

# **PENGARUH PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN KEPUASAN BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI SMAN 7 BANJARMASIN**

**Ramadhani<sup>1</sup>, Kasyful Anwar<sup>2</sup>, M. Yuliansyah<sup>3</sup>**

Magister Manajemen, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin

## **ABSTRAK**

Ramadhani, 19920023. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara online. Tujuan pada penelitian ini ingin menganalisis pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMAN 7 Banjarmasin. Menganalisis pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kepuasan Belajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMAN 7 Banjarmasin

Penelitian ini menggunakan metode analisa data kuantitatif, yakni mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Hasil penelitian diperoleh Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,000lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar. Berdasarkan hasil analisis lebih meyakinkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan prestasi belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku pendidik dan peserta didik. Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan mulai bergantung pada sistem teknologi digital mulai dari pembelajaran dikelas, ataupun dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk ujian akhir mulai menerapkan system digital. Dengan demikian, manfaat dan dampak langsung dari Pembelajaran Digital ini yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,000lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel kepuasan belajar. Hasil ini dapat dipahami karena, dengan Pembelajaran Digital, sebagian siswa tidak dipengaruhi oleh lingkungan, siswa secara maksimal belajar oleh keinginan mereka sendiri (misalnya, belajar mandiri, dengan tempat dan media bervariasi) bahkan tanpa motivasi atau penguatan orang di sekitar, bekerja secara teratur dan fokus serta menyukai persaingan. Penggunaan teknologi baru yang sesuai dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang dapat dipelajari peserta didik dengan sukses dan mendapatkan kepuasan

**Kata Kunci:** Pembelajaran Digital, Motivasi, Kepuasan Belajar

---

## **ABSTRACT**

*Ramadhani. 19920023, One form of alternative learning that can be carried out during the Covid-19 emergency is online learning. The purpose of this study was to analyze the effect of digital learning on learning motivation during the Covid 19 pandemic at SMAN 7 Banjarmasin. Analyzing the influence of digital learning on learning satisfaction during the Covid 19 pandemic at SMAN 7 Banjarmasin*

*This study uses quantitative data analysis methods, namely grouping data based on variables and types of respondents, tabulating data based on variables from all respondents, presenting data for each variable studied, performing calculations to answer the problem formulation, and performing calculations to test hypotheses that have been proposed.*

*The results of the study obtained that Digital Learning obtained a sig value. 0.000 is smaller than 0.05, thus it can be seen that the Digital Learning variable has a significant effect on the Learning Motivation variable. Based on the results of the analysis, it is more convincing that the use of digital technology as a learning tool has a positive effect on the emergence of student learning motivation so that it is expected that student learning achievement can be achieved optimally. The presence of information technology systems has changed the behavior of educators and students. Currently, the process of providing education is starting to depend on digital technology systems, starting from classroom learning, or completing assignments, including final exams, starting to implement a digital system. Thus, the benefits and direct impacts of Digital Learning will then increase student learning motivation. Digital Learning got the value of sig. 0.00 is smaller than 0.05, thus it can be seen that Digital learning has a significant effect on the variable of learning satisfaction. This result is understandable because, with Digital Learning, some students are not influenced by the environment, students are maximally learning by their own desires (for example, independent study, with varied places and media) even without motivation or reinforcement of people around, working regularly and focus and like competition. Appropriate use of new technology can assist in conveying material in a way that students can learn successfully and gain satisfaction*

**Keywords:** *Digital Learning, Motivation, Learning Satisfaction*

## **PENDAHULUAN**

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya salah satunya adalah Surat Edaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (Kemendikbud) Tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran penyakit yang disebabkan oleh virus corona (Covid19). Melalui peredaran ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek, menginstruksikan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan mendorong siswa untuk belajar di rumah. (CNN Indonesia, 2020). Pemerintah Indonesia telah menyarankan orang untuk tinggal di rumah dan mengkarantina diri mereka sendiri. Pemerintah Indonesia memberlakukan peraturan PSBB. Artinya, pembatasan sosial besar telah diterapkan dalam rangka penanganan COVID 19. (CNNIndonesia, 2020).

