



PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA COVID-19

Abdulloh¹, Febriyantina Istiara², Fransisca S.O. Dedi³

^{1,2}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹abdullohaja@rocketmail.com, ²febriyantina.istiara@gmail.com,

³fransiscasodedi@gmail.com

How to cite (in APA Style): Abdulloh; Istiara, Febriyantina; Dedi, Fransisca S.O. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14 (1), pp. 63-72.

Abstract: During this pandemic, the learning process changed from face-to-face to distance learning (online), including at SMK Negeri 6 Bandar Lampung which implemented distance learning with the guidance of parents from home and teachers from school. This has an impact on students' interest in learning. This research was carried out on how online learning had an effect on student interest in learning at SMK Negeri 6 Bandar Lampung during the Covid-19 period. This research uses qualitative research methods with descriptive data analysis, so that it is easy to understand. Students interact in learning with the school using several applications in the form of a Learning Management System (LMS), a software application for online activities, electronic learning programs (e-learning programs), Google Classrom, zoom, Whatsapp Group, Google Meet, and Quizizz. Respondents taken are students, parents, and teachers. Based on the results of research from 30 students who filled out the form, there were 20 students or 62.5% who felt boredom following online learning and 10 people or 37.5% were still relaxed or did not experience boredom while participating in online learning. It can be concluded that the online learning process is very influential on students' interest in learning.

Keyword: online learning, interest in learning, Covid-19

Abstrak: Pada masa pandemi ini proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (*daring*), termasuk di SMK Negeri 6 Bandar Lampung yang menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan bimbingan orang tua dari rumah dan guru dari sekolah. Hal ini memberikan dampak pada minat belajar siswa. Untuk itu, penelitian fokus pada pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis data bersifat deskriptif, hal ini agar mudah dipahami. Siswa melakukan interaksi dalam pembelajaran dengan pihak sekolah menggunakan beberapa aplikasi berupa *Learning Management System (LMS)* adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*), *Google Classrom*, *zoom*, *Whatsapp Group*, *Google Meet*, dan *Quizizz*. Responden

diambil adalah siswa, orang tua, dan guru. Berdasarkan hasil penelitian dari 30 siswa yang mengisi *form*, ada 20 siswa atau 62,5% yang merasakan kebosanan mengikuti pembelajaran daring dan 10 orang atau 37,5% lainnya masih dalam keadaan santai atau tidak mengalami kebosanan pada saat mengikuti pembelajaran daring. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *daring* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: pembelajaran daring, minat belajar, Covid-19

PENDAHULUAN

Coronavirus merupakan sekumpulan virus dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales. Virus ini dapat menyebabkan penyakit pada hewan, termasuk manusia. Pada manusia, coronavirus menyebabkan infeksi saluran pernapasan yang umumnya ringan namun mematikan. Kondisi saat ini, virus corona bukanlah suatu wabah yang bisa diabaikan begitu saja. Jika dilihat dari gejalanya, orang awam akan mengiranya hanya sebatas influenza biasa, tetapi bagi analisis kedokteran virus ini cukup berbahaya dan mematikan. Saat ini di tahun 2020, perkembangan penularan virus ini cukup signifikan karena penyebarannya sudah mendunia dan seluruh negara merasakan dampaknya termasuk Indonesia.

Adanya virus COVID-19 pada tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan adanya virus COVID-19 ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (*daring*), melalui Surat Edaran Mendikbud RI No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam surat edaran tersebut berisi tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Tidak terkecuali di sekolah-sekolah yang ada di Lampung menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan sistem pembelajaran daring. Dalam pelaksanaannya sistem pembelajaran daring ini mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Keadaan seperti ini guru masih tetap harus melaksanakan kewajibannya sebagai **pengajar**, dimana guru harus memastikan siswa dapat memperoleh informasi/ilmu pengetahuan untuk diberikan kepada siswa. Hal ini tidak dapat dihindarkan sehingga berdampak pada proses pembelajaran.

Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar di/dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar. Pengelola sekolah, siswa, orangtua, dan tentu saja guru harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan atau “pembelajaran **daring**” di Indonesia. Negara Indonesia juga relatif tidak berbeda dengan negara lain. Meskipun menyadari bahwa ada disparitas terhadap akses teknologi pembelajaran dan beragamnya latar belakang orang tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran daring.

