

Pengaruh Perubahan Pembelajaran Daring Ke Pembelajaran Luring terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Wesley Marindal II

Evi Bunga Rosari Tumanggor¹, Pontas J. Sitorus², Beslina Afriani Siagian³
^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas HKBP Nommensen Medan,
Medan, Indonesia
Email: evi.tumanggor@student.uhn.ac.id¹, pontas1991@gmail.com²
beslinasiagian@uhn.ac.id³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perubahan pembelajaran daring ke pembelajaran luring terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Wesley Marindal II. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. yang berupa angka dan analisis statistic untuk menganalisis data dan mengetahui pengaruh peralihan dari pembelajaran online ke offline terhadap minat belajar siswa di Sekolah Wesleyan Marindal II. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan alat angket atau kuesioner. Berdasarkan analisis angket dari 23 responden ternyata sebanyak 61.86% lebih memilih pembelajaran luring dibandingkan dengan memilih pembelajaran daring 44.95%. Alasan siswa mengalami lebih banyak hambatan belajar seperti sinyal tidak mendukung, sarana hp tidak memadai, kuaota internet tidak memadai. Siswa yang berminat belajar luring dengan alasan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, guru dapat secara langsung memantau perkembangan siswa, siswa merasakan lebih aktif dalam pembelajaran luring. Berdasarkan analisis homogenitas dan nilai probabilitas atau Sig 0.643 lebih besar dari 0.05 dan berdistribusi normal. Dengan demikian Ha diterima, yaitu perubahan pembelajaran daring ke luring berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang artinya minat belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Pembelajaran Online dan Offline, Minat Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of changes in online learning to offline learning on the learning interest of seventh grade students of SMP Wesley Marindal II. The approach used is a quantitative approach. in the form of numbers and statistical analysis to analyze the data and determine the effect of the transition from online to offline learning on student interest in learning at the Wesleyan Marindall II School. Collecting data in this study used a questionnaire or questionnaire. Based on a questionnaire analysis of 23 respondents, it turns out that 61.86% prefer offline learning compared to 44.95% choosing online learning. The reasons students experience more learning barriers such as unsupportive signals, inadequate cellphone facilities, inadequate internet quota. Students who are interested in offline learning with the reason that students understand learning material more easily, teachers can directly monitor student progress, students feel more active in offline learning. Based on the analysis of homogeneity and probability value or Sig 0.643 greater than 0.05 and normally distributed. Thus Ha is accepted, i.e. changes in online learning to offline have an effect on students' interest in learning, which means that students' interest in learning increases.

Keywords: Online and Offline Learning, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu aktivitas bernilai mendidik yang diutamakan untuk memperoleh tujuan yang telah direncanakan. Interaksi antara beberapa komponen, misalnya pengajar, anak didik dan topik pelajaran, dan asal belajar akan terjadi dalam

proses pembelajaran. Sarana dan prasarana misalnya teknik, media dan ketenangan loka belajar merupakan interaksi antara ketiga komponen ini dilibatkan sebagai akibatnya tercipta proses belajar yg baik. Kesulitan yg terjadi pada proses pembelajaran merupakan materi yg disampaikan kurang baik sebagai akibatnya materi yg tersampaikan nir gampang dipahami sang anak didik. Minimnya kepedulian pengajar buat memotivasi siwa, variasi penggunaan metode dan media pembelajaran yg memicu rendahnya minat anak didik pada belajar dan inilah yg tak jarang terjadi pada pertarungan pembelajaran. Seperti yg kita ketahui bahwa ini akan sangat berdampak dalam prestasi belajar yg kurang maksimal. Memilih media belajar yg sempurna menggunakan topik pembelajaran merupakan keliru satu upaya buat menjawab pertarungan tadi sebagai akibatnya bisa menarik perhatian. Kami memberikan saran kepada siswa untuk memperdalam mata pelajaran mereka, memotivasi mereka untuk belajar dengan giat dan tidak bosan belajar terus menerus.