Pemerintah Indonesia telah menghimbau untuk tetap di dalam rumah dan mengisolasi diri. Pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dibuat dalam rangka Penanganan COVID-19. Hal ini dilakukan dengan harapan agar virus tidak menyebar lebih jauh dan upaya penyembuhan dapat berjalan optimal. Dalam upaya pembatasan sosial ini, pemerintah Indonesia telah membatasi kegiatan di luar rumah, seperti kegiatan pendidikan yang dilakukan secara online melalui e-learning.

Feliz Maanti (2020) mengatakan untuk mencegah penyebaran COVID-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan yang dapat merangsang kerumunan orang. Untuk itu perlu dipertimbangkan kembali agar dapat melaksanakan pembelajaran tradisional yang banyak diminati siswa ke Ruang. Pembelajaran harus berlangsung dalam skenario di mana kontak fisik antara siswa dan siswa lain, atau antara siswa dan guru dapat diminimalkan. Ferismyanti (2020) Covid19 Bentuk lain dari pembelajaran yang dapat dilakukan dalam keadaan darurat adalah e-learning.

Menurut Moore, Dickson Deane dan Galyen (2011), *e-learning* adalah fitur yang menawarkan akses, konektivitas, fleksibilitas dan perbedaan jenis interaksi belajar. Zhang dkk, (2004) menemukan bahwa penggunaan Internet dan teknologi multimedia dapat mengubah cara pengetahuannya ditransmisikan dan menggantikan pembelajaran di kelas tradisional. Pembelajaran E-learning yang berkelanjutan membutuhkan perangkat seluler seperti ponsel cerdas, tablet, dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja, di mana saja. (Gikas & Grant, 2013).

Penggunaan teknologi mobile telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung implementasi e-learning. Misalnya, ruang kelas virtual menggunakan aplikasi pesan instan (So, 2016) seperti Google Classroom, Edmodo, layanan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan singkat seperti WhatsApp (So, 2016).

E-learning juga dapat dilakukan melalui jejaring sosial seperti Facebook dan Instagram (Kumar dan Nanda, 2018). Pembelajaran online telah dilaksanakan dengan menggunakan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online berlangsung dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh dan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) tidak boleh secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan media, baik kertas (formulir) maupun non-kertas (audio/video), komputer/internet, radio dan program televisi (Mona, 2020). Pembelajaran jarak jauh secara online dapat membawa banyak perubahan, baik dari segi metode pembelajaran maupun penilaiannya. Tentu banyak kendala yang dihadapi guru dan siswa. Selama pelatihan jarak jauh, banyak peserta pelatihan mengalami masalah saat belajar online. Ini termasuk akses internet yang tidak memadai, pemahaman materi yang tidak memadai, dan perjuangan melawan kemalasan yang semakin meningkat. Akses internet merupakan salah satu kendala yang cukup banyak dialami bagi para siswa ketika melakukan pembelajaran secara online. Mona, N. (2020)

Mulai Senin, 16 Maret 2020 hingga sekarang, kegiatan belajar mengajar tidak lagi dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, tetapi dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). siswa belajar dari rumah dengan bimbingan dari guru dan orangtua. Pada awal pandemi, media (aplikasi) yang digunakan untuk pembelajaran daring adalah dengan menggunakan WhatsApp. Aplikasi ini memiliki kelebihan relatif murah dalam pemakaian kuota internet dan hampir semua orangtua siswa sudah menggunakannya. Kekurangan dari aplikasi tersebut adalah video grup WhatsApp hanya bisa diikuti oleh empat orang, sehingga tidak bisa digunakan untuk pembelajaran langsung yang maksimal. Selain itu, aplikasi ini tidak efektif untuk adah pengumpulan tugas siswa, sehingga perlu mencari alternatif lain. Media (aplikasi) Pembelajaran Daring yang bisa digunakan antara lain Zoom (*platform video conference*), Google meet (*platform video conference*) dan WhatsApp.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru maupun siswa aplikasi yang dipakai SMAN 7 Banjarmasin adalah *E-learning*. Kendala yang dihadapi adalah adanya keterbatasan SDM, keterbatasan sarana prasarana seperti laptop atau HP yang dimiliki orangtua peserta didik, kesulitan akses internet, kondisi listrik yang tidak stabil, dan keterbatasan kuota internet yang bisa disediakan oleh orangtua. Selain itu Guru mengalami kesulitan komunikasi dengan orangtua sebagai pembimbing peserta didik di rumah. Belum semua orangtua bersedia dan mampu mendampingi anak belajar di rumah karena ada tanggung jawab yang lain seperti urusan kerja, urusan rumah, dan sebagainya. Orangtua mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dan memotivasi anak saat mendampingi belajar di rumah.

