



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



Analisis Model Pembelajaran Daring Menggunakan Media PANDAWA

Jevita Wijaya^{a1}, Herawati Susilo^{b2}, Parno^{c3}

^aPendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang, Indonesia

^bFMIPA, Universitas Negeri Malang, Indonesia

^cFMIPA, Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹jeevita.wijaya@gmail.com, ²herawati.susilo.fmipa@um.ac.id, ³parno.fmipa@um.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:
Diterima 22 Agustus 2023
Revisi 19 September 2023
Dipublikasikan 30 September 2023

Kata kunci:

Media PANDAWA, minat belajar, model pembelajaran daring

ABSTRAK

COVID-19 membawa dampak perubahan pada proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tatap muka, beralih secara daring. SD Islam Bani Hasyim mengembangkan media, yang diberi nama PANDAWA, artinya panduan daring siswa. Tujuan penelitian yaitu (1) Mendeskripsikan model pembelajaran daring dengan menggunakan media PANDAWA. (2) Mendeskripsikan dampak model pembelajaran daring dengan menggunakan media PANDAWA. Metode penilitan yang digunakan yaitu kualitatif jenis studi dokumen. Sumber data kepala sekolah, guru, siswa dan dokumen. Cara pengambilan data yaitu wawancara, pengamatan, dan pengumpulan dokumen. Media PANDAWA dikembangkan oleh guru-guru SD Islam Bani Hasyim dengan menggunakan aplikasi *Google Form*, dan PPT. Model pembelajaran daring dengan PANDAWA yaitu siswa memanfaatkan fitur-fitur dari pembuka, ruang kelas, materi, penugasan dan penutup untuk melaksanakan pembelajaran. Guru meminta siswa untuk mencari bahan ajar disajikan dalam bentuk tulisan, infografis, video yang dimasukkan dalam fitur-fitur. PANDAWA diberi *password* atau kode sesuai ruang kelasnya. Setiap pagi guru memberikan kode melalui *Whatsapp* grup kelas, untuk membuka PANDAWA. Dampak PANDAWA terhadap kegiatan pembelajaran yaitu (1) kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara mandiri, (2) kegiatan berbasis penugasan kepada siswa, (3) PANDAWA belum mempunyai fitur tatap muka maya, akibatnya siswa melaksanakan tatap muka maya 2 – 3 kali dalam seminggu dengan menggunakan *aplikasi Goggle Meet*, *Zoom* (4) evaluasi belajar siswa belum dapat terdeteksi secara objektif. (5) siswa mengalami kebosanan sehingga mempengaruhi minat belajar siswa.



ABSTRACT

Keywords:

Keywords: learning, online, PANDAWA



Copyright © 2023, Jevita Wijaya, dkk

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



The COVID-19 pandemic has profoundly transformed the landscape of education. Initially, learning activities were face-to-face, then it switched to online activities. Various schools use application programs to assist learning activities between teachers and students. Bani Hasyim Islamic Elementary School developed a media called PANDAWA, which means online student guidelines (*Panduan Daring Siswa*). Teacher creativity in developing online learning media is interesting to be studied. The research objectives are (1) to describe model instructional using PANDAWA in school. (2) To describe the impact model instructional by using PANDAWA. The research employed descriptive qualitative conducted at SD Islam Bani Hasyim. Sources of data are the school principal, teachers, students and documents. Methods of data collection are namely interviews, observations, questionnaires, and document collection. PANDAWA media was developed by Bani Hasyim Islamic Elementary School teachers from the Google Form application and Microsoft Office PowerPoint. PANDAWA has features ranging from opening, classroom, materials, assignments and closing. Teaching materials are presented in the form of writing, infographics, and videos included in the features. PANDAWA is set with a password or code based on the classroom. Every morning, the teacher gives a code via WhatsApp to the class group to open PANDAWA. The impacts of PANDAWA on learning activities are (1) learning activities are carried out independently, (2) assignment-based activities to students, (3) PANDAWA does not yet have a virtual face-to-face feature; as a result, students only carry out virtual face-to-face meetings 2-3 times a week using the Google Meet, Zoom, and Whatsapp Groups applications, (4) evaluation of student learning cannot yet be detected objectively, (5) students experience boredom which affects student learning interest. PANDAWA makes it administratively more accessible for teachers to collect assignments.