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh (Arsyad,2011): Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara beberapa komponen seperti guru, siswa, topik pelajaran, dan sumber belajar. Peralatan dan prasarana, seperti teknologi, media, dan kenyamanan lokasi pembelajaran, merupakan hubungan antara ketiga komponen tersebut untuk menciptakan proses pembelajaran yang hebat. Kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran adalah materi yang diberikan kurang baik, sehingga materi yang diberikan tidak mudah dipahami oleh siswa. Kurangnya minat guru dalam memotivasi siswa serta perbedaan metode pembelajaran dan penggunaan media menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar. Hal ini sering terjadi pada masalah belajar.

Telah terbukti secara signifikan mengganggu keberhasilan pembelajaran suboptimal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menjawab pertanyaan tersebut dan mendapatkan perhatian. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajarannya (Isman, 2017). Pembelajaran online memungkinkan siswa untuk terhubung dengan guru melalui aplikasi Google Classroom, telepon atau chat, zoom, atau melalui WhatsApp. Ini adalah pembaruan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Banyak juga hal yang menghambat pembelajaran online diantaranya internet lambat terutama bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil, biaya internet yang tinggi, keterbatasan penggunaan komputer dan smartphone, pembelajaran di rumah banyak, guru dan siswa tidak mengikuti perkembangan IPTEK. terjadi, siswa memainkan banyak permainan. Para orang tua masih tidak peduli dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran offline adalah pembelajaran yang menyediakan waktu dan tempat belajar siswa dengan pertemuan tatap muka antara guru dan peserta mengikuti protokol kesehatan. Pembelajaran offline juga perlu disesuaikan dengan siswa karena siswa sudah hampir dua tahun belajar online di rumah, siswa sudah merasa nyaman atau terbiasa dengan pembelajaran online, hal itulah yang membuat banyak siswa malas untuk bersekolah. karena mereka bisa bermain game tanpa pengawasan guru dan orang tua.

Masalah Perubahan pembelajaran daring ke pembelajaran luring diantaranya banyak keluhan mengenai pembelajaran daring, siswa sering datang terlambat ke sekolah, minimnya motivasi belajar dan keberagaman daya tangkap siswa terhadap pengajaran guru pada saat daring, siswa mudah bosan saat pembelajaran online berlangsung, siswa nyaman belajar secara online sehingga menyebabkan siswa jarang hadir saat belajar online. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh perubahan pembelajaran daring ke pembelajaran luring terhadap minat belajar siswa kelas VII sekolas SMP Wesleyen Marindal II TP 2021/2022".

Belajar adalah upaya faktor-faktor eksternal untuk mewujudkan proses belajar dalam diri individu peserta didik. Hakikat pembelajaran adalah bagaimana menata dan menata lingkungan sekitar siswa sedemikian rupa untuk mengembangkan proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pembimbing yang selalu mendorong kita untuk belajar. Dalam pembelajaran terdapat banyak perbedaan, misalnya siswa memiliki kemampuan menyerap materi pelajaran, ada siswa yang kurang mampu menyerap materi pelajaran.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Belajar adalah suatu cara interaksi antara guru dan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Belajar tidak terjadi secara tiba-tiba tetapi harus melalui bagian-bagian tertentu. Dengan belajar, guru menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan baik, melalui hubungan interaksi akan tercipta proses belajar yang baik. Pembelajaran ini dilakukan oleh dua aktor, yaitu guru dan siswa. Belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari isi mata pelajaran, yang dimaksud dengan belajar adalah perilaku belajar eksternal, dan belajar adalah perilaku belajar internal.

