

## Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Daring Inovatif Dan Kreatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Smpn 1 Lape

<sup>1</sup>Abdul Hakim, <sup>2</sup>Suparman, <sup>3</sup>Ahmad Reza

<sup>123</sup>Sekolah Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Inovasi, Universitas Teknologi Sumbawa

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 29 Desember 2022

Publish: 18 Januari 2023

---

#### Keywords:

Pembelajaran Daring Inovatif, Kreatif, Motivasi Belajar

---

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penerapan model pembelajaran daring yang inovatif dan kreatif terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape. Tujuan penelitian ini terdiri atas; 1. untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring inovatif dan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape, 2. untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape, 3. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh pembelajaran daring inovatif dengan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape

Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian ex-post facto. Populasi penelitian ini yaitu semuanya berjumlah 300 siswa, yang terdiri dari 150 siswa kelas VIII dan 150 siswa kelas IX. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Metode pengumpulan data yaitu metode angket, kuesioner dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis regresi berganda.

Hasil penelitian ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran daring yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika terlihat dari nilai  $t_{hitung}$  melebihi  $t_{tabel} = 1.992$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $t_{tabel} = 1.992$ ) dimana  $t_{hitung}$  sebesar 18.440. Sementara itu, pada pembelajaran daring kreatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3.599, artinya nilai  $t_{hitung} = 3.599$  melebihi  $t_{tabel} = 1.992$ . Sedangkan dari hasil uji coba signifikan bersamaan (uji F) hasil uji hipotesis dengan uji F menunjukkan bahwa  $f_{hitung} = 278.946$  lebih besar dari  $f_{tabel} = 3.13$ .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran daring inovatif dan kreatif sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape

---

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



---

### Corresponding Author:

Abdul Hakim

Sekolah Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Inovasi, Universitas Teknologi Sumbawa

[abdulhakim.smpn1lp@gmail.com](mailto:abdulhakim.smpn1lp@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, dinyatakan bahwa: "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, bermuatan mendidik dan mentranfer ilmu pengetahuan dengan menggunakan cara-cara yang efektif guna tercapainya tujuan pendidikan, serta bertanggung jawab (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan pembelajaran daring sebagai upaya pencegahan adanya penyebaran Covid-19 di sekolah terutama di ruang kelas. Pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan wilayah belajar untuk menjangkau yang masif dan luas menggunakan jaringan internet (Kuntarto, 2017). Sedangkan, (Bilfaqih & Qomarudin, 2015) mengatakan bahwa proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan memberikan materi dalam bentuk video conferance, slideshow, rekaman video, maupun tugas mingguan yang perlu dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam system penilaian.

Pembelajaran daring dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok virtual dan penugasan. Pada kelompok virtual, platform cenderung pada kegiatan *streaming live* seperti *zoom*, *google meet*, *webbex* dan yang lainnya. Keunggulan daring virtual ini yakni pelaksanaannya persis seperti kegiatan belajar konvensional, dimana kegiatannya real time, antara guru dan siswa sama-sama melakukan pembelajaran diwaktu yang sama sehingga guru dapat menjelaskan bahkan memberikan contoh yang dapat dilihat secara langsung untuk memperjelas materi yang sedang dipelajari. Namun, tidak dipungkiri kelemahan dari daring virtual ini yaitu besarnya penggunaan kuota internet membuat guru dan siswa harus menjadi lebih boros.

Sedangkan kelompok daring penugasan lebih condong dengan pembelajaran yang sifatnya hanya memberikan tugas berupa *text online*, seperti *google form*, *email*, *e learning*, *WhatsApp grup*, *geogle class room* dan seterusnya. Keunggulan dari daring penugasan ini, dapat dikatakan hemat kuota dan lebih simple dalam penggunaannya. Namun penyampaian materi sangat minim terjadi diwaktu pembelajaran berlangsung dalam pembelajaran daring penugasan, adanya tenggang waktu untuk menjelaskan membuat penugasan hanya efektif dilaksanakan saat memberikan tugas saja. 1). Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh model pembelajaran daring inovatif dan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape? 2). Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran daring inovatif dengan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape?