How to cite: Wijaya, J., Susilo, H., & Parno, P. (2023). Analisis Model Pembelajaran Daring Menggunakan Media PANDAWA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28752>

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *virtual* melalui aplikasi. Pembelajaran daring bukan hanya berkebutuhan dengan internet, melainkan “lebih aman (*safer*)”. *Learning Management Systems* (LMS) merupakan proses pembelajaran daring sebagai komponen penting *e-learning* (Sobron & Bayu, 2019, hlm. 30). Pembelajaran daring membuat siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan aplikasi seperti *google classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang. Menghapus berbagai hambatan secara fisik dalam ruang lingkup kelas. Pembelajaran daring membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan siswa. Siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara satu dengan yang lainnya. Guru memberikan materi dalam bentuk infografis suara, dan video, sehingga siswa dapat mengunduh bahan ajar, secara aktif (Alimuddin & Nadjib, 2015).

SD Islam Bani Hasyim melaksanakan kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dengan menggunakan buku Panduan Daring Siswa selanjutnya disingkat dengan Pandawa. Program pembelajaran dengan Pandawa telah dimulai pada tahun 2021 yang merupakan *e-learning* hasil karya oleh guru-guru SD Islam Bani Hasyim dengan memanfaatkan aplikasi *google form*. Oleh karena itu, substansi *e-learning* Pandawa disusun dan dikembangkan oleh masing-masing guru. Hal ini menarik untuk dilakukan analisis berkaitan dengan model pembelajaran dengan menggunakan Pandawa dan dampak penggunaannya. Sehingga, penelitian ini merupakan penelitian yang valid dan bukan plagiasi dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Terdapat berbagai penelitian berkaitan dengan *e-learning* yang telah dilakukan peneliti lain, tetapi kajian penelitian ini berbeda dengan peneliti sebelumnya. Berikut referensi penelitian yang telah dilaksanakan dan perbedaannya dengan penelitian yang penulis laksanakan yaitu (1) penelitian yang dilakukan oleh (Prayogi dkk., 2015) dengan judul Hubungan Komunikasi Pembelajaran Sistem *E-Learning* Dengan Motivasi Belajar Siswa (Kasus Pada SMK Wikrama Kota Bogor). Perbedaannya yaitu terletak pada objek penelitian yang dilakukan. (2) Penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana dkk., 2020) dengan judul *E-Learning* Edmodo Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19. Perbedaannya yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan. (3) Penelitian yang dilakukan oleh (Yunitasari & Hanifah, 2020) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. Perbedaannya yaitu terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. (4) Penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani dkk., 2020) dengan judul Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Perbedaannya yaitu terletak pada Metode analisis yang digunakan. (5) Penelitian yang dilakukan oleh (Jusmawati dkk., 2020) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa PGSD UNIMERZ Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika. Perbedaannya yaitu terletak pada objek dan subjek penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang peneliti jadikan referensi terdapat perbedaan yang sekaligus merupakan novelty (kebaruan) dalam penelitian ini. Adapun novelty yang dimaksudkan yaitu pada penelitian terdahulu sama-sama membahas tentang pembelajaran *e-learning* (daring) tersebut akan tetapi perbedaannya adalah peneliti