Siswa SMAN 7 Banjarmasin mengalami kesulitan untuk konsentrasi dalam belajar dari rumah dan mengeluhkan banyaknya penugasan soal dari guru. Meningkatnya rasa stress dan jenuh akibat adanya isolasi secara terus menerus dapat berpotensi menimbulkan rasa cemas dan depresi bagi anak, akses ke sumber belajar baik disebabkan karena masalah jangkauan listrik atau internet, maupun dana untuk aksesnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru maupun siswa, diketahui salah satu faktornya adalah ketersediaan sinyal yang kurang bagus. Selain itu, bagi para siswa SMAN 7 Banjarmasin yang rata-rata sudah memiliki gawai, kuota merupakan sumber masalah berikutnya, di mana jika tidak menggunakan wifi di rumahnya, maka siswa harus mengeluarkan uang lebih untuk membeli kuota internet.

Beberapa siswa SMAN 7 Banjarmasin mengatakan, pembelian kuota internet memiliki kendala apabila orang tua dari siswa tersebut sedang kesusahan, sehingga siswa kesulitan juga untuk membeli kuota internet. Proses untuk mengikuti pembelajaran secara online pun menjadi terkendala dan siswa menjadi tidak bisa fokus mengikuti pembelajaran jika sinyal terganggu akibat cuaca buruk dan lain sebagainya. Akibat akses internet yang mengalami gangguan, maka proses

pembelajaran pun menjadi terganggu, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pun mengalami kesulitan. siswa SMAN 7 Banjarmasin (2020).

Jika siswa ketika belajar secara tatap muka langsung saja masih belum paham, apalagi jika belajar yang dilakukan dengan sistem online, tentu saja hal tersebut akan berdampak pada tingkat kepuasan siswa dalam belajar. Kepuasan siswa penting dalam proses belajar untuk mengetahui keadaan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari dalam pembelajaran. Selain itu penguasaan ilmu matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjang penguasaan ilmu pengetahuan lain.

Menurut Rimbarizki, R. (2017) Pada pembelajaran online, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakkamajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar

Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran di SMAN 7 Banjarmasin, masih menekankan pada proses pemindahan informasi guru kepada siswa yang menggunakan media papan tulis, buku cetak, dan LKS. Peran guru masih sangat dominan. Guru menyusun program pembelajaran, siswa tinggal menerima rancangan pembelajaran dan informasi yang diberikan oleh guru. Guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan media konvensional yaitu buku cetak, LKS, dan papan tulis. Dalam pembelajaran di SMAN 7 Banjarmasin belum didukung dengan media pembelajaran yang mudah dilihat dan menarik perhatian siswa. Hal demikian menjadikan siswa bosan kurang motivasi, kelas menjadi pasif, dan kepuasan belajar siswa menurun, yang pada akhirnya prestasi belajar menjadi rendah.