Pembelajaran Daring

Istilah pembelajaran daring sering dipergunakan dalam proses belajar yang digunakan dalam jarak jauh dan memanfaatkan internet. Program penyelenggaraan dalam kelas belajar yang dapat digunakan melalui whatsapp, telegram, zoom dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung saat ini. Sedangkan menurut Kuntarto (2017: 101) "Pembelajaran daring ialah belajar menggunakan teknologi multimedia, video, teks langsung online, pesan suara, email, panggilan konferensi, dan streaming video. Online diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan internet atau jaringan komputer yang terhubung langsung dan memiliki cakupan global (luas).

Jenis-Jenis Aplikasi Pembelajaran Online

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menjelaskan, penghentian kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak serta merta membuat siswa tidak bisa belajar. Siswa tetap dapat belajar dari jarak jauh, guru tetap dapat peduli terhadap pembelajaran siswanya, dan orang tua dapat mengontrol perkembangan akademik anaknya (Videlia, 2020:18).

Untuk menjalankan pembelajaran online diperlukan aplikasi sistem pembelajaran online (Bilfaqih & Qomarudin, 2015:65). Berikut adalah berbagai aplikasi pembelajaran online yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Rumah Belajar, Google G Suite for Education, Kelas Cerdas, Sekolah Equiper, Ruang Guru. Guru harus terus memberikan instruksi pembelajaran kepada siswanya, meskipun harus dilakukan dari jarak jauh. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menyiapkan materi pembelajaran dan tugas sehingga siswa dapat belajar secara online (Gunawan, 2020:5).

Berikut ini adalah beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran online saat ini, antara lain: WhatsApp atau WA, facebook, telegram, google classroom, google formulir.

Model Pembelajaran Daring

Menurut Charismiadji (2020:10), model pembelajaran terbaru ini secara prosedural diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 dengan standar proses menggunakan prinsip sebagai berikut:

1. Mulanya siswa yang memberitahu saya, tapi sekarang untuk siswa yang tahu
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menuju pembelajaran berbasis pembelajaran yang beragam
3. Transisi dari pendekatan tekstual ke proses yang meningkatkan penggunaan pendekatan ilmiah
4. Dari pembelajaran parsial awal menjadi pembelajaran terpadu
5. Dari pembelajaran yang menekankan reaksi tunggal ke pembelajaran yang menggunakan reaksi multi dimensi

Karakteristik Pembelajaran Daring

Menurut Isman (2016:3) pembelajaran daring memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Meminta siswa untuk membangun Ilmu pengetahuan
2. Belajar mandiri
3. Peserta didik akan bekerjasama dengan siswa lain dan bisa memecahkan masalah secara bersama-sama
4. Membentuk kelompok belajar yang menyeluruh
5. Memanfaatkan media internet.

Pembelajaran Luring

Menurut KBBI Kemendikbud (2020) Offline adalah singkatan dari luar jaringan (an); putus sambungan dari jaringan komputer. Hamid dalam (Prodjo, 2020) Bentuk pembelajaran PJJ ada dua yaitu pembelajaran offline dan pembelajaran online. Metode pembelajaran offline adalah pembelajaran yang berlangsung secara offline, artinya guru memberikan materi berupa latihan berbasis kertas. Kemudian guru akan berkunjung ke rumah atau mengunjungi kelompok-kelompok kecil, ini yang akan dipersiapkan nanti bagaimana anak-anak akan belajar di rumah, pembelajaran offline juga dapat diakses melalui TV dan radio. Pendidik sering memanfaatkan Pembelajaran dan belajar dari rumah melalui TVRI jika mereka memiliki akses ke televisi.

Hal-Hal yang dipersiapkan dalam Pembelajaran Luring

1. Wajib pakai masker

Setiap sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah harus mengikuti protokol kesehatan yang ada, seperti menyediakan hand sanitizer.

2. Cek suhu

Protokol kesehatan di sekolah yang kedua adalah cek suhu. Kemudian, dengan menggunakan masker, siswa dan guru juga wajib dicek suhu tubuhnya sebelum masuk sekolah.