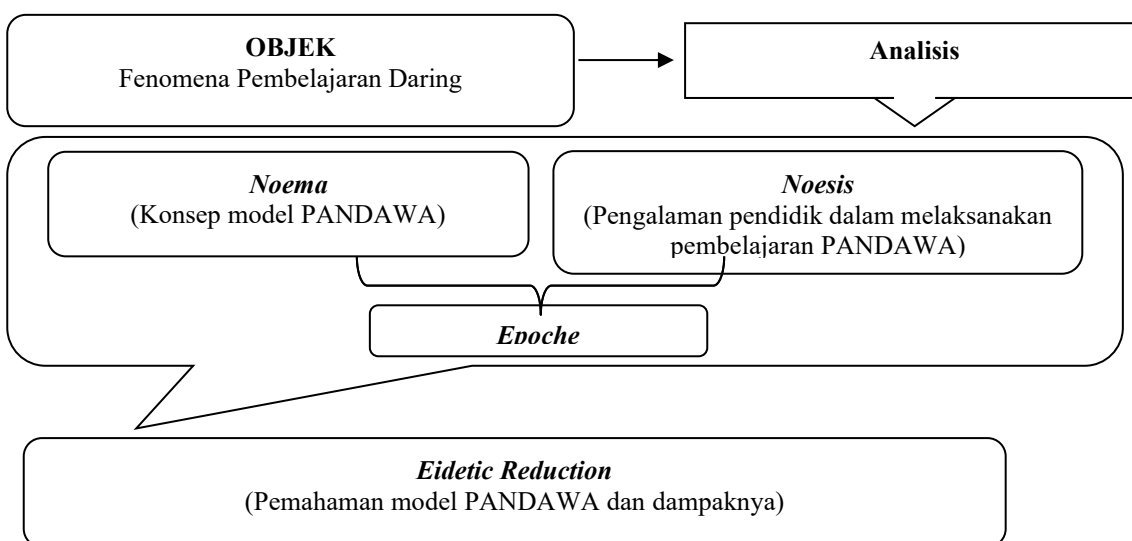
melakukan analisis model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA dan dampaknya.

METODE

Pendekatan penelitian kualitatif berparadigma interpretif dengan memahami realitas secara mendalam. Penelitian kualitatif memahami fenomena keadaan berdasarkan dari sudut perspektif partisipan. Adapun partisipan merupakan subjek yang diwawancarai, diobservasi, pemberi data, pendapat, pemikiran dan persepsi. (Wicaksana dkk., 2020, hlm. 123) memaknai paradigma interpretif sebagai penelitian yang dilakukan dalam memahami realitas subyektif. Pemilihan paradigma interpretif disesuaikan dengan tujuan penelitian yang menitikberatkan pada makna model pembelajaran dan dampaknya dengan menggunakan media PANDAWA. Peneliti terlibat secara langsung dalam mengumpulkan data dengan melakukan wawancara, pengamatan, pengumpulan dokumen, survey dan menganalisis data.

Penelitian kualitatif di SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang Jawa Timur Indonesia di kelas 1 dan kelas 5. Berdasarkan fakta, data dan informasi secara riil sesuai sudut pandang civitas sekolah (1 kepala sekolah, 8 guru, 83 siswa kelas 1, 69 siswa kelas 5, dan 8 orang tua) yang mengalami langsung. Koleksi data dilakukan dengan tiga langkah yaitu, pertama, Interview secara langsung dilakukan dengan kepala sekolah dan guru-guru. Kedua, studi dokumentasi ditulis dari hasil wawancara dan data yang dimiliki guru dalam pembelajaran. Ketiga, teknik observasi sebagai partisipan, pengamatan secara langsung kegiatan model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA.

Peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu teknik observasi model pembelajaran dengan media PANDAWA di kelas 1 dan 4, wawancara secara mendalam kepada kepala sekolah, guru dan orang tua, dan penelaahan dokumen-dokumen media PANDAWA. Pencatatan sumber data utama diperoleh melalui proses melihat, mendengar, bertanya dan merasakan. langkah analisis yaitu: (1) mendeskripsikan hasil wawancara, pencatatan narasi. (2) identifikasi data, (3) pengembangan hubungan antara hasil wawancara, pengamatan, pengumpulan dokumen dan survei. Merepresentasikan persepsi atas realitas dari fenomena model pembelajaran dengan media PANDAWA. (4) melakukan abstraksi esensi dengan melakukan reduksi data. Proses pengumpulan data dilanjutkan menganalisis data. (gambar 1)



Gambar 1. Alur Sistematika Penelitian (Ludigdo, 2006)

Penelitian menggunakan, triangulasi teknik pengumpulan data, sumber dan waktu. Pertama, triangulasi sumber. Peneliti melakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui kepala sekolah, guru, dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan media PANDAWA. Selain itu, dilakukan penelusuran terhadap dokumen-dokumen pendukung dan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA. *Kedua*, peneliti melakukan triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada kepala sekolah dan guru yang berbeda. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan informan guru pelaksana pengembang media PANDAWA, kemudian menindaklanjuti dengan pengamatan terhadap aktivitas dari para informan maupun telaah dokumen pendukung. *Ketiga*, triangulasi waktu, peneliti melakukan observasi, wawancara dan pengecekan dalam waktu atau situasi berbeda kepada informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Menggunakan Media PANDAWA