Tantangan terbesar agar motivasi belajar siswa di masa pandemi Covid-19 ini tetap terjaga dengan baik maka peran guru dan siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi tersebut. Motivasi yang berasal dari kata motif memiliki arti daya dorong, keinginan, kebutuhan dan kemauan (Romadon & Maryam, 2019; Syahrani dkk., 2014; Widyanti R., 2020,2021). Motivasi berasal dari kata motivasi yang berarti motivasi, keinginan, kebutuhan dan motivasi (Romadon & Maryam, 2019). Motivasi adalah dorongan yang harus dimiliki seseorang untuk memulai, mengarahkan dan mengatur tindakan (Setiawan dan Mulyapradana, 2018). Motivasi merupakan bagian dari proses psikologis seseorang dalam menjelaskan interaksi antara sikap, persepsi, kebutuhan dan keputusan (Mujibul & Hakim, 2019). Motivasi memiliki tiga ciri yaitu Usaha, kemauan, arah atau tujuan (Setiawan dan Mulyapradana, 2018). Motivasi belajar yang kuat ditandai dengan kerja keras, ketekunan, pantang menyerah, memiliki tujuan untuk masa depan, antusias menyelesaikan tugas dengan tingkat kesulitan sedang, dan menyelesaikan masalah lebih awal dan paham apa yang bisa dilakukan (Mulyaningih, 2014).

Salah satu faktor ketidakpuasan siswa dalam proses pembelajaran secara online dibuktikan dengan nilai siswa yang didapatkan dimasa pandemic yang dirasa masih kurang memuaskan hal ini berdampak terhadap kinerja pembelajaran yang kurang maksimal. Kotler dan Keller (Mulyapradana et al., 2020) menyatakan kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa yang dihasilkan dari membandingkan kinerja yang dirasakan dari suatu produk (atau hasil) dengan harapannya. M.N Nasution (Mulyapradana, 2017) juga mengatakan hal yang sama: "Kepuasan adalah tingkat yang dirasakan setelah membandingkan kinerja dan hasil yang dirasakan dengan harapan".

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Dan Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMAN 7 Banjarmasin.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai deskriptif dan kausal, yaitu jenis penelitian di mana peneliti ingin mencari penjelasan dalam hal hubungan sebab-akibat. Berdasarkan hal tersebut di antara beberapa

konsep atau variabel atau strategi yang dimaksudkan untuk menggambarkan adanya hubungan sebab akibat antara situasi tertentu yang dikembangkan dalam manajemen dan dijelaskan dalam variabel (Ferdinan, 2014; Basuki, 2021). Dalam hal ini, pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Kepuasan Belajar Siswa Didik SMAN 7 Banjarmasin.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan serta menganalisis pengaruh antara 3 (tiga) variabel yaitu variabel Pembelajaran Digital (Y), variabel Motivasi Belajar (X1), dan variabel Kepuasan Belajar (X2). Ketiga variabel di atas sekaligus akan diuji hubungan dan tingkat hubungannya dalam penelitian ini.

Variabel yang disebutkan di atas terdiri dari tiga variabel eksogen (variabel bebas) dan satu variabel endogen (variabel terikat). Variabel eksogen adalah variabel yang tidak dipengaruhi atau tidak diprediksi oleh variabel lain dalam suatu model, sedangkan variabel endogen adalah variabel yang dipengaruhi (diprediksi) oleh satu atau beberapa variabel eksogen dalam satu model. Variabel eksogen dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Digital (Y), sedangkan variabel endogen adalah variabel Motivasi Belajar (X1), dan variabel Kepuasan Belajar (X2).

Tingkat kekuatan hubungan variabel eksogen terhadap variabel endogen dianalisis untuk mengetahui kemampuan prediksi variabel-variabel eksogen (variabel bebas) terhadap variabel endogen (variabel terikat), dan untuk mengetahui model konstruk variabel yang memiliki hubungan signifikan, maka teknis analisis data yang digunakan adalah model persamaan struktural (*Structural Equation Modelling* - SEM)

