

Dampak PJJ; Pengaruh Motivasi, Kesiapan dan Interaksi Belajar Terhadap Pengetahuan Media dan E-Learning

Iswatun

Guru Sekolah Dasar Negeri 002 Bontang Selatan Dinas Pendidikan Kota Bontang, Indonesia

Email: iswatunsd002@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.132>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Mei 2022

Revisi Akhir: 03 Juni 2022

Disetujui: 09 Juni 2022

Terbit: 30 Juni 2022

Kata Kunci:

Motivasi belajar,
Kesiapan belajar,
Interaksi belajar,
Pengetahuan media,
e-learning,
Siswa SD.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengetahui adanya pengaruh variabel yang memberikan dampak PJJ pada pembelajaran PAI di SD pada motivasi belajar, kesiapan belajar, interaksi belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning peserta didik SDN 002 Bontang Selatan Kota Bontang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode survey, Instrumen Angket dibuat dari berbagai sumber artikel dan telah divalidasi pada 30 responden dan disebarakan menggunakan google formular melalui WhatsApp, terdapat 147 responden yang mengisi dan mengembalikan formular, dipilih secara acak pada siswa kelas 3,4,5 dan 6. Analisis deskriptif statistic dan uji regresi ganda dengan uji t dan uji f menggunakan IBM SPSS versi 24.00, Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning pada PJJ. Dampak PJJ menunjukkan adanya pengaruh sangat besar pada pengetahuan media dan e-learning pada peserta didik dan dapat menentukan suksesnya pembelajaran dalam mencapai indicator dan tujuan pembelajaran pada peserta didik di Sekolah Dasar. Data hasil uji statistic pada uji hipotesis berada lebih kecil dari $< 0,05$, menunjukkan hipotesis pada semua variabel diterima.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bukanlah aktivitas baru di Indonesia, Namun pada kondisi dunia dilanda musibah Covid-19 sejak 2019-2021 maka diterapkan secara resmi dan serentak di seluruh Indonesia pembelajaran dengan aktivitas saluran dan hubungan internet atau dikenal dengan PJJ atau Pembelajaran Online atau Daring (Darmalaksana et al., 2020), diterapkan pembelajaran dengan PJJ memperhatikan kondisi wabah dan masalah Kesehatan (Farooq et al., 2020; Hageman, 2020) sebagai penyebab utama diterapkan secara serentak dan dalam waktu yang bersamaan.

Kondisi wabah Covid-19 pada negara Indonesia dan aktivitas Pendidikan tetap dijalankan dengan merubah bentuk pembelajaran dari tatap muka langsung menjadi tatap muka dengan jaringan computer dan internet (daring) dari pendidikan dasar hingga Pendidikan Tinggi melaksanakannya (Iskandar et al., 2020; Windhiyana, 2020). Termasuk pula pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) tetap berjalan dengan menggunakan PJJ sesuai dengan ketentuan pemerintah dan dilaksanakan pada sekolah-sekolah yang pada level di Sekolah Dasar, terlepas dari banyaknya kendala dan hambatan yang di temukan pada PJJ atau daring tersebut (Agustin et al., 2020; Lina Handayani, 2020).

Terdapat beberapa kajian atau penelitian sebelumnya yang telah menguraikan tentang dampak covid-19 dengan pembelajaran PJJ (Powa et al., 2021; Salehudin, 2020), kondisi pembelajaran online atau daring dengan memperhatikan kondisi sekolah dan guru (Elianur, 2020), muncul pula berbagai persepsi di semua kalangan termasuk pihak orang tua sebagai elemen penting dari pendidikan, orang tua memberikan persepsi tentang pembelajaran daring ini (Dina, 2020), juga ada persepsi dan tanggapan dari kalangan peserta didik atau mahasiswa

dengan pembelajaran PJJ atau daring ini (Ningsih, 2020), penggunaan media dan fasilitas PJJ dari semua kalangan termasuk guru-guru penggunaan media social khususnya (Fauziah et al., 2021; Herzamzam, 2021), serta dampak dan keadaan PJJ (Mansyur, 2020).