Penelitian ini bertujuan : 1). untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring yang inovatif dan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape, 2). untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring yang kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape, 3). Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran daring inovatif dengan kreatif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika SMPN 1 Lape

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini: 1). Vivin Rindawati 2020 Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Melalui Instagram Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring Pada Materi Globalisasi partisipasi penggunaan Instagram dalam pembelajaran daring materi globalisasi dapat mempermudah peserta didik dalam menemukan konsep sosiologi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. 2). Inisti Adelia Ruhama dan Erwin 2021, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 Terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV SDN Sawangan 07 Kota Depok di masa pandemi Covid-19;. 3) Nurhijrah Gusmadia Tama Nasution 2021, Metode Dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Masa Pandemi Covid-19 (Study Literature Review) Penerapan metode pembelajaran PAI secara daring pada masa pandemi Covid-19 adalah penerapan metode pembelajaran blended cooperative learning, e-learning, daring ataupun metode gabungan luring dan daring. Penerapan media pembelajaran PAI secara daring pada masa pandemi Covid-19 dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran smartphone atau gedit dan laptop dengan platform media whatsapp, telegram, google classroom, google form, instagram, zoom, vcall, youtube, flipbook dan radio streaming.; 4) Nizar Haris Hamzah; Herman Subarjah; Adang Sudrazat 2021, Analisis Model Pembelajaran Daring Dan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa, hasil

penelitiannya 1. pelaksanaan model pembelajaran daring dan model pembelajaran Blended Learning tidak ada hubungan terhadap hasil belajar siswa yang diperolehnya. p-value (sig); 5) Dinda Indah Mawaddah, Ponoarjo, Wikan Budi Utami, 2020, Efektivitas model pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19 terhadap prestasi belajar siswa, hasil penelitian ini 1.

(1) Nilai prestasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Daring melalui media WhatsApp Group mencapai KKM 50%.. (2) prestasi belajar sesudah menggunakan model pembelajaran daring melalui media WhatsApp Group rata-ratanya di atas KKM; 6) Kasidi, Marhaeni Dwi Satyarini, Sri Widayati, 2020 dengan judul Analisis Model Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19, hasil penelitian ini. (1) model pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam masa pandemi covid-19 (2) dari sisi prestasi akademik yang dicapai oleh para mahasiswa model pembelajaran daring cukup efektif, namun ditinjau dari segi biaya menjadi tidak efisien bagi mahasiswa, sementara itu efisien dicapai oleh mahasiswa ditinjau dari segi ruang dan waktu; (3) mahasiswa tidak mendapatkan pelayanan pembelajaran sebagaimana mestinya; (4) seratus persen responden dalam penelitian ini lebih senang dengan model pembelajaran tatap muka langsung, oleh karena itu pembelajaran daring akan lebih efektif jika divariasikan dengan pembelajaran luring, atau pembelajaran campuran (blended learning); 7) Rika Wahyuni, 2021 dengan judul Implementasi manajemen pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di smp negeri 7 sijunjung hasil penelitiannya

1). Tahap Perencanaan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pertama rapat kecil Kepala Sekolah, Wakil Kurikulum dan KTU, hasil dari rapat kecil tersebut dibawa ke dalam rapat majelis guru, kemudian hasil dari rapat disosialisasikan kepada orang tua dan siswa 2). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemic covid 19 di SMP Negeri 7 Sijunjung diserahkan pelaksanaannya oleh kepala sekolah kepada masing-masing guru bidang studi yaitu dengan menggunakan Whatsapp group Mapel, Google Classroom dan Google Form untuk mengirimkan materi, baik itu berupa foto, video, atau LKPD; 8) Amalina Rakasiwi 2021, dengan judul Penggunaan model pembelajaran learning start with a question untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar selama daring di bimbel jenius ponorogo, hasil penelitiannya a penerapan model pembelajaran learning star with a question dapat meningkatkan keaktifan belajar, hasil belajar dan motivasi siswa untuk belajar; 9) Lung Ayu Puspo Negoro Rolly Afrinaldi, Ardawi Sumar, 2022 dengan judul Survei tingkat kreativitas dan inovasi guru pendidikan jasmani pada masa pandemic covid-19 di sekolah menengah pertama se-kecamatan sukutani, hasil penelitiannya tingkat guru penjasorkes di SMPN 2 Sukutani kurang kreatif dan inovatif karena banyaknya kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran penjasorkes; 10) Irmani Qorinatur Ridwan Diah Andika Sari 2020, dengan judul Peran Guru dalam Membuat Model Pembelajaran Daring yang Inovatif dan Kreatif hasil penelitiannya guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media pembelajaran daring.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Lape Kecamatan Lape Kabupaten Sumbawa Provinsi Nusa Tenggara Barat, pemilihan lokasi ini didasarkan pada keinginan Peneliti untuk mengetahui bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Daring yang Inovatif dan Kreatif. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SMPN 1 Lape karena sekolah ini menyelenggarakan pendidikan daring selama masa Covid-19.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dari September 2022 sampai dengan Nopember 2022 di SMP Negeri 1 Lape Tahun pelajaran 2022/2023

Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian ex-post facto, artinya penelitian tentang variabel yang kejadiannya sudah ada sebelum penelitian dilaksanakan (Suharsimi, 2018:17). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dilihat dari eksplanansinya, penelitian ini adalah bersifat sebab akibat (kausal) dimana melihat hubungan yang bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi dua variabel atau lebih. Tujuan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memperoleh penjelasan tentang besarnya kebermaknaan (significance) dalam model yang

dihipotesiskan sebagai jawaban atas masalah yang sudah dirumuskan (Indrawan & Poppy, 2016:51).

Bungin (2011:109) menyatakan bahwa kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Lebih lanjut Burhan Bungin menjelaskan bahwa populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 1 Lape Kecamatan Lape Kabupaten Sumbawa yang berjumlah 473 orang siswa.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili populasi yang dapat ditampilkan sebagai data dalam penelitian ini. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Dalam Firdaus 2021, *simple random sampling* merupakan cara pengambilan sampel yang paling sederhana. Setiap anggota populasi diacak tanpa memerhatikan tingkatan-tingkatan dan cluster yang ada di organisasi.

Dalam menentukan jumlah sampel pada penelitian ini maka penulis menggunakan perhitungan dengan rumus slovin dengan batas kesalahan (*error tolerance*) 10%.

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

Keterangan:

n : banyak sampel minimum

N : banyak sampel pada populasi

e : batas toleransi kesalahan (error)

Jadi perhitungannya adalah :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{(1 + Ne^2)} \\ n &= \frac{300}{(1 + 300 \cdot 0,1^2)} \\ &= \frac{300}{(4)} \\ n &= 75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus slovin, diperoleh jumlah sample dalam penelitian ini adalah sejumlah 75 responden. Dengan batas toleransi kesalahan yang digunakan adalah 10% = 0.1%. Digunakannya rumus Slovin agar jumlah sampel yang diambil bersifat representatif yang artinya sampel tersebut dapat mewakili populasi yang ada.

Data dan Sumber Data, adapun data yang digunakana dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden dilokasi peneliatian atau objek penelitian, dengan berpedoman pada daftar pertanyaan. Sedana yang disampaikan oleh Bungin B (2011) bahwa data primer adalah data yang didapat dan dikumpulkan langsung dari objek yang diteliti oleh orang atau organisasi yang melakukan penelitian Adapun jenis-jenis data tersebut meliputi; 1). Kuesinoer model pembelajaran daring inovatif dan kreatif, 2) kuesioner motivasi belajar siswa, sedangkan data sekunder Data sekunder dalam penelitian ini adalah daftar Data sekolah, data Guru, Data siswa, Daftar Nilai.

Variabel Penelitian, untuk menghindari kesalahan penafsiran mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi variable-variabel tersebut. Pada peneilitian ini yang menjadi variabel terikat (variabel dependen) yaitu Motivasi Belajar Siswa (Y), sedangkan variabel bebas (variabel independen) yaitu Pembelajaran Daring Inovatif (X1) dan Daring Kreatif (X2).

Uji validitas, untuk mengetahui valid atau tidaknya pertanyaan-pertanyaan dari variabel Pembelajaran Daring Inovatif (X1), Kreatif (X2), dan Motivasi Belajar Siswa (Y). Kriteria dalam menggunakan validitas kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (pada taraf signifikan 5%), maka bisa dikatakan bahwa item kuesioner tersebut valid.
- b. Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (pada taraf signifikan 5%), maka bisa dikatakan bahwa item kuesioner tersebut tidak valid.