PANDAWA merupakan media berbasis digital yang dibuat untuk memudahkan antara 2 belah pihak atau lebih melakukan komunikasi. Adapun yang dimaksud komunikasi yaitu secara tidak langsung. Artinya komunikasi dibangun dengan model tulisan, gambar atau video. Komunikasi ini dilakukan secara jarak jauh dengan perbantuan jaringan internet. Media Pandawa dibuat dari PPT dengan hyperlnk yang di PDFkan, hyperlink yang digunakan yaitu link dari google form yang dibuat oleh guru dengan konten pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Media PANDAWA menggunakan aplikasi disain seperti canva, pixellab. Tim guru menyiapkan google form dan mengisi konten-konten antara lain: salam sapa, petunjuk pembelajaran, video pembiasaan, materi pembelajaran, tagihan pembelajaran, refleksi dan evaluasi pembelajaran, check list pembiasaan, penguatan dan salam penutup. Tim guru kelas membuat materi sesuai dengan konten. Misal pada konten video pembiasaan, guru membuat video pembelajaran, yang kemudian diupload di youtube. Setelah itu linknya disalin untuk ditempel di google form. Selain video pembelajaran guru dapat membuat konten dalam bentuk infografis maupun poster. Data siswa juga dapat langsung tersimpan di google form untuk mempermudah guru mengkoreksi hasil belajar siswa.

Media PANDAWA yang disajikan terbuat dari aplikasi *google form* dan PPT yang *dilinkkan* menjadi satu program dengan diberi fitur-fitur sesuai kebutuhan pembelajaran. Media PANDAWA bisa disebut sebagai *e-learning*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Habibah dkk., 2020, hlm. 114) yaitu pembelajaran E-learning merupakan pendekatan pembelajaran dengan perbantuan perangkat komputer yang tersambung ke Internet, dimana siswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Didukung dengan pendapat (Firman & Rahayu, 2020, hlm. 98) pembelajaran online merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi perbantuan internet,

Fitur-fitur yang terdapat dalam media PANDAWA dibagi menjadi 4 meliputi pembuka, ruang kelas, materi, penugasan, Konten PANDAWA meliputi halaman sampul, yaitu mendeskripsikan judul, edisi terbit, nama sekolah dan dibawahnya dilengkapi link sosial media yang dapat diakses siswa dan guru yang terbuat dari aplikasi PPT. Susunan Redaksi, mendeskripsikan nama-nama tim yang menyusun media pembelajaran pandawa. Daftar Isi, yaitu mendeskripsikan daftar judul masing-masing halaman untuk diakses siswa, mulai dari cover sampai dengan penutup. Kata pengantar, berisi kata-kata motivasi

dari kepala sekolah. Salam sapa, berisi foto dan kata-kata sapaan dari kepala sekolah dan jajarannya. Visi dan Misi, mendeskripsikan visi dan misi SD Islam Bani Hasyim. Video pembiasaan, berisi nama-nama video tentang pembelajaran yang dapat diakses siswa untuk melaksanakan pembiasaan di sekolah ketika tatap muka. Video olahraga, berisi video-video olahraga yang dapat diakses siswa setiap hari untuk melaksanakan pembiasaan hidup sehat. Ruang Kelas, merupakan halaman setiap kelas dari kelas 1- kelas 6. Setiap kelas memiliki 2 halaman yang dapat diakses oleh siswa. Halaman pertama berisi cover dan halaman kedua berisi kalender pembelajaran. (sebagai contoh halaman milik kelas 1). Halaman 1, ruang kelas, cover, berisi foto dan nama wali kelas. ananda bisa mengklik foto wali kelas untuk bisa terhubung langsung dengan WA wali kelas

Pada fitur media PANDAWA tidak ada pembelajaran tatap muka maya. media PANDAWA menuntut siswa untuk belajar secara mandiri di rumah walaupun dengan bantuan orang tua disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sependapat yang disampaikan oleh (Adhe, 2018, hlm. 27) daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan menggunakan simulasi dan permainan.

