningkat Kembali dalam belajar. Dalam hal ini,

penulis mencoba melakukan penelitian terhadap upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kedopok 1 di masa pandemi Covid-19 melalui pendekatan *Problem Solving*.

Pertanyaan masalahnya adalah: apakah pendekatan *Problem Solving* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kedopok 1 di masa pandemi Covid-19 ?.

### **Pendekatan *Problem Solving***

Pendekatan *Problem Solving* atau pemecahan masalah dalam pembelajaran adalah cara memberikan pemahaman terhadap peserta didik dengan cara memberikan stimulan supaya memperhatikan, menelaah, dan berpikir tentang suatu permasalahan yang selanjutnya dianalisa dan dicarikan jalan keluar (solusi) atau penyelesaiannya.

Bahri dan Zain (2006) menjelaskan bahwa, *Problem Solving* atau metode pemecahan masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang tidak hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode untuk berpikir, sebab di dalam *Problem Solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mengum-pulkan data hingga

sampai dengan menarik kesimpulan.

Menurut Sanjaya (2016), keunggulan dari metode *Problem Solving* ini diantaranya adalah: 1)Memberikan tantangan terhadap kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru. 2)Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik. 3)Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata. Sedangkan kelemahannya dari metode *Problem Solving* ini, diantaranya adalah: 1)Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai permasalahan yang dipelajari untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk melakukan uji coba. 2)Keberhasilan strategi pembelajaran yang melalui *Problem Solving* membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.

### **Motivasi Belajar**

Seorang peserta didik dalam belajar akan banyak dipengaruhi oleh kuat atau lemah motivasinya. Jika motivasi belajarnya kuat, maka tujuan belajarnya akan tercapai atau berhasil dan sebaliknya jika motivasi belajarnya lemah maka tujuan belajarnya tidak akan

berhasil. Sardiman (2011) menjelaskan, bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual untuk menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat, maka akan memiliki banyak kekuatan untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri peserta didik untuk melakukan sesuatu karena adanya dorongan dan tujuan untuk belajar yang timbul dari dalam dirinya sendiri.

Menurut Uno (2008), bahwa motivasi belajar pada hakekatnya adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku, pada umumnya ditandai dengan adanya beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar memiliki peranan yang besar dalam keberhasilan seorang peserta didik dalam belajar dan akan menentukan intensitas upaya belajarnya. Prestasi belajar peserta didik akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula menerima dan memahami materi pelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang menurut Sugiono (2008), penelitian kualitatif itu lebih cocok digunakan untuk penelitian yang memahami mengenai fenomena sosial dari perspektif pada partisipannya atau penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi maupun situasi dari objek penelitian.

Data penelitian melalui observasi langsung terhadap perilaku peserta didik yang muncul serta studi literatur yang ada. Menurut Arikunto (2013), studi literatur dilakukan dengan cara membaca sumber-sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang diperlukan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian berasal dari data sekunder yang dikumpulkan melalui buku teks, jurnal ilmiah, perodical (Nazir, 2014), prosiding, *e-book*, *website*, peraturan perundang-undangan, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan masalah penelitian.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Kedopok 1, Kecamatan Kedopok, Kota Probolinggo pada tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 29 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 12 perempuan.

Indikator motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) mengikuti pembelajaran melalui pertemuan *online*, 2) mau bertanya kepada guru melalui *online*, 3) menjawab pertanyaan guru, dan 4) mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Problem Solving* terhadap peserta didik kelas III di SD Negeri Kedopok 1, Kecamatan Kedopok, Kota Probolinggo pada tahun pelajaran 2021/2022 dalam upaya meningkatkan motivasi belajarnya ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Indikator Motivasi Belajar

No.	Instrumen	Jumlah	Persentase
1	Mengikuti pembelajaran melalui pertemuan <i>online</i>	27	93,10%
2	Mau bertanya melalui <i>online</i>	18	62,07%
3	Menjawab pertanyaan guru	23	79,31%
4	Mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan guru	26	89,66%
	Rata-rata	23,5	81,03%

Hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah, bahwa pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 menjadi sebuah pilihan yang harus dilaksanakan bagi institusi pendidikan supaya proses belajar mengajar tetap berlangsung karena guru bisa mengajar secara *online* dengan memanfaatkan fitur teknologi berbasis internet dan peserta didik bisa belajar di rumah (Asmuni, 2020).