Uji signifikan Bersamaan (Uji F), Uji statistik F digunakan untuk menguji hubungan variabel bebas secara bersarna-sama dengan variabel terikat. Hipotesis yang diajukan:

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel Pembelajaran Daring Inovatif dan Daring Kreatif serempak terhadap variabel Motivasi Belajar Siswa

$H_a : \text{Minimal satu } \beta_i \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel Pembelajaran Daring Inovatif dan Daring Kreatif serempak terhadap variabel Motivasi Belajar Siswa. Kriteria pengambilan keputusannya adalah: 1)  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  atau  $\text{Sig } F \geq \alpha$  2)  $H_a$  diterima jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  atau  $\text{Sig } F < \alpha$

Analisa Data, penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda berikut rumus persamaan regresi linear berganda. (Christiana, 2018) :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

Keterangan:

- Y = Variabel terikat (nilai variabel yang akan diprediksi)
- $\beta_0$  = Konstanta
- $\beta_1 X_1$  = Nilai koefisien regresi
- $\beta_2 X_2$  = Variabel bebas
- $\varepsilon$  = Standar error

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran daring inovatif terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape diperoleh dari hasil uji validitas yang bertujuan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu *valid*.

Adapun hasil uji validitas pada variabel pembelajaran daring inovatif (X) dan variabel motivasi belajar (Y). Pengujian validitas pada variabel pembelajaran daring inovatif (X) dilakukan dengan 5 item pernyataan. Hasil uji validitas yang tampak di atas merupakan hasil pengujian validitas guna mencari variabel yang valid, dan hasil pengujian validitas yang terlihat pada tabel di atas adalah semua item pernyataan dari variabel Variabel Pembelajaran Daring (X) dinyatakan valid jika dengan nilai  $t_{hitung}$  melebihi  $t_{tabel} = 1.992$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $t_{tabel} = 1.992$ ), atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ( $\text{sig.} < 0,05$ ).

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 18.440 dengan tingkat signifikan lebih kecil dari 5% ( $\text{sig.} 0.05$ ) yaitu sebesar 0,000. Hal ini berarti variabel pembelajaran daring inovatif (x) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar (y). Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh variabel pembelajaran daring inovatif (x) terhadap variabel motivasi belajar (y) pada terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape” valid atau dapat diterima

Selanjutnya, pengaruh model pembelajaran daring kreatif terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape diperoleh dari hasil uji validitas yang bertujuan untuk mengukur validitas instrumen pembelajaran daring kreatif motivasi belajar siswa. Hasil uji validitas pada variabel pembelajaran daring kreatif (X) dan variabel motivasi belajar (Y) diperoleh dari 4 item pernyataan.

Hasil uji validitas yang tampak di atas merupakan hasil pengujian validitas guna mencari variabel yang valid, dan hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang dari variabel pembelajaran daring kreatif (X) dinyatakan valid, dimana diperoleh

hasil uji validitas instrumennya lebih kecil dari 5% (sig. 0.05) yaitu sebesar 0,000. Hasil analisis ini sesuai dengan argumentasi dari Piirto sebagaimana yang dikutip oleh Leli Halimah (2017) yang mengatakan bahwa peran guru itu sangat kompleks, guru yang bisa fokus pada kreativitas percaya bahwa semua siswa bisa kreatif.

Selanjutnya, menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3.599, artinya nilai thitung= 3.599 melebihi ttabel= 1.992. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa juga “terdapat pengaruh variabel pembelajaran daring kreatif (x) terhadap variabel motivasi belajar (y) pada terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape” dapat diterima. Selanjutnya, secara tersendiri variable motivasi belajar (y) diperoleh hasil uji validasinya instrumennya menunjukkan hasil signifikansinya lebih kecil dari 5% (sig. 0.05) yaitu sebesar 0,000.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan melakukan uji coba signifikan bersamaan (uji F) dan persamaan regresi linear berganda sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas yang terdiri dari variabel pembelajaran daring inovatif dan kreatif (X) terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar (Y) pada siswa SMPN 1 Lape menunjukkan hasil. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji F menunjukkan bahwa fhitung = 278.946 lebih besar dari ftabel= 3.13 dengan taraf signifikansi pvalue 0,00 lebih kecil dari 0.05, artinya terdapat pengaruh daring inovatif dan kreatif secara simultan terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape.