Penelitian ini termasuk dalam penelitian yang dirancang menurut model *explanatory* yaitu penelitian yang memiliki ciri-ciri: (a) data dikumpulkan dari suatu sampel yang berasal dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya; (b) data berkaitan dengan suatu pendapat, persepsi dan suatu hal pada suatu saat yang dikumpulkan secara serentak dalam waktu yang relatif singkat; (c) data yang terkumpul dianalisis dengan bermacam-macam metode tergantung kesimpulan data yang berhasil dikumpulkan (Creswell, 2008; Basuki, 2021)

Langkah-langkah dalam rancangan penelitian model *explanatory* yaitu: (a) para peneliti terlebih dahulu dapat mengkorelasikan dua variabel atau lebih; (b) para peneliti mengumpulkan data pada satu titik waktu secara serentak; (c) peneliti menganalisis semua variabel; (d) peneliti memperoleh setidaknya dua skor untuk masing-masing variabel; (e) peneliti melaporkan penggunaan statistik uji korelasi dalam analisis data; (f) pada akhirnya peneliti membuat interpretasi atau menarik kesimpulan (Creswell, 2008).

### **Objek dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada SMAN 7 Banjarmasin yang beralamat di Jl. Dharma Praja V No.47, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Tim., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70249. Penelitian dilaksanakan dari bulan Februari – Juni 2021.

### **Definisi Operasional**

Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut :

#### **1. Pembelajaran digital (*E-Learning*)**

*E-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan komputer untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan tenaga kependidikan. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, transparansi dan akuntabilitas.

#### **2. Motivasi belajar**

Motivasi belajar adalah motivasi yang ada pada siswa dan dapat mendorong belajar untuk mencapai tujuan belajar.

### 3. Kepuasan Siswa

Kepuasan pelanggan adalah perasaan senang atau kecewa manusia yang merupakan hasil dari membandingkan kesan kinerja produk (atau hasil) dengan suatu harapan (Kotler dalam Winarsih, 2007:22).

### Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi merupakan wilayah gabungan yang terdiri dari subyek/subyek dengan kualitas tertentu dan karakteristik yang akan diselidiki oleh peneliti dan mencapai kesimpulan (Sugiyono, 2011). Hubungannya dengan populasi dikenal pula ada istilah parameter, yaitu merupakan ukuran seluruh populasi penelitian yang harus diperkirakan. Parameter juga merupakan indikator dari suatu distribusi hasil pengukuran. Parameter adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:118). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Di SMAN 7 Banjarmasin yang berjumlah 1.095 siswa.

#### 2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian populasi yang dapat mewakili seluruh populasi yang ada (Arikunto, 2002). Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus Slovin dalam Umar (2013:120) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Keterangan ;

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

E = Batas Kesalahan maksimal yang ditolerir dalam sampel 10% (0,1)

Dimana diketahui :

$$n = \frac{1.095}{1 + 1.095 \times (0,1)^2}$$
$$n = \frac{1.095}{1 + (1.095 \times 0,01)}$$
$$n = \frac{1.095}{1 + 10,95}$$
$$n = \frac{1.095}{11,95}$$
$$n = 91,63$$

Berdasarkan rumus slovin dapat diketahui jumlah sampel minimal 91,63, demikian sampel pada penelitian dibulatkan menjadi 92 responden. Teknik sampling menggunakan *Proporsional Random Sampling*. *Proporsional Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut.

Jumlah Sampel :

Kelas	Program IPA		JML	Program IPS		JML	Jumlah
	L	P		L	P		
X	91	121	212	54	61	115	327
XI	140	136	276	56	61	117	393
XII	107	149	256	56	63	119	375
Jumlah	338	406	744	166	185	351	1.095

### Pengumpulan Data

Adapun prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke obyek penelitian.
2. Angket atau Kuesioner

Menyebarkan kuisisioner kepada responden dengan tujuan untuk menganalisa jawaban responden mengenai variabel dalam penelitian. Dalam penelitian ini pendekatan yang dipilih adalah pendekatan survey dengan data kuantitatif, oleh karena itu data yang diperoleh menggunakan skala pengukuran ordinal sehingga instrumen yang digunakan dari masing-masing jawaban diberikan skala pengukuran dengan tipe atau jenis skala likert. Sugiono (2009:7) memberikan gambaran tentang skala likert yaitu : Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Angket atau kuisisioner yang digunakan adalah angket terstruktur yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman, pendapat atau perasaan responden.