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari. Minat belajar adalah salah satu faktor yang paling penting untuk keberhasilan belajar siswa, minat muncul dari internal siswa itu sendiri. Faktor eksternal minat belajar, yaitu fasilitas yang tersedia sebagai penunjang pembelajaran dan cara pengajar tersebut memberikan pelajaran pada siswa. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun.

Setelah melakukan kajian di berbagai jurnal dan pengamatan di sekolah, penelitian mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung pada masa COVID-19 untuk menjawab permasalahan tersebut dari sudut pandang guru, siswa, dan orangtua siswa. Dengan kondisi ini, proses pembelajaran akan berbeda dengan yang biasanya dilakukan sebelum covid-19 melanda dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID-19 yang saat ini terjadi.

KAJIAN TEORI

Minat Belajar

Hilgard (dalam Slameto, 1995: 57) menyatakan "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*" Lebih lanjut dinyatakan bahwa minat adalah keinginan untuk melakukan suatu kegiatan dalam mencapai sesuatu tujuan. Semakin tinggi keinginan meraih harapan akan semakin kuat pula minat yang mendorong. Sesuai dengan kondisi tersebut pula kiranya guru dan orang tua memberi harapan pada anak dalam membangun cita-cita yang mampu mendukung lahirnya minat belajar. Hal serupa juga disampaikan Hapsari (2007: 43) minat belajar dipengaruhi oleh kesehatan fisik dan kondisi mental. Lebih lanjut dapat dijelaskan, siswa yang kondisi kesehatannya mengalami gangguan atau kurang sehat tidak akan memiliki keinginan untuk belajar, karena seluruh potensi tubuhnya digunakan untuk menahan rasa sakit yang diderita. Demikian pula dengan kesehatan mental, yang secara langsung akan mengganggu minat belajar. Perasaan benci, sakit hati atau kecewa terhadap guru akan menghambat minat belajar siswa. Tidak jarang siswa enggan belajar matematika, hanya karena ia tidak suka dengan perilaku dan cara mengajar guru matematika. Beberapa siswa menjadi enggan belajar matematika hanya karena guru yang tadinya ia kagumi menegur perilakunya yang kurang baik, atau saat siswa mendapat nilai yang kurang baik dalam ulangan.

Ada beberapa langkah untuk meningkatkan minat belajar, di antaranya dengan menggugah rasa kebutuhan anak akan pentingnya belajar. Strategi dalam menggugah tentang kebutuhan akan belajar dapat dilakukan dengan membangun

dialog dan pendekatan personal, mengembangkan komunikasi kondusif dengan anak. Dalam konteks ini orang tua atau guru sebaiknya tidak hadir dengan mengintervensi atau mendikte tetapi hadir dengan memberi dukungan dan Minat untuk berada pada jalur yang tepat sebagai seorang pelajar (Surya, 2007: 46). Minat belajar siswa akan bertambah apabila ia dapat memahami dan menyelesaikan soal dengan mudah (Hardwinoto dan Setiabudhi, 2006: 111). Seseorang siswa yang mampu memperoleh nilai terbaik dalam proses pembelajaran, prestasi tersebut secara langsung akan memberi rasa bangga, yang dengan rasa bangga tersebut terbentuk minat untuk mencapai nilai yang lebih baik, selanjutnya keinginan tersebut akan memacu lahirnya minat belajar.

Tabrani (1992: 81) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa dalam belajar. Hal ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa dimasa yang akan datang. Pendapat yang sama juga disampaikan Wilson (1971: 5) bahwa minat belajar adalah rasa suka ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya, semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Hal ini dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui banyak siswa, Bila usaha-usaha di atas tidak berhasil, guru dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dapat digunakan untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

Pembelajaran Daring

Menurut Dhull dan Sakshi (2017: 14) Pembelajaran daring memungkinkan siswa memiliki keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, *telepon* atau *live chat*, zoom maupun melalui *whatsapp group*. Sepaham dengan Selvi (2010: 16) pembelajaran *daring* sering dituntut untuk lebih termotivasi karena lingkungan belajar biasanya bergantung pada motivasi dan karakteristik terkait dari rasa ingin

tahu dan pengaturan diri untuk melibatkan pada proses pembelajaran. Hal serupa juga disampaikan oleh Nakayama M, Yamamoto H (2007: 2) bahwa dari semua literatur dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran *daring* ialah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017: 45).