3. Waktu Kegiatan Belajar Mengajar

Menerapkan sistem pembelajaran luring dilakukan secara bergiliran dan durasi waktu hanya berlangsung 2 jam.

Model Pembelajaran Luring

Offline berarti "offline" atau offline. Pembelajaran offline dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran di mana sama dengan di semua tidak dalam kondisi menghubungkan jaringan internet. Berdasarkan hasil sitasi pada web (Hapsa, 2020), langkah-langkah mempelajari metode offline adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan dengan menyusun RPP dengan metode offline: guru memiliki alamat setiap siswa untuk guru pulang mengajar, guru menyiapkan bahan pelajaran
2. Pelaksanaan, yaitu guru menyampaikan bahan ajar atau bahan ajar, seperti: siswa belajar materi di rumah karena pembelajaran offline, tenaga pengajar membutuhkan orang untuk siswa. Orang tua siswa terus mendampingi anaknya belajar, guru bertanya, orang tua mengawasi anak-anaknya mengerjakan pekerjaan rumah. Tugas yang diberikan oleh guru, guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa dari setiap siswa, kemudian guru memeriksa hasil siswa belajar dan memberikan nilai di buku kerja siswa
3. Terakhir, guru menyampaikan kepada siswa evaluasi, dan catatan agar siswa dapat melihat hasil pekerjaannya, sehingga siswa termotivasi dan antusias dengan ide-idenya meskipun sedang online.

Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan tertarik, perasaan menyukai sesuatu tanpa ada yang mengatakan atau menginginkannya. Menurut Susanto (2016) minat berarti keinginan yang kuat terhadap sesuatu, siswa yang menunjukkan minat yang kuat terhadap materi dan suasana belajar memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai hasil yang diinginkan. Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar. Pentingnya minat belajar siswa terbentuk antara lain agar perubahan belajar berlangsung ke arah yang lebih baik.

Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock, ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Perkembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat ditentukan oleh budaya
6. Minat berbobot emosional
7. Minat berbobot egoisentris, bila seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan ada keinginan buat memilikinya

Indikator Minat Belajar

Menurut Safari, ketika seorang siswa memiliki minat belajar, mereka akan menilai pada beberapa poin, yaitu:

1. Rasa Belajar
Seorang siswa yang memiliki rasa cinta terhadap suatu mata pelajaran akan terus meneliti dan mendalami ilmu yang disukainya. Tahun
2. Minat siswa
Berkaitan dengan daya gerak mendorong kecenderungan untuk merasa tertarik pada orang, benda, aktivitas, atau mungkin pengalaman emosional yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Tahun
3. Perhatian Siswa
Perhatian adalah konsentrasi atau aktivitas pikiran menuju pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan orang lain.
4. Keterlibatan Siswa
Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek menyebabkan mereka menyukai dan senang melakukan aktivitas berdasarkan objek yang mereka sukai.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berupa angka-angka dan analisis statistik. Oleh karena itu penelitian kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data dan mengetahui pengaruh perubahan pembelajaran daring ke pembelajaran luring terhadap minat belajar siswa sekolah Wesleyan Marindal II.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya (tanpa perantara). Data ini dapat berupa pendapat subjek (orang) secara individu atau kelompok. Pengumpulan data akan dibagikan kuesioner kepada responden.

Table 1. penskoran responden

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data penelitian ini terdiri atas dua macam, yaitu data yang bersumber dari kelas VIIA sebanyak 20 siswa dan data yang bersumber dari kelas VIIB sebanyak 23 siswa. Data penelitian dari kelas VIIA digunakan untuk menguji instrument penelitian apakah valid dan realibe dan data dari kelas VIIB digunakan sebagai responden tempat penelitian. Pengumpulan data dalam peneleitian ini digunakan alat angket atau koesioner. Angket yang diberikan kepada peserta didik ada dua variable x yaitu penggunaan model pembelajaran daring ke pembelajaran luring variable y adalah minat belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis kuantitatif. Langkah-langkah teknik analisis kuantitatif sebagai berikut:

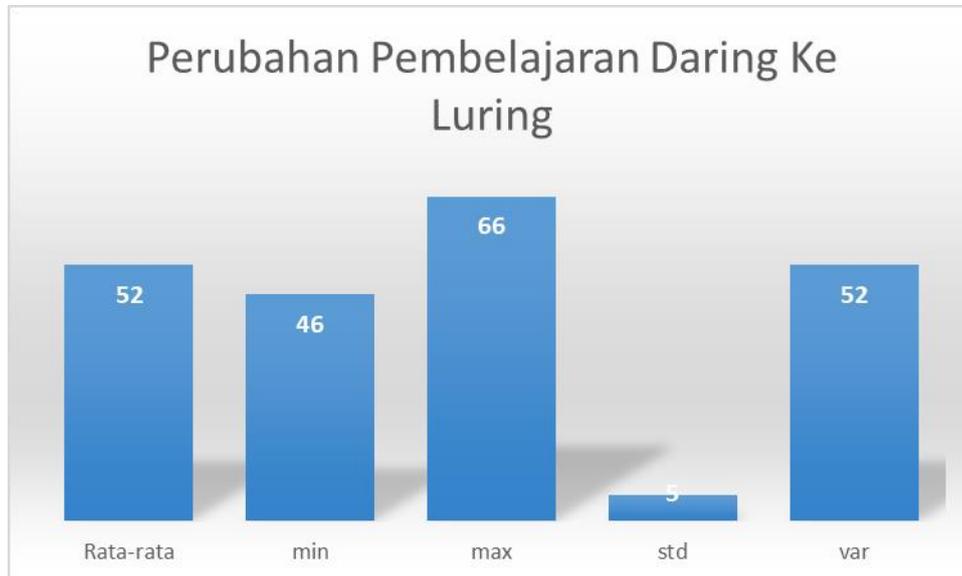
1. Menentukan skor hasil angket,
2. Rumus rata-rata atau mean
3. Rumus interval

HASIL PENELITIAN

Data penelitian yang diperoleh dari kelas VIIA sebagai uji validitas dan reabilitas dan data perubahan pembelajaran daring ke luring serta minat belajar siswa di sajikan sebagai berikut.

Data Perubahan Pembelajaran Daring ke Luring Kelas VIIA

Data penelitian yang diperoleh dari kelas VIIA sebagai uji validitas dan reabilitas dan data perubahan pembelajaran daring ke luring serta minat belajar siswa di sajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Data Perubahan Pembelajaran Daring ke Luring Kelas VIIA

Jumlah butir instrument perubahan pembelajaran daring ke luring terdiri dari 20 butir dengan 4 alternative jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, 3, dan 4. Hal ini berarti skor ideal terendah adalah 20 dan skor ideal tertinggi adalah 80. Dari Diagram 4.1 dapat dilihat bahwa skor tertinggi, yaitu 66 dan skor terendah, yaitu 46, Rata-rata, yaitu 52, Nilai Std dan nilai Var, yaitu 5 dan 52. Selanjutnya data tersebut akan dioleh dengan bantuan SPSS untuk mencari pengaruh perubahan pembelajaran daring ke luring di kelas VIIA SMP Wisley Marindal.