Namun belum ada kajian tentang dampak PJJ pada motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar didukung pula dengan pengaruh pengetahuan media dan e-learning pada peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini menarik untuk dilaksanakan penelitian, dalam hal motivasi belajar dapat berpengaruh pada hasil belajar (Andriani & Rasto, 2019). Motivasi untuk mencapai maksudnya dengan memanfaatkan segala daya upaya yang dapat dilakukan. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator terhadap baik buruknya prestasi belajar peserta didik (Saptono, 2016). Kesiapan belajar, Kesiapan individu sebagai seorang siswa dalam belajar akan menentukan kualitas proses dan prestasi belajar siswa (Mulyani, 2013) ada dua jenis kesiapan belajar yakni kesiapan untuk belajar dan kesiapan untuk sekolah yang melibatkan tiga aspek ranah kemampuan (Rizki, 2013), interaksi belajar kegiatan perkuliahan interaksi belajar mengajar pada beberapa aspek kecerdasan, untuk menggali kemampuan mahasiswa dalam kegiatan interaksi belajar mengajar (Rosidah, 2016).

Anatar motivasi, kesiapan dan interaksi serta pengetahuan media dan e-learning pada pembelajaran PJJ merupakan arah dampak yang dapat terjadi dari konsekuensi terjadinya pembelajaran PJJ tersebut. Hal ini menjadi bagian yang menarik untuk diuraikan dalam sebuah kajian penelitian, agar terlihat bagian yang memberikan posisi yang dapat dijadikan sebagai penopang dalam semua aktivitas belajar dan mengajar, baik dari sisi guru dan peserta didik dari segi psikologi maupun sisi kemampuan kognitif dan kecerdasan lainnya. Bahkan tidak hanya penopang atau pendukung termasuk didalamnya adalah kendala dan hambatan yang muncul akibat factor yang menjadi ancaman dalam pelaksanaan pembelajaran PJJ.

Pengetahuan media dan e-learning atau sistem pembelajaran elektronik adalah sistem yang mencakup penerapan beberapa teknologi informasi dan sistem informasi sebagai layanan online atau offline. Penerapan sistem e-learning tersebut dapat berupa peluang pembelajaran berbasis web, berbasis komputer, berbasis virtual dan berbasis digital (Abdellatif et al., 2011), karena sistem e-learning telah menarik perhatian dan aplikasi karena banyak keuntungan yang dapat dibawa ke dalam lingkungan belajar, ada kebutuhan untuk menentukan standar kualitas untuk e-learning. Kualitas sistem e-learning perlu diperhatikan oleh para peneliti dan akademisi juga karena ada dua perspektif dari sistem e-learning. Satu perspektif didasarkan pada kualitas perangkat lunak dan perspektif lainnya didasarkan pada kualitas pendidikan. Perspektif ini berbeda tetapi ada kebutuhan untuk mencapai keduanya untuk produk akhir terbaik (Nikolić et al., 2018). Salah satu faktor terpenting untuk keberhasilan implementasi sistem apa pun adalah kualitas. Namun mengukur kualitas sebuah e-learning adalah tugas yang sangat sulit karena ada indikator dan karakteristik yang berbeda yang harus diambil tindakan. Terlihat bahwa kualitas sistem e-learning sulit diukur dan dievaluasi karena ada dua perspektif berbeda yang harus dipertimbangkan. Kedua perspektif ini adalah pedagogi dan pengembangan perangkat lunak. Kedua perspektif tersebut harus dianalisis selama peningkatan kualitas sistem e-learning.

Dalam penelitian ini difokuskan pada pengetahuan peserta didik pada media dan e-learning itu sendiri, apa yang diketahui oleh peserta didik tentang media dan e-learning dalam pembelajaran PJJ, sehingga peserta didik tahu dan dapat memberikan tanggapannya tentang dampak PJJ terhadap e-learning yang diterapkan. Sumber utama dari sistem e-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang mengubah gaya belajar karena ada kemungkinan untuk belajar dari tempat yang berbeda dan setiap saat (Nikolić et al., 2018). Dengan kata lain pengetahuan dan keterampilan peserta didik dapat ditingkatkan tanpa mempengaruhi kegiatan sehari-hari mereka. Banyak lembaga pendidikan ingin menerapkan teknologi baru dalam proses pembelajaran untuk mengurangi biaya dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi penentu dalam pembelajaran abad 21 saat ini, dengan media pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan menarik bagi peserta didik khususnya, dan guru mampu menyampaikan materi ajar dengan efektif dan efisien. Banyak pilihan media maupun