Dalam penelitian tindakan kelas di SD No. 2 Dalung pada tahun pelajaran

2016/2017 menunjukkan bahwa penerapan metode *Problem Solving* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A, yaitu persentase reratanya pada siklus I sebesar 72,12% dan pada siklus II sebesar 82,58% (Sutarmi dan Suarjana, 2020).

## PEMBAHASAN

Dengan kehadiran pandemi Covid-19 kurang lenih selama dua tahun ini, di samping banyak mudaratnya juga

telah melahirkan kreasi dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu salah satunya adalah pembelajaran daring atau pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan memanfaatkan fitur-fitur teknologi berbasis internet.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* telah menjadi pilihan utama bagi guru supaya proses pembelajaran bisa tetap dilaksanakan tanpa harus bertemu dengan peserta didiknya. Guru bisa menyajikan materi ajar secara *online* melalui berbagai aplikasi yang tersedia, misalnya melalui WA grup dan *Zoom* sementara peserta didik bisa menerima materi ajar dari rumah.

Kreasi dan inovasi pembelajaran secara *online* ini merupakan bagian dari implementasi pendekatan *Problem Solving* atau pemecahan masalah dalam pembelajaran. Dimana dengan adanya pandemi Covid-19 peserta didik maupun guru mengalami kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka sebagaimana yang telaksanakan pada umumnya. Peserta didik diberikan pemahaman melalui stimulan sajian multimedia yang menarik sehingga memperhatikan materi pelajaran serta mau mengikutinya dengan baik atau motivasi untuk

belajarnya bisa tumbuh dan meningkat. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Bahri dan Zain (2006) bahwa, *Problem Solving* tidak hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode untuk berpikir yang di dalamnya dapat menggunakan metode lainnya dari pengumpulan data hingga sampai dengan menarik kesimpulan.

Sebelum diterapkannya pendekatan *Problem Solving* dalam pembelajaran tatap layar atau pembelajaran secara *online* ini bahwa banyak peserta didik yang lepas control dalam waktu proses pembelajaran, banyak peserta didik yang abai dalam tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Tujuan pembelajaran tidak tercapai karena peserta didik motivasinya sangat rendah untuk mengikuti pembelajaran.

Melalui *Problem Solving* ini motivasi belajar peserta didik dapat meningkat sebagaimana yang telah ditunjukkan pada tabel 1, yaitu tabel hasil observasi terhadap indikator motivasi belajar peserta didik. Dalam tabel tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar bagi peserta didik sangat tinggi dengan indikasi peserta didik mau mengikuti pembelajaran melalui pertemuan *online*, mau bertanya kepada guru melalui *online*, menjawab

pertanyaan guru sebanyak, serta mau mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru yang rata-ratanya selama satu semester secara klasikal  $\geq$  80%. Data hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Uno (2008), bahwa motivasi belajar pada hakekatnya adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada peserta didik yang sedang belajar.

Hal ini menunjukkan keunggulan dari *Problem Solving* sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sanjaya (2016), bahwa metode *Problem Solving* dapat memberikan tantangan terhadap kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru. Dalam hal ini peserta didik maupun guru melakukan hal baru, yaitu pembelajaran secara *online* yang sebelumnya tidak pernah dilaksanakan. Kemudian *Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik dan membantu mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata seperti yang dialami saat ini, yaitu menghadapi pandemi Covid-19 sementara kebutuhan akan belajar harus tetap terpenuhi.

## SIMPULAN

Kehadiran pandemi Covid-19 di samping banyak mudaratnya juga telah melahirkan kreasi dan inovasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu salah satunya adalah pembelajaran daring atau pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan memanfaatkan fitur-fitur teknologi berbasis internet, misalnya melalui WA grup dan *Zoom* sehingga peserta didik bisa menerima materi pelajaran dari rumah.

*Problem Solving* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu peserta didik mau mengikuti pembelajaran melalui pertemuan *online* sebanyak 27 orang atau sebesar 93,10%, mau bertanya kepada guru melalui *online* sebanyak 18 orang atau sebesar 62,07%; menjawab pertanyaan guru sebanyak 23 orang atau sebesar 79,31%; mau mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebanyak 26 orang atau sebesar 89,66%. Hasil belajar peserta didik rata-rata kelasnya selama satu semester secara klasikal  $\geq$  80%.

## DAFTAR RUJUKAN:

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 7(4). Halaman: 281-288.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Setiawan, Lingga Dwi. (2020). Permasalahan Pendidikan Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia (Senasbasa)*. Malang: Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarmi, Ketut dan Suarjana, I Md. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1(2). Halaman: 75-82.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.