Data Minat Belajar Siswa di Kelas VII B



Gambar 2. Data Minat Belajar Siswa di Kelas VII B

Jumlah butir instrument perubahan pembelajaran daring ke luring terdiri dari 20 butir dengan 4 alternative jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, 3, dan 4. Hal ini berarti skor ideal terendah adalah 20 dan skor ideal tertinggi adalah 80. Dari Diagram 4.2 dapat dilihat bahwa skor tertinggi, yaitu 69 dan skor terendah, yaitu 42, Rata-rata 52, Nilai Std dan nilai Var, yaitu 51 dan 52.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh pembelajaran daring ke pembelajaran luring pada minat belajar siswa kelas VIII SMP Wesley Marindal II Patumbak, Medan yaitu dengan menyebarkan angket secara tatap muka kepada 23 siswa di kelas dan 20 siswa menjadi responden populasi yang akan diuji validitasnya dan reabilitas. Angket tersebut memiliki 40 pertanyaan yang terbagi dalam 20 pertanyaan tentang perubahan pembelajaran daring ke pelajaran luring dan 20 pertanyaan tentang minat belajar. Angket tersebut disebarkan untuk mengetahui tingkat minat siswa semasa pembelajaran daring dan luring pada semua pelajaran, kemudian disusun dan ditabulasikan dengan menggunakan aplikasi SPSS oleh peneliti dalam bentuk laporan sebagai berikut.

Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Data Kuesioner

It1	It2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	
0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
53	68	90	55	49	82	90	36	53	68	48	63	51	13	54	36	22	83	47	80	
9	7	2	2	4	3	0	3	3	4	2	9	5	7	5	9	0	5	3	8	

Berdasarkan table 4.5 menunjukkan bahwa hasil uji validitas tiap item adalah valid dimana menunjukkan < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang telah diteliti dapat diterima kevalidasiannya.

Uji Reabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

N	Cronbach Alpha
20	0.152

Berdasarkan data reabilitas pada table 4.6 dapat dilihat bahwa data Cronbach's Alpha^a adalah 0.152. Hal ini membuktikan bahwa sebuah data dikatakan reliabel adalah > 0.70 , sehingga data pada table 4.3 reliabel.

Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

N	Std	Sig
23	8.087	0.643

Berdasarkan table 4.7 menunjukkan bahwa tingkat nilai populasi berdistribusi normal adalah 0.643 dimana:

1. Jika nilai probabilitas > 0.05 maka H_a diterima
2. Jika nilai probabilitas < 0.05 maka H_0 ditolak

Berdasarkan table di atas terlihat nilai probabilitas atau Sig 0.643 lebih besar dari 0.05 dan berdistribusi normal. Dengan demikian H_a diterima, yaitu perubahan pembelajaran daring ke luring berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Tabel Hasil Tes Homogenitas

N	Std	Sig
23	8.087	0.643

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pada penelitian ini adalah sama dengan nilai signifikansi 0.643 dimana:

1. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama atau perubahan pembelajaran daring ke luring tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas VIIB SMP Wesley, Marindal.
2. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama atau perubahan pembelajaran daring ke luring berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas VIIB SMP Wesley, Marindal.

Uji Linearitas

Tabel 6 Hasil Uji Linearitas

			Antar Grup	Df	Rata-rata Persegi	F	Sig.
Luring		(Combined)	1380.746	22	62.761	.879	.618
	Antar grup	Linearitas	62.037	1	62.037	.869	.362
		Penyimpangan dari Linearitas	1318.709	21	62.796	.879	.615
Daring	Dalam grup		1428.417	20	71.421		
			2809.163	42			

Berdasarkan table 4.8 menunjukkan bahwa hasil uji linearitas pada data penelitian ini adalah 0.615 dimana:

1. Jika nilai significant deviation from linearity > 0.05 , maka terdapat hubungan yang linear antara variable bebas dan variable terikat
2. Jika nilai significant deviation from linearity < 0.05 , maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variable bebas dan variable terikat Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini linear antar variabelnya

PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa pengaruh pembelajaran daring ke pembelajaran luring pada minat belajar siswa kelas VII SMP Wesley Marindal II Patumbak, Medan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini berdasarkan analisis angket dari 23 responden ternyata sebanyak 61.86% lebih memilih pembelajaran luring jika dibandingkan dengan memilih pembelajaran daring yang hanya 44.95%. Dengan pembelajaran online, siswa fleksibel dalam hal waktu belajar, dapat belajar kapan saja, di mana saja. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan aplikasi seperti ruang kelas, konferensi video, telepon atau obrolan langsung, zoom, atau melalui WhatsApp.