Pelaksanaan model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA di SD Bani Hasyim, dilakukan dengan guru membuat perencanaan pembelajaran (RPP). Masing-masing rombongan belajar melakukan diskusi kelompok guru dalam menyusun kegiatan. Menurut kepala sekolah, setiap kelas membuat kalender pembelajaran setiap bulan dan setiap minggu berganti tema disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran selama daring. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA dilaksanakan setiap pagi sebelum jam 07.00 wib yaitu guru menyapa siswa melalui voice note, memberikan pengumuman tentang kegiatan yang akan dilakukan anak-anak dan kode pembelajaran pada hari itu untuk mengakses pembelajaran di media PANDAWA melalui *whats app grup*. Setiap hari guru mengingatkan siswa untuk membuka media PANDAWA. Karena pandawa mempunyai password yang harus dibuka oleh siswa di kelasnya. Pasword ini diubah-ubah oleh guru. Tugas yang diberikan kepada siswa akan ditutup pada pukul 20.00 wib. Guru mengirimkan data berupa nama-nama siswa yang sudah menyelesaikan tugas yang terdapat dalam Pandawa. Kegiatan tatap muka melalui *virtual* dilaksanakan dua hari sekali antara guru dan siswa. Kegiatan tatap muka dilakukan oleh guru bukan melalui media PANDAWA tetapi menggunakan aplikasi *google meet*. Menurut kepala sekolah tujuan kegiatan pembelajaran virtual yaitu untuk mengingatkan pembiasaan, memberikan penguatan dan juga mengulas hasil evaluasi siswa. Setiap hari Sabtu guru dan siswa melaksanakan evaluasi kegiatan pembelajaran selama satu pekan dan guru juga membimbing siswa membuat cipta karya sesuai tugas yang diberikan oleh guru dalam media PANDAWA.

Model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA yaitu guru menyajikan materi kepada siswa dalam bentuk video, infografis dan tulisan dimasukkan dalam fitur media PANDAWA. Siswa diminta membuka fitur-fitur yang ada dalam media PANDAWA. Bahan ajar diunduh siswa dan dapat disimpan untuk digunakan belajar sewaktu-waktu. Tujuan mengunduh yaitu siswa dapat mempelajari bahan ajar tanpa membutuhkan jaringan internet. Hal ini bertentangan dengan hasil penelitian (Asmuni, 2020, hlm. 56) *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media jaringan internet. Model pembelajaran dengan media PANDAWA didesain juga untuk mengetahui hasil kegiatan belajar dengan disediakannya fitur refleksi dan evaluasi. Tugas secara kognitif

disampaikan melalui google form dalam bentuk pilihan ganda, uraian, mengunggah tugas yang berkaitan dengan kemampuan kognitif maupun psikomotorik. Contohnya olahraga, seni budaya. Kegiatan pengumpulan tugas terekam dan teradministrasi dengan baik. Ketika pengumpulan tugas ada notifikasi yang masuk dalam email atau sebagaimana orang tua mengkonfirmasi melalui *whats app group*. Penilaian kognitif diambil dari Penilaian tes dan wawancara. Model evaluasi siswa penilaian afektif, dari wawancara melalui *v call* diluar media PANDAWA yaitu melalui *video call* wa atau *google meet* atau zoom. Penilaian tes dilakukan langsung dengan cara menyelesaikan tugas yang dikirim siswa pada Media PANDAWA. Karena penugasan dan soal-soal sudah dibuat guru dan diletakkan pada aplikasi media PANDAWA. Penilaian kognitif untuk mengukur kemampuan siswa juga dilakuakn dengan secara lisan melalui wawancara pada saat *google meet* setelah guru menjelaskan suatu materi. Sedangkan Penilaian psikomotorik dilakukan dengan mempraktikkan secara langsung melalui *google meet* maupun melalui kiriman video. Hasil evaluasi diinformasikan guru kepada siswa atau orang tua setiap hari melalui *whats app group*.