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran *daring* memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013: 22). Pembelajaran secara *daring* telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011: 12). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *daring*. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*. Pembelajaran secara *daring* bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018: 12).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *daring* adalah model atau pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Karakteristik penelitian kualitatif yaitu melakukan penelitian dalam kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data, peneliti menjadi instrumen kunci, menyajikan data-data dalam bentuk kata-kata atau gambar dan tidak menekankan angka-angka, melakukan analisis data. Sumber data yang diambil oleh peneliti yaitu hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa dan guru SMK yang ada daerah Lampung. Data yang diperoleh dari orang tua siswa ini berupa opini secara individual yang berdasarkan jawaban

dari hasil wawancara dengan peneliti. Setelah itu data akan dikumpulkan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti. Selain sumber data hasil wawancara dari orang tua siswa dan guru bisa juga hasil dokumentasi berbagai literatur yaitu berupa buku, jurnal, artikel ataupun yang berkaitan dengan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung yang mengikuti pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 ini, guru dan orang tua siswa. Mendapatkan total tiga puluh responden, tiga orang guru, dan sepuluh orang tua, tidak semua orang tua yang mau diwawancarai jadi hanya sepuluh orang saja yang bisa diwawancarai. Pengumpulan data yang dilakukan melalui *Google Form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh dunia pada tahun 2020 atau akhir 2019 dihebohkan adanya pandemi COVID-19, ini menjadi musibah besar bagi seluruh manusia. Adanya musibah besar ini seluruh roda kehidupan manusia terganggu, salah satunya dunia pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, universitas, maupun perguruan tinggi, tanpa terkecuali Indonesia. Adanya pemberlakuan penutupan dalam proses pembelajaran secara tatap muka menjadikan jam belajar siswa menjadi berubah, meskipun materi yang diberikan melalui *daring* tetap seperti biasa. Pemerintah menganjurkan seluruh siswa-siswa untuk belajar di rumah di bawah pengawasan orang tua. Pertama, anak tetap belajar, dengan menggunakan metode yang dibuat sementara pembelajaran. Pengembangan program pembiasaan perilaku baik di rumah dan orang tua wajib melaporkan tugas yang diberikan setiap harinya dengan video atau foto.

Pihak sekolah berhak menentukan media apa yang akan digunakan pada saat *daring*. Ada sekolah yang menggunakan *zoom* untuk melaksanakan proses pembelajaran bersama siswa maupun untuk rapat sekolah bersama guru atau dengan orang tua. Ada juga yang menggunakan media LMS, *Google Form*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan masih banyak yang lainnya. Media-media tersebut di atas digunakan pihak sekolah untuk memberikan materi maupun tugas.

Siswa tetap semangat tidak mengeluh dan juga tidak bosan dalam proses pembelajaran meski dilakukan secara *daring*. Meski adakalanya mereka merasa sedikit jenuh, hal tersebut disebabkan karena mereka belum terbiasa. Rasa rindu dengan suasana lingkungan sekolah sudah pasti ada, namun hal tersebut tidak dapat dihindari karena mereka dituntut harus mengikuti proses pembelajaran secara *daring*, karena jika mereka tidak mengikuti pembelajaran *daring* maka dianggap tidak masuk sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada bulan september 2020. Dari 30 siswa yang mengisi *form*, ada 20 siswa atau 62,5% yang merasakan kebosanan mengikuti pembelajaran *daring*. Untuk 10 orang atau 37,5% lainnya masih dalam keadaan yang santai atau tidak mengalami kebosanan pada saat mengikuti pembelajaran *daring*.

Pembelajaran daring tidak berbeda dengan pembelajaran seperti di sekolah, tugas juga masih ada mungkin tidak seperti pada waktu belajar di sekolah hanya saja dikurangi sedikit beban tugasnya. Siswa juga tetap mengerjakan tugas yang diberikan gurunya untuk dikerjakan sebagai pengambilan nilai setiap hari tetapi tugas yang diberikan pun juga tidak setiap hari. Dilihat juga dari kondisi dan situasi pada saat itu jika memungkinkan untuk diberikan tugas bisa diberikan tugas yang sesuai dengan materi jika tidak memungkinkan maka tidak diberikan tugas. Siswa juga harus memperhatikan guru pada saat memberikan materi kepada siswa, agar siswa mengetahui materi apa yang akan diterima pada waktu pembelajaran tersebut. Atau bisa juga dicatat agar tidak lupa.