Selanjutnya, perbedaan pengaruh pembelajaran daring inovatif dengan kreatif terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape dengan menggunakan analisis persamaan regresi linear berganda sederhana. Ditemukan hasil perbedaan dari nilai koefisien pembelajaran daring inovatif sebesar 1.268 lebih besar dari nilai koefisien pembelajaran daring kreatif sebesar 0.302, sedangkan nilai thitung pembelajaran daring inovatif sebesar 18.440 lebih besar dari thitung pembelajaran daring kreatif. Artinya, pembelajaran daring inovatif terhadap motivasi belajar (Y) adalah bersifat positif dan cukup kuat, dibandingkan dengan pembelajaran daring kreatif. Dengan adanya perbedaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap kedua model pembelajar tersebut disesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan mereka masing-masing. Sebagaimana yang dikemukakan Ghullam, (2011) yang mengatakan bahwa dorongan mencapai sesuatu kondisi dimana individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standar atau kriteria yang ingin dicapai dalam belajar.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil nilai pembelajaran daring inovatif yaitu thitung sebesar 18.440 dengan tingkat signifikan lebih kecil dari 5% (sig. 0.05) yaitu sebesar 0,000. Hal ini berarti variabel pembelajaran daring inovatif (x) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar (y). Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh variabel pembelajaran daring inovatif (x) terhadap variabel motivasi belajar (y) dapat diterima.
2. Hasil pembelajaran daring kreatif menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3.599, artinya nilai thitung= 3.599 melebihi ttabel= 1.992. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa juga “terdapat pengaruh variabel pembelajaran daring kreatif (x) terhadap variabel motivasi belajar (y) pada terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Lape” dapat diterima.
3. Terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran daring inovatif dengan kreatif terhadap motivasi belajar siswa, hal ini ditunjukkan dari perbedaan nilai koefisien pembelajaran daring inovatif sebesar 1.268 lebih besar dari nilai koefisien pembelajaran daring kreatif sebesar 0.302, sedangkan nilai thitung pembelajaran daring inovatif sebesar 18.440 lebih besar dari thitung pembelajaran daring kreatif. Artinya, pembelajaran daring inovatif terhadap motivasi belajar (Y) adalah bersifat positif dan cukup kuat, dibandingkan dengan pembelajaran daring kreatif.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis dari pembelajaran daring inovatif menunjukkan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, maka perlu dikembangkan materi yang lebih mendalam dan lengkap yang dapat digunakan dalam pembelajaran online atau daring sampai saat ini.
2. Begitupun juga terkait pembelajaran daring kreatif perlu diberikan pengembangan materi dan indikator-indikator tambahan yang bisa digunakan untuk diterapkan pembelajaran kreatif di kelas.
3. Dengan adanya perbedaan hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran daring inovatif lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran kreatif, maka perlu tambahkan materi dan strategi menarik dalam meingimplementasikan pembelajaran daring kreatif, sehingga dapat mendekati atau sama dengan hasil motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring inovatif.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Asri, I. A. (2016). Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) Pada Siswa Kelas V Sdn No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi. *E- Journal Physical Education, Healt And Recreation*, 4(1), 1–15.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran. Ar-Ruzz Media.
- Bakar, R. (2014). The Effect of Learning Motivation on Student? s Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722–732.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring. Deepublish.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). High School Student Learning Motivation in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Islamic Education*, 123–140.
- Christiani, L. (2021). Turnitin. Inovasi Program Bank Sampah Sebagai Upaya Pengembangan Perpustakaan Mutiara Desa Kalisidi Kecamatan Ungaran Barat Semarang.
- Darmawan, D. (2016). Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain. PT Remaja Rosdakarya.
- David, E., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Acta Diurna*, 6(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/index/index>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Ghullam, H. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Halimah, L. (2017). Keterampilan Mengajar. PT Refika Aditam.
- Indrawan, Y. R. dan P. (2017). Metodologi Penelitian. PT. Refika Aditama.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 1(2), 207–220.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110–117.
- Mulyasa, E. (2002). Kurikulum Berbasis kompetensi konsep, karakteristik, dan implementasi.
- Nyayu, K. (2014). Psikologi pendidikan. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36.
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. 2(2).

- Prawira, A. P. (2012). Psikologi pendidikan dalam perspektif baru. Ar-Ruzz Media.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(2).
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Purwanto, N. (2016). Motivasi dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puspitasari, A. (2013). Self regulated learning ditinjau dari goal orientation. *Educational Psychology Journal*, 2(1).
- Rahmawati, A. (2016). Pengaruh keseimbangan kehidupan kerja (work life balance) dan kepuasan kerja terhadap loyalitas guru SMK swasta di Kecamatan Cakung Jakarta Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 1215–1224.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi dalam belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suharsimi, A. (2018). *metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Syah, M. (2013). *Psikologi belajar*.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. BumiAksara.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 1(69), 5–24.
- Winataputra, U. . (2005). *Mengajar di Perguruan Tinggi : Model-Model Pembelajaran Inovatif*. PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra*, 7(1), 14–2.