Kelebihan model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA yaitu mudah diakses, tampilannya bergambar, satu *Google Form* langsung bisa melaksanakan pembelajaran sampai selesai. Setiap hari materi atau bahan ajar selalu *diupdate* oleh guru. Guru menyajikan materi mulai dari fitur salam pembuka, evaluasi dan penguatan langsung sehingga siswa bisa mengakses secara berurutan dalam satu kali membuka *Google Form*. Sesuai dengan hasil penelitian (Rachmat & Krisnadi, 2020, hlm. 56) bahwa efektifitas pembelajaran daring ada 3 (tiga) fungsi yaitu kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*Classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/ optional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (*substitusi*). Model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA mempunyai sifat sebagai pengganti dari kegiatan pembelajaran secara tatap muka..

Kekurangan model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA yaitu guru tidak dapat memberikan *feedback* secara langsung kepada siswa, disebabkan ruang penyimpanan *Google Drive* terbatas. Guru melaksanakan model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA membutuhkan pergantian email setiap habis ruang penyimpanannya. Sehingga harus menyiapkan 2-3 *e-mail* untuk *Google Form* pada PANDAWA. Kemudahan dalam menggunakan *e-learning* juga memberi pengaruh terhadap penggunaan *e-learning*. PANDAWA dirancang untuk mempermudah administrasi pengumpulan tugas secara mandiri.(Munir & It, 2009, hlm. 170), mengungkapkan beberapa karakteristik *e-learning*, yakni: “Memanfaatkan Teknologi, menggunakan media Komputer, pendekatan mandiri, tersimpan di media komputer, dan otomatisasi proses pembelajaran”. Pandawa tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah atau multi arah. Guru menyimpan tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Guru dapat memberikan penilaian kepada siswa, dan dapat memberikan catatan kepada siswa yang belum menyelesaikan tugasnya. Model pembelajaran dengan media PANDAWA menuntut siswa mandiri dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut hasil penelitian (Dewi, 2020, hlm. 7), mengungkapkan beberapa karakteristik *e-learning*, di sekolah dasar yakni: “Implementasi pembelajaran memanfaatkan teknologi, dengan perbantuan internet, dan menuntut siswa belajar secara mandiri”. Model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah atau multi arah. Oleh sebab itu guru tidak dapat memantau secara virtual melalui media PANDAWA. Tetapi guru melaksanakan kegiatan tatap muka maya melalui aplikasi lain yaitu *whatsapp*, *zoom*, *google meet*.

Dampak Model Pembelajaran Menggunakan Media PANDAWA

Pembelajaran menggunakan Media PANDAWA mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar dapat terlihat dari ketertarikan belajar menggunakan media PANDAWA, perhatian terhadap penjelasan guru, keterlibatan siswa. Hasil dari survey tentang ketertarikan siswa di kelas 1 dalam menggunakan Media PANDAWA, diperoleh data sebagai berikut: dari 83 siswa, yang menyelesaikan belajar menggunakan Media PANDAWA sebanyak 69 siswa kelas 5. Siswa merasa senang belajar menggunakan Media PANDAWA karena desain yang menarik, penuh gambar dan tombol-tombol yang berisi video pembelajaran dan pembiasaan yang dapat diakses oleh siswa. Siswa juga merasa senang dengan membaca petunjuk pembelajaran, materi yang dibuat oleh guru menggunakan infografis. Siswa senang menyaksikan video-video pembelajaran yang tersedia dalam google form, namun siswa perlu mengulang-ulang video untuk memahami isinya. Model pembelajaran dengan media PANDAWA merupakan desain pembelajaran yang didesain untuk belajar mandiri. Hal ini membutuhkan rancangan yang menarik bagi siswa dari mulai desain pembelajaran, *background*, foto, video. Hal ini bertujuan untuk menarik minat siswa agar bersedia membaca, melihat, mendengar bahan ajar yang disampaikan guru dalam PANDAWA. Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Tidak semua anak melakukan belajar secara mandiri dan berminat membuka media PANDAWA. Sesuai dengan pendapat (Hadisi & Muna, 2015, hlm. 72) pengelolaan teknologi informasi membutuhkan inovasi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran dengan media PANDAWA membutuhkan peran orang tua menjadi faktor utama untuk mengajak siswa belajar. Hal ini bertentangan dengan pendapat (Astutik, 2015) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA masih belum mempunyai daya tarik bagi siswa untuk minat belajar, Akibatnya beberapa siswa mengalami kebosanan dalam belajar secara mandiri. Hal ini dikarenakan fitur-fitur yang disajikan pada media PANDAWA mempunyai karakteristik sama. Siswa juga hanya berinteraksi dengan guru atau siswa lainnya dalam tatap muka maya selama 2 -3 kali dalam seminggu dan sekali tatap muka 1 – 2 jam. Pada isi video, infografis dan teks belum menarik perhatian siswa. Sesuai dengan pendapat (Sari, 2015, hlm. 22) motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menumbuhkan minat dan memunculkan konsentrasi, kegembiraan, sikap belajar positif, daya ingat, dalam rangka meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA melalui fitur-fitur yang menunjang pembelajaran. Perubahan isi pada fitur pembelajaran melalui kegiatan siswa disesuaikan dengan tema. Model pembelajaran dengan media PANDAWA tidak dilengkapi fitur diskusi antar siswa atau tatap muka maya yang dapat digunakan sewaktu waktu. Hal ini mempengaruhi minat belajar. Sesuai Pendapat (Hadisi & Muna, 2015, hlm. 115) inovasi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi mempengaruhi tingkat ketertarikan dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA menunjukkan hasil belajar siswa secara mandiri di kelas 1 mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Sedangkan kelas tinggi (kelas 5) mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan pemahaman materi ajar, akibatnya 30 persen siswa rata-rata setiap harinya belum