Pada saat proses pembelajaran daring ini siswa didampingi dan dibantu oleh orang tua. Ada juga yang tidak didampingi oleh orang tua dikarenakan bekerja atau kesibukannya lainnya dan siswa tetap melakukan proses pembelajaran daring sendiri. Ketika mendapatkan kesulitan dari materi yang diberikan oleh guru, jika tidak didampingi oleh orang tua, siswa bisa melakukan *browsing* materi yang didapat untuk membantunya pada saat proses pembelajaran jika itu diijinkan oleh gurunya. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran jarak jauh atau juga bisa disebut belajar daring rumah yang dilakukan secara *online* oleh guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran yang seperti di kelas. Pembelajaran ini kurang efektif karena ada siswa tidak memiliki ponsel dan kendala sinyal internet.

Perubahan pola belajar dan mengajar tentu tak akan pernah terlepas dari peran guru, terlebih berubah ke pola pembelajaran daring. Durasi waktu yang diberikan guru kepada siswa ini selama melakukan pembelajaran daring ini cukup berbeda-beda. Ada yang durasi waktunya 3 jam dengan jeda untuk istirahat tiga puluh menit, ada yang kondisional sesuai dengan kondisi siswa dan juga tidak memberatkan siswa, dan ada juga yang dua jam diberikan waktu istirahat juga selama 30 menit. Guru memberikan materi pada saat pembelajaran daring menggunakan video animasi yang sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru dan juga berupa Power Point (PPT) berisikan materi yang sesuai dengan pembelajaran daring berlangsung. Selama pembelajaran daring guru tidak terlalu menuntut memberikan tugas kepada siswa hanya saja diberikan latihan-latihan soal yang sesuai dengan materi berlangsung dan ada juga salah satu guru yang memberikan tugas kepada siswa dengan diberikan waktu selama satu minggu untuk mengerjakan tugas tersebut.

Media yang digunakan pada saat pembelajaran daring itu mulai dari *Zoom*, *Google Meet*, sudah terlaksana dengan baik. Tetapi kadang kala terkendala dengan sinyal internet siswa dan juga menggunakan *Google Form* dan LMS untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan untuk mengerjakannya tetap dibantu oleh orang tuanya dirumah sebagai pengawasan anak-anak pada saat pembelajaran daring berlangsung. Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara

guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengejar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun. Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator didalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan proses belajar yang dijalaninya.

Cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu memberikan video animasi yang menarik agar siswa itu tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung dan dalam pembelajaran daring juga menyampaikan motivasi belajar dan semangat untuk belajar meskipun menyapa hanya secara virtual. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung agar siswa itu tidak jenuh, tidak lemas, dan minat belajar siswa tetap ada dan juga memperhatikan siswa sebagaimana mestinya seperti di kelas. Jika siswa tidak mengetahui atau memahami tentang materi tersebut sebagai guru membantu siswa dalam mengalami kesulitan sehingga siswa paham dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena adanya daya tarik baginya, sehingga dapat didefinisikan bahwa minat belajar merupakan suatu keadaan yang menunjukkan kecenderungan perhatian atau tertarik terhadap suatu pelajaran tertentu. Pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran kelas. Minat belajar siswa bisa turun dikarenakan video yang diberikan kurang menarik. Jika pembelajaran dikelas kalau siswa minat belajarnya sudah turun dan tidak semangat lagi, biasanya guru memberikan permainan atau bernyanyi bersama. dan bisa juga penerapan pembelajaran di kelas itu bisa diterapkan dalam pembelajaran daring meskipun tidak setiap hari agar siswa tidak mudah bosan pada proses pembelajaran daring berlangsung. Guru juga mempunyai perbedaan dalam meningkatkan minat belajar siswa, bisa juga dengan cara selalu memotivasi siswanya agar tidak putus asa, tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut salah satu responden, kelebihan dalam pembelajaran daring adalah masih bisa belajar meskipun di rumah yang biasanya disebut Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Namun juga memiliki banyak kekurangan seperti tidak bisa memantau siswa secara langsung, tidak bisa bertatap muka secara langsung, tidak bisa mengetahui karakter yang dimiliki oleh siswa, dan ada juga pemberian materi yang kurang efektif serta keterbatasan waktu pemberian materi.