3. Dokumentasi dan Studi Pustaka, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari literatur maupun dokumen dari obyek penelitian

### Uji Instrumen Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan diukur menggunakan skala interval yang disebut sebagai skala *Likert*. (Sanusi, 2014, p. 54) menjelaskan pengukuran dengan menggunakan skala *Likert* mencerminkan skala interval. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014, p. 132). Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel dan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen-instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

### Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisa data kuantitatif, yakni mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Hipotesis Pengujian Pengaruh Langsung Pertama Y Terhadap X1

#### Uji-t

Uji t ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Y, terhadap X1. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan perbandingan nilai t hitung masing – masing koefisien dengan t tabel, dengan tingkat signifikan 5%, dengan ini variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji-t**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	3.841	2.603	1.475	.143
	X1	.263	.044	.520	.000

Sumber: Hasil Uji SPSS (2021)

#### Persamaan Regresi

$$Y_1 = 3.841 + 0,263X_1 + 0,422 Y_1 + e$$

Dimana

Nilai koefisien regresi variabel Pembelajaran Digital (Y) 0,263 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada Pembelajaran Digital tinggi, maka hubungan terhadap Motivasi Belajar juga akan meningkat sebesar 0,263.

Berdasarkan hasil uji t yang tercantum pada tabel di atas dapat dilihat bahwa: Variabel Y Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar.

### Uji Hipotesis Pengujian Pengaruh Langsung Kedua Y Terhadap X2

#### Uji-t

Uji t ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Y secara parsial terhadap X2. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan perbandingan nilai t hitung masing – masing koefisien dengan t tabel, dengan tingkat signifikan 5%, dengan ini variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Tabel 5.11**  
**Hasil Uji-t**



Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	22.025	5.857		3.761	.000
	Y	.474	.098	.438	4.827	.000

Sumber: Hasil Uji SPSS (2021)

Persamaan Regresi

$$Y_2 = 22.025 + 0,474X + e$$

Dimana nilai koefisien regresi variabel Pembelajaran Digital (Y) 0,474 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada Pembelajaran Digital tinggi, maka hubungan terhadap Kepuasan Belajar juga akan meningkat sebesar 0,474.

Berdasarkan hasil uji t yang tercantum pada tabel diatas dapat dilihat bahwa: Variabel Y Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,00 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel kepuasan Belajar.

### **Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMAN 7 Banjarmasin**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Nilai koefisien regresi variabel Pembelajaran Digital(Y) 0,263 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada Pembelajaran Digital tinggi, maka hubungan terhadap Motivasi Belajar juga akan meningkat sebesar 0,263. Kemudian berdasarkan hasil uji t yang tercantum pada tabel diatas dapat dilihat bahwa: Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,00 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar.

Hasil pembahasan diatas meyakinkan kita bahwa Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis diatas lebih meyakinkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan prestasi belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku pendidik dan peserta didik. Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan mulai bergantung pada sistem teknologi digital mulai dari pembelajaran dikelas, ataupun dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk ujian akhir mulai menerapkan system digital. Dengan demikian, manfaat dan dampak langsung dari Pembelajaran Digital ini terhadap individual pemakai dan yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar.

Perkembangan teknologi menghasilkan berbagai macam fasilitas, kualitas dan manfaat yang ditawarkan oleh Pembelajaran Digital, yang tujuannya untuk memudahkan segala aktivitas hidup manusia dalam melakukan pekerjaan dan mengakses berbagai informasi. Di masa covid-19 Pembelajaran Digital sudah menjadi sarana wajib bagi setiap sekolah. Adapun pengertian Pembelajaran Digital adalah merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan teknologi dan juga internet. Sarana media pembelajaran digital yang bermutu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan masa depan.