mengumpulkan tugas dan tidak tepat waktu. Sesuai dengan pendapat (Prayogi dkk., 2015) bahwa pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* membawa dampak yang nyata antara komunikasi guru dan siswa, sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Model Pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan minat belajar dan motivasi belajar dikarenakan komunikasi 2 arah atau lebih tidak terjalin secara berkelanjutan.. Pada media PANDAWA tidak ditemukan link untuk tatap muka maya. Sehingga guru menggunakan aplikasi lainnya yaitu seperti *Zoom*, *Google Meet*, *google classroom*. Hal ini sama yang digunakan oleh sekolah-sekolah lainnya. Seperti penelitian (Yunitasari & Hanifah, 2020, hlm. 78) pembelajaran daring dan berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi yang dipakai seperti *google classroom*, *zoom*, *google meet* dan *whatsapp group*. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Anugrahana, 2020, hlm. 78) pembelajaran daring dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi yang dapat menunjang guru dan siswa untuk bertatap muka maya, yaitu *zoom*, *google meet* dan *video call whatsapp*.

Model pembelajaran daring dengan menggunakan media PANDAWA berbasis pemberian tugas, sedangkan tidak ada tatap muka maya dalam pembelajaran. Tatap muka maya, dilakukan dengan menggunakan aplikasi lainnya. Hal ini bertentangan dengan hasil penelitian (Fauziyah, 2020, hlm. 89) pembelajaran daring efektif jika dilaksanakan dengan tatap muka maya. Hal ini sependapat dengan (Prayogi dkk., 2015) menyatakan bahwa metode komunikasi pembelajaran yang bervariasi, efisien, mudah dipahami dan menarik akan menumbuhkan minat belajar. Tatap muka maya dapat menjalin komunikasi 2 arah antara guru dan siswa. Komunikasi dibutuhkan untuk memberikan motivasi kepada siswa, dan memberikan pengalaman yang menarik. Model pembelajaran dengan menggunakan Media PANDAWA fitur tatap muka maya di link kan dengan *Google Meet*. Pada media PANDAWA setiap hari diberi *password* yang mengakibatkan siswa tidak bisa belajar atau membuka materi sebelumnya. Siswa yang ingin belajar sewaktu-waktu tidak bisa, karena dibatasi oleh waktu. Hal ini bertentangan dengan pendapat hasil penelitian (Syarifudin, 2020, hlm. 76) pembelajaran menggunakan *e-learning fleksibilitas* lebih dibanding luring karena bahan ajar tersedia dan materi dapat diakses dari mana saja kapan saja. Didukung dengan hasil penelitian (Prawanti & Sumarni, 2020, hlm. 67) bahwa akses sumber belajar dan materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan minat siswa. Hal ini juga sesuai penelitian (Cahyati & Kusumah, 2020, hlm. 5) Keterlibatan siswa dalam belajar dapat menumbuhkan ketertarikan siswa pada obyek untuk melakukan atau mengerjakan berbagai aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Model pembelajaran dengan menggunakan media PANDAWA yaitu guru menyusun RPP, guru mengunggah bahan ajar setiap hari di media PANDAWA, siswa mengumpulkan tugas melalui fitur penugasan pada media PANDAWA. Guru mengecek pengumpulan tugas, yang tersimpan dalam *google form*. Guru melaksanakan tatap muka selama 2 x dalam seminggu menggunakan aplikasi *google Meet*, *Zoom*, *Whatsapp* grup. Dampak model pembelajaran dengan media PANDAWA terhadap pembelajaran yaitu pada pengaruh minat dan kemampuan belajar siswa. Minat belajar siswa dengan menggunakan media PANDAWA tidak dapat terdeteksi secara langsung, tetapi dapat disimpulkan melalui pengumpulan tugas setiap harinya. Hasilnya ada 30 % masih belum mengumpulkan tugas secara kontinyu. Hasil belajar siswa juga menunjukkan penurunan terhadap kemampuan dasar siswa, yaitu membaca, menulis dan berbicara. Khususnya di kelas 1 belum ada peningkatan kemampuan membaca. Di kelas 5 juga belum