Pada masa pandemi COVID-19 ini pembelajaran daring dilakukan dirumah dan siswa pada saat melaksanakan pembelajaran daring ini selalu didampingi oleh orang tua agar siswa tidak kebingungan pada saat diberikan materi oleh guru jika ada kesulitan agar orang tua bisa membantu anaknya. Tetapi tidak semua orang tua

yang bisa mendampingi anaknya melakukan pembelajaran daring karena ada orang tua yang bekerja. Orang tua tidak mengalami kesulitan pada saat mendampingi anaknya melakukan proses pembelajaran daring dan juga memaklumi dengan adanya pembelajaran daring.

Menurut salah satu orang tua, pembelajaran daring ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena proses belajar yang berbeda. Ada kemungkinan besar siswa menjadi malas atau tidak mau mengikuti pembelajaran daring yang sudah dijadwalkan oleh pihak sekolah, karena keinginan untuk bermain. Ada pula orangtua yang sesekali tidak memaksa anaknya untuk mengikuti pelajaran daring dari awal hingga akhir. Anak juga sering mengalami kebosanan dikarenakan hanya bertemu dengan teman-teman dan gurunya melalui media virtual atau biasanya menggunakan *Zoom* atau *Google Meet* tidak bertemu secara langsung. Adanya bentuk penugasan via daring justru dianggap menjadi beban bagi sebagian siswa dan orang tua. Bagi siswa dan orang tua yang belum pernah mengenal *gadget* akan kebingungan dan akhirnya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal seperti ini biasanya terjadi pada siswa pada tingkat sekolah dasar. Istilah pembelajaran yang dijadikan solusi oleh pemerintah menjadi asing dikarenakan ketidaktersediaan fasilitas.

Cara orang tua untuk menumbuhkan minat belajar anaknya dengan selalu memberikan semangat dan mendampingi pada saat proses pembelajaran daring berlangsung dan juga memberikan proses belajar dengan orang tua yang menyenangkan dengan melihat situasi dan kondisi. Orang tua juga selalu memberikan motivasi kepada anaknya agar tetap belajar dan mengikuti proses pembelajaran meskipun belajar dari rumah. Cara orang tua untuk meningkatkan minat belajar anak salah satunya dengan cara memotivasi anak agar mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya pada waktu pembelajaran daring sedang berlangsung dengan memberikan hadiah untuk prestasi yang telah dicapai agar anak lebih semangat untuk melakukan pembelajaran daring. Pemberian motivasi juga tidak harus memberikan hadiah kepada anak, bisa juga dengan pemberian semangat belajar secara lisan dengan perkataan yang positif dan membangun minat belajar anak itu sendiri. Selalu memberikan motivasi kepada anak bagaimana pentingnya belajar itu sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pembelajaran *daring* ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada aktifitas siswa dalam belajar, siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran *daring* berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran *daring* yang menarik, kreatif, dan pariatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Cara untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa dengan memberikan motivasi-motivasi belajar kepada siswa dengan perkataan yang positif dan membangun siswa dalam

kondisi belajar, dapat juga dengan memperhatikan siswa pada saat pembelajaran *daring* berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhull, I., & Sakshi. (2017). *Online Learning. International Education & Research Journal (IERJ)*, 3(8), 32–34.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. Internet and Higher Education*.
- Hapsari, Sri. (2007). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Grasindo.
- Hardwinoto dan Setiabudhi. (2006). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: Gramedia.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. (2014). *Online IS Education for the 21st Century*. Journal of Information Systems Education.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). *Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education*. Procedia -Social and Behavioral Sciences.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). *Social Media in Higher Education. International Journal of Information and Communication Technology Education*.
- Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Indonesian Language Education and Literature,3 (1), 99-110.
- Nakayama M, Yamamoto H, & S. R. (2007). *The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students*. Elektronik Journal E- Learning, Vol.5(3).1.
- Rooijokers, Ad. 1990. *Cara Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia.
- Selvi, K. (2010). *Motivating Factors in Online Courses*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 2(2), 819–824.
- Slameto. (1990). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surya, Hendra. (2007). *Percaya diri Itu Penting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tabrani, Rusyan Atang Kusdinar A dan Zaenal Arifin. (1992). *Strategi dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wilson P.S. (1971). *Interest and Discipline in Education*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). *Can e-learning replace classroom learning?* Communications of the ACM.