multimedia dalam pembelajaran saat ini, multimedia dengan autoplay media studio dapat menjadi aplikasi yang mengelola multimedia (Salehudin et al., 2020), media dapat memberikan dan menunjukkan emosi dan minat memfasilitasi pemrosesan kognitif dan meningkatkan hasil kognitif dan afektif (Park et al., 2014).

Dampak PJJ, di dalam pelaksanaannya dapat memberikan banyak kontribusi positif, baik dikalangan guru bahkan pada pihak peserta didik dari segi sumber belajar yang bersumber dari teknologi dan informasi yang tersedia maupun dari kemampuan menggunakan teknologi yang harus dilakukan dengan baik. Karena kemajuan teknologi dunia global dan kemajuan informasi tidak dapat dihindari tapi harus dijadikan sarana dalam mendukung aktivitas belajar mengajar dan mendukung kemajuan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Yaumi, 2011). PJJ sudah menjadi bagian dalam Pendidikan dan pembelajaran di Indonesia dalam kondisi baik atau tanpa musibah maupun dalam kondisi negara Indonesia dilanda musibah seperti Covid-19 yang lalu. Walaupun disadari bahwa bencana Covid-19 menjadikan dunia Pendidikan dan pembelajaran mampu menerapkan pembelajaran tatap muka online daring atau PJJ ini, dengan kejadian ini semua guru dan peserta didik terlibat aktif dalam PJJ.

Pembelajaran pada kondisi ini memerlukan adanya inovasi dan strategi oleh berbagai pihak termasuk guru dan peserta didik, agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, namun perlu di lihat bagaimana kondisi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang memberikan pengaruhnya pada motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar didukung pula dengan pengaruh pengetahuan media dan e-learning. Dengan pertanyaan kunci sesuai hipotesis penelitian ini adalah (1). Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning, (2). Terdapat pengaruh yang signifikan antara kesiapan belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning, (3). Terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning, (4). Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi, kesiapan dan interaksi belajar secara Bersama-sama terhadap pengetahuan media dan e-learning.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak PJJ pada motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar didukung pula dengan pengaruh pengetahuan media dan e-learning, untuk mengetahui bahwa pembelajaran PJJ memberikan dampak baik secara positif atau negative perlu dijabarkan dengan baik dan jelas khusus pada pengetahuan tentang media dan e-learning.

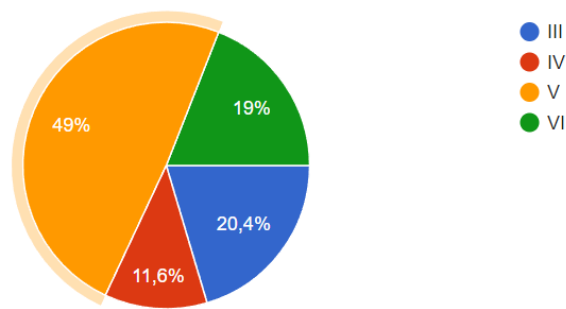
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif (Sugiono, 2010) dengan metode Survey (Creswell, 2013), populasi adalah peserta didik pada Sekolah Dasar Negeri 002 Bontang Selatan dan ditetapkan sebagai sampel adalah peserta didik di kelas 3,4,5 dan 6 dengan jumlah responden yang menjawab adalah 147 orang, teknik pengumpulan data dan pengembangan instrument menggunakan 21 item pertanyaan dan telah dilakukan validasi instrument dan hanya yang valid diteruskan sebagai instrument penelitian ini. Selanjutnya instrumen dituangkan ke dalam Google Formulir yang disebarakan secara online menggunakan WhatsApp; dan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji regresi ganda dengan uji t dan uji f (Riduwan & Sunarto, 2013; Sugiono, 2010), menggunakan IBM SPSS versi 24.00.