Disaat pembelajaran menggunakan sistem daring seperti jaringan internet yang lambat, paket internet yang mahal, konsentrasi menjadi kurang, kurangnya interaksi dan masih banyak lagi, sehingga banyak murid yang memilih pembelajaran luring jika dibandingkan dengan pembelajaran daring. Sebaliknya, pembelajaran luring dinilai lebih efektif oleh para siswa dikarenakan beberapa hal seperti interaksi yang dilakukan secara langsung, hemat kuota, tidak khawatir dengan sinyal internet yang buruk, meningkatkan konsentrasi dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru secara langsung.

SIMPULAN

1. Berdasarkan analisis angket dari 23 responden ternyata sebanyak 61.86% lebih memilih pembelajaran luring jika dibandingkan dengan memilih pembelajaran daring yang hanya 44.95%. Siswa tidak berminat belajar daring dengan alasan siswa mengalami lebih banyak hambatan belajar seperti sinyal tidak mendukung, sarana hp tidak memadai, kuota internet tidak memadai.
2. Berdasarkan analisis angket dari 23 responden ternyata sebanyak 61.86% lebih memilih pembelajaran luring jika dibandingkan dengan memilih pembelajaran daring yang hanya 44.95%. Siswa lebih berminat belajar luring dibandingkan dengan belajar daring dengan

- alasan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, guru dapat secara langsung memantau perkembangan siswa, siswa merasakan lebih aktif dalam pembelajaran luring.
3. Berdasarkan analisis homogenitas dan nilai probabilitas atau Sig 0.643 lebih besar dari 0.05 dan berdistribusi normal. Dengan demikian H_0 diterima, yaitu perubahan pembelajaran daring ke luring berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang artinya minat belajar siswa meningkat.
 4. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa masih banyaknya siswa VII SMP Wesley Marindal II Patumbak, Medan lebih memilih pembelajaran luring daripada daring dikarenakan beberapa hal seperti kurangnya konsentrasi saat pembelajaran daring, paket internet yang mahal, sinyal yang kurang memadai, dan kurangnya interaksi antar teman. Hal ini juga berdampak pada minat belajar siswa VII SMP Wesley Marindal II Patumbak yang tidak sebesar pada pembelajaran luring. Sehingga bias dipastikan bahwa pengaruh pembelajaran daring ke pembelajaran luring turut mempengaruhi tingkat minat belajar siswa VII SMP Wesley Marindal II Patumbak, Medan.

SARAN

Disarankan kepada peneliti untuk menyampaikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran online sehingga dapat menerapkan hal-hal positif yang mereka peroleh dari kegiatan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi sekolah
Sekolah diharapkan lebih mendukung dan selalu membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran online, karena hal ini dapat mengembangkan kegiatan belajar siswa dan keterampilan mereka berkembang dari waktu ke waktu.
3. Bagi orang tua
Orang tua harus berdiri bersama dan terus memantau aktivitas anaknya saat anak melakukan pembelajaran online (online) atau saat anak mengerjakan pekerjaan rumah, agar anak mengikutinya proses belajar dengan baik dan lakukan hal-hal yang positif saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad.2011.*Media Pembelajaran* .Jakarta..Raja Grafindo Persada.
- Bilfaqih. Yusuf, Qomarudin. M. Nur. 2005. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* Sleman: deepublish.
- Chaeruman, U. A. 2017. *Pedati-model desain sistem pembelajaran blended. panduan merancang mata kuliah daring spada indonesia*. USA : Preiffe.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran*. Jurnal Cakrawala Kependidikan, Volume 8, Nomor 2.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isman, Mhd. 2016.*Pembelajaran Media dalam Jaringan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliani,Meda. Dkk. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan:Teori Dan Terapan*. Yayasan kita menulis:2020.