## **Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kepuasan Belajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMAN 7 Banjarmasin**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Nilai koefisien regresi variabel Pembelajaran Digital (Y) 0,474 adalah positif, yang berarti bahwa adanya hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat, semakin nilai koefisien (nilai Sig) pada Pembelajaran Digital tinggi, maka hubungan terhadap Kepuasan Belajar juga akan meningkat sebesar 0,474. Berdasarkan hasil uji t yang tercantum pada tabel di atas dapat dilihat bahwa: Variabel Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,00 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel kepuasan belajar.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini juga diketahui bahwa, Pembelajaran Digital berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan belajar. Hasil ini dapat dipahami karena, dengan Pembelajaran Digital, sebagian siswa tidak dipengaruhi oleh lingkungan, siswa secara maksimal belajar oleh keinginan mereka sendiri (misalnya, belajar mandiri, dengan tempat dan media bervariasi) bahkan tanpa motivasi atau penguatan orang di sekitar, bekerja secara teratur dan fokus serta menyukai persaingan.

Penggunaan teknologi baru yang sesuai dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang dapat dipelajari peserta didik dengan sukses dan mendapatkan kepuasan. Tingkat kepuasan peserta didik bisa menunjukkan bahwa seberapa besar Pembelajaran Digital bisa diterima oleh peserta didik. Tingkat kepuasan peserta didik juga bisa menjadi tolok ukur mutu dari Pembelajaran Digital.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada bab V, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui variabel Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar. Berdasarkan hasil analisis lebih meyakinkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan prestasi belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku pendidik dan peserta didik. Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan mulai bergantung pada sistem teknologi digital mulai dari pembelajaran dikelas, ataupun dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk ujian akhir mulai menerapkan system digital. Dengan demikian, manfaat dan dampak langsung dari Pembelajaran Digital ini yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Pembelajaran Digital didapatkan nilai sig. 0,00 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian dapat diketahui pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel kepuasan belajar. Hasil ini dapat dipahami karena, dengan Pembelajaran Digital, sebagian siswa tidak dipengaruhi oleh lingkungan, siswa secara maksimal belajar oleh keinginan mereka sendiri (misalnya, belajar mandiri, dengan tempat dan media bervariasi) bahkan tanpa motivasi atau penguatan orang di sekitar, bekerja secara teratur dan fokus serta menyukai persaingan. Penggunaan teknologi baru yang sesuai dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang dapat dipelajari peserta didik dengan sukses dan mendapatkan kepuasan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan melihat indikator dari variabel yang ada, maka saran-saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

Meskipun Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar, akan tetapi Pembelajaran Digital seefektif sistem tatap muka. Apalagi di saat kondisi darurat seperti ini, Untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal banyak hal yang perlu disiapkan, mulai dari infrastruktur jaringan internet yang memadai berupa jaringan dan platform aplikasi. Namun tuntutan yang justru harus diperhatikan lebih serius adalah kesiapan sumber daya manusia (SDM) dan peserta didik. Agar proses Pembelajaran Digital berjalan dengan baik, maka kedisiplinan tinggi mutlak dibutuhkan, baik dari guru maupun peserta didik, karena peserta didik yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan

pembelajaran yang lebih baik dengan metode konvensional dan sebaliknya peserta didik yang cerdas dan memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu secara efektif melakukan pembelajaran secara daring.

Mengingat aktivitas pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah, maka perencanaan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum masa pandemi merupakan acuan yang tepat untuk digunakan agar proses pembelajaran tetap terlaksana dengan baik sebagaimana tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut.

Untuk meningkatkan kepuasan belajar siswa masa pandemi, hendaknya kegiatan siswa selama proses pembelajaran online diperlukan adanya perhatian dan pendampingan penuh serta memberikan motivasi dan dorongan semangat agar kepuasan belajar tetap terjaga dengan baik. Serta membatasi dalam penggunaan gadget karena hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan dan aktivitas belajar

Sarannya pihak manajemen Di SMAN 7 Banjarmasin disarankan membuat skema dan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran digital. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan guru serta orangtua dalam mengontrol belajar di rumah.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa dan juga kepuasan siswa di tengah situasi pandemik Covid-19, untuk menambahkan variabel-variabel yang mendukung untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Selain itu, mungkin alangkah lebih baiknya jika subjek penelitian di perluas lagi seperti seluruh jenjang pendidikan yang ada, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang luas terkait motivasi belajar dan juga kepuasan belajar di tengah situasi seperti ini.