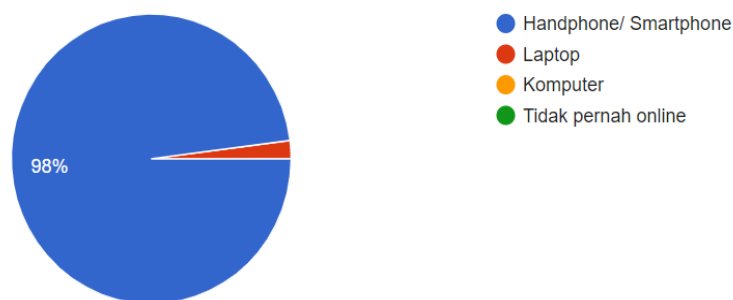
Adapun keadaan responden dan telah dipersentasekan sesuai dengan jumlah responden pada setiap kelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tabel 1. Keadaan Responden

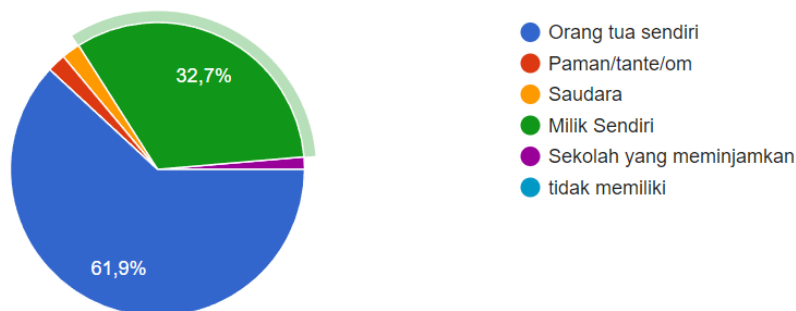
	Volume	Persentase
Peserta didik kelas III	30	20,4%
Peserta didik kelas IV	17	11,6%
Peserta didik kelas V	74	49%
Peserta didik kelas VI	28	19%



Gambar 1. Keadaan jumlah responden pada setiap kelas



Gambar 2. Penggunaan alat pada PJJ



Gambar 3. Kepemilikan alat pada PJJ

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji data pada SPSS 24 menemukan hasil statistic deskriptif adalah sebagai berikut:

Tabel 2. data Deskriptif statistik

Instrument	N	Mean	Std. Deviation	Variance
item1	147	3.50	.822	.676
item2	147	3.29	.901	.811
item3	147	2.63	1.118	1.249
item4	147	1.58	.883	.780
item5	147	2.99	1.050	1.103
item6	147	3.30	.834	.695
item7	147	3.37	.813	.660
item8	147	3.56	.732	.535

Instrument	N	Mean	Std. Deviation	Variance
item9	147	3.56	.837	.700
item10	147	2.84	1.145	1.311
item11	147	3.19	.931	.868
item12	147	2.60	1.197	1.434
item13	147	3.26	.922	.851
item14	147	3.61	.735	.540
item15	147	3.59	.738	.545
item16	147	3.61	.707	.499
item17	147	3.00	1.020	1.041
item18	147	3.31	.964	.929
item19	147	2.14	1.092	1.192
item20	147	2.90	1.077	1.161
item21	147	2.94	1.015	1.030

Dari hasil uji analisis statistic deskriptif di atas, bahwa rata-rata jawaban responden pada setiap item kuesioner pada 1,58-3,61 jadi rata-rata memiliki hasil jawaban yang dirata-ratakan pada masing-masing item dengan rata-rata baik dan sesuai dengan jawaban pada setiap item tersebut. Hasil uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 3. hasil uji t pada variabel penelitian ini
Coefficients^a

Model		Unstandardized		Standardized	t	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.639	1.449		2.512	.013
	Motivasi Belajar	.461	.100	.361	4.613	.000
	Kesiapan Belajar	.242	.114	.198	2.132	.035
	Interaksi Belajar	.234	.099	.205	2.349	.020

a. Dependent Variable: Pengetahuan Media & e-learning

Hasil uji t pada tabel di atas menunjukkan bahwa jawaban pada hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: X1 - Y adalah signifikan dengan nilai 0,000 adalah lebih kecil atau < 0,05, untuk X2 - Y adalah signifikan dengan nilai 0,035 adalah lebih kecil atau < 0,05, dan untuk X3 - Y adalah signifikan dengan nilai 0,020 adalah lebih kecil atau < 0,05.