menunjukkan semangat siswa untuk melaksanakan tugas dengan tepat waktu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan media PANDAWA berbasis pada belajar mandiri dan penugasan.

REFERENSI

- Adhe, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Alimuddin, A., & Nadjib, M. (2015). INTENSITAS PENGGUNAAN E-LEARNING DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN MAHASISWA PROGRAM SARJANA (S1) DI UNIVERISTAS HASANUDDIN. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 387–398. <https://doi.org/10.31947/kjik.v4i4.635>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7, 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Astutik, W. (2015). Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.(Jakarta: Rineka Cipta. 1995) Hal 20 8 Digilib. *Uinsby. Ac. Id Digilib. Uinsby. Ac. Id Digilib. Uinsby. Ac. Id Digilib. Uinsby. Ac. Id Digilib. Uinsby. Ac. Id Skripsi*, 8–44.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), Article 01. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 152–159. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2203>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/am.v2i2.2294>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1–13. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>

- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). PENGELOLAAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENCIPTAKAN MODEL INOVASI PEMBELAJARAN (E-LEARNING). *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117–140. <https://doi.org/10.31332/atdb.v8i1.396>
- Jusmawati, J., Satriawati, S., & Sabillah, B. M. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DARING TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PGSD UNIMERZ PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN MATEMATIKA. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), 106–111. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v5i2.3934>
- Ludigdo, U. (2006). Kerangka metodologi dalam memahami praktik etika di kantor akuntan publik. *Proceeding: The 2nd Postgraduate Consortion on Accounting. Brawijaya University. Malang*.
- Munir, D., & It, M. (2009). Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Alfabeta*, 24, 44–47.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 286–291. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/603>
- Prayogi, R., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2015). HUBUNGAN KOMUNIKASI PEMBELAJARAN SISTEM E-LEARNING DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (KASUS PADA SMK WIKRAMA KOTA BOGOR). *JURNAL KOMUNIKATIO*, 1(2). <https://doi.org/10.30997/jk.v1i2.174>
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis efektifitas pembelajaran daring (online) untuk siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang pada saat pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7. https://www.academia.edu/download/64275703/Analisis_Efektifitas_Pembelajaran_Daring.pdf
- Sari, P. (2015). MEMOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN E-LEARNING. *Ummul Qura*, 6(2), 20–35. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/qura/article/view/2048>
- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/117>
- Syarifudin, A. S. (2020). IMPELEMENTASI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SEBAGAI DAMPAK DITERAPKANNYA SOCIAL DISTANCING. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Muthia, G. A. (2020). E-LEARNING EDMODO DENGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 22–29. <https://doi.org/10.17977/um052v12i1p22-29>

- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). PEMANFAATAN PORTAL RUMAH BELAJAR KEMENDIKBUD SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–68. <https://doi.org/10.25078/aw.v5i1.1306>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>