## REFERENSI

- Ani Widayati, 2013, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Atas Swasta Babussalam Pekanbaru
- Anwar, Sanusi. 2014. Metodologi Penelitian Bisnis. Jakarta: Salemba Empat
- Azhari Zabir, 2016, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smpn 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang.
- Basuki, 2021, Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif, Penerbit Media Sains Indonesia, Bandung, <https://scholar.google.co.id/citations?user=ka0E86IAAAAJ>
- Creswell, John W. 2008. Educational Research, planning, conducting, and evaluating qualitative dan quantitative approaches. London: Sage Publications
- CNNIndonesia, 2020
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students ' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress
- Elisa, Gita, 2017, Pengaruh Kepuasan Siswa Pada Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
- Ferdinand, Augusty. 2014. Metode Penelitian Manajemen. BP Universitas Diponegoro. Semarang
- Ferismayanti, 2020, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19
- Ghozali, Imam. 2012. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Yogyakarta: Universitas Diponegoro
- Hamzah, B.U. (2012). Teori Motivasi & Pengukurannya. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta.
- Husein Umar. 2013. Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pers
- Husein Umar. 2014. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Edisi-2. Cetakan ke-13. Jakarta : Rajawali Pers.
- Imron, A. (2009). 17 Jurus Mempelajari MYOB Accounting. Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta.
- Irianto, Anton. (2005). Kunci Sukses yang Tak Pernah Gagal. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta

- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social 229 media. *Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Kadir, A. dan Terra, Ch. T. (2005). *Pengenalan Teknologi Informasi* Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta
- Korucu, A. T. and Alkan, A. (2011) 'Differences between m-learning ( mobile learning ) and e-learning , basic terminology and usage of m-learning in education', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 15, pp. 1925–1930
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). *Social Media in Higher Education*. *International Journal of Information and Communication Technology Education*
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS Praktis dan Mudah Dipahami untuk Tingkat Pemula dan Menengah*. Yogyakarta: Gava Media
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Pioneer Karanganyar. *Unesa*, 6(2), 1– 12.
- Mona, N. (2020). Konsep isolasi data jaringan sosial untuk meminimalisasi efek contagious ( Kasus penyebaran virus corona di Indonesia). *Sosial humaniora terapan*, 117-125 Vol 2 No 2
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*
- Muhasim, 2017, *Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*
- Murhada. dan Yo Ceng Giap. (2011). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit Mitra Wacana Media. Jakarta
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Edisi Pertama. Penerbit Kencana. Jakarta.
- Riduwan dan Engkos, A.K. (2013). *Cara Menggunakan dan Memakai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Penerbit PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Syahrani, A.W, Abdullah, R Widyanti, 2014, Pengaruh Komunikasi Organisasi dan Kepemimpinan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Kalimantan Selatan, *AI-KALAM JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN 1 (1)*, 17-33
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sutabri, Tata. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit C.V Andi Offset (Penerbit Andi). Yogyakarta.
- Widyanti, Rahmi, 2019, *Perilaku Organisasi: Teori dan Konsep*, Jilid 1, Penerbit Media Sains Indonesia Bandung, <https://scholar.google.co.id/citations?user=ka0E86IAAAAJ>
- Ubaedy, AN. (2008). *Motivasi: Untuk Hidup yang Lebih Baik*. Penerbit Bee Media Indonesia. Jakarta
- Zhang, Q. L. et al. (2014) 'Model AVSWAT apropos of simulating non-point source pollution in Taihu lake basin', *Journal of Hazardous Materials*, 174(1–3), pp. 824–830