Menunjukkan bahwa hipotesis diterima dengan baik dan menunjukkan bahwa variable memiliki pengaruh yang signifikan pada setiap variable penelitian ini, variable motivasi belajar dengan pengetahuan media dan e-learning lebih baik dan berpengaruh signifikan, pada variable kesiapan belajar dengan pengetahuan media dan e-learning lebih baik dan berpengaruh signifikan, dan variable interaksi belajar dengan pengetahuan media dan e-learning lebih baik dan berpengaruh signifikan. Hasil uji F sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji F pada uji hipotesis penelitian ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	812.765	3	270.922	34.107	.000 ^b
	Residual	1135.901	143	7.943		
	Total	1948.667	146			

a. Dependent Variable: Pengetahuan Media & e-learning

b. Predictors: (Constant), Interaksi Belajar, Motivasi Belajar, Kesiapan Belajar

Pengaruhnya motivasi, kesiapan dan interaksi belajar terhadap pengetahuan media dan e-learning menjadi dampak PJJ yang memberikan warna dan fenomena yang memberikan dinamika dalam PJJ.

Guru sekarang dituntut untuk memiliki keterampilan teknologi yang semakin maju untuk mendukung lingkungan pembelajaran online; keterampilan terbatas, seperti menekan tombol untuk mengirim e-mail atau menyisipkan gambar pada halaman web telah ditemukan tidak memadai dalam lingkungan e-learning (Bennett & Marsh, 2002). Menavigasi lingkungan online berarti bahwa peran guru telah bergeser dari sumber pengetahuan bagi siswa menjadi manajer, koordinator, dan fasilitator pengetahuan ini (Richardson & Alsup, 2015; Romiszowski, 2004; Teo & Gay, 2006; Dunia online dipenuhi dengan banyak sumber daya, dan guru di kelas virtual bertugas menemukan, mengelola, dan mengatur pengetahuan ini untuk mengembangkan materi dan tugas yang khas. Peran guru, kemudian, menjadi satu. juga menciptakan pengetahuan melalui manipulasi dan reformulasi pengetahuan yang ada ke dalam format yang unik sebagai kesatuan dalam media dan e-learning.

Pengajaran yang efektif dalam virtual ruang kelas melibatkan empat peran tambahan: teknolog, memahami sistem manajemen e-learning; penyedia sumber daya, mengidentifikasi, mengembangkan dan mengalokasikan materi kursus; administrator, mengelola catatan dan konten; dan desainer, merancang modul dan tugas kursus. Selanjutnya, guru harus mengidentifikasi dan memberikan tanggapan yang jelas dan ringkas yang mensintesis berbagai ide dalam bahasa yang sederhana. Keterampilan, karakteristik, dan peran yang dibutuhkan guru dalam lingkungan online terus berubah dalam menanggapi pengetahuan dan kemampuan guru, respon dan motivasi siswa, kapasitas sistem e-learning, dan pengelolaan organisasi akademik (Farhan et al., 2019). Sedangkan data residual menunjukkan:

Tabel 5. Hasil uji statistic pada model summary r Square

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.646 ^a	.417	.405	2.818

a. Predictors: (Constant), Interaksi Belajar, Motivasi Belajar, Kesiapan Belajar

b. Dependent Variable: Pengetahuan Media & e-learning

Hasil pada nilai r square adalah menunjukkan pada 64,6% menyebabkan pengaruhnya variabel pada penelitian ini, sedangkan 36,4% adalah faktor luar yang mempengaruhi variabel pada penelitian ini, diketahui variabel penelitian ini adalah, motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar serta pengetahuan media dan e-learning. Memberikan pengaruh besar pada penelitian ini dari aspek instrument dan item-item penelitian yang disuguhkan pada responden pada penelitian ini. Penelitian lain menemukan bahwa terdapat tiga tahap utama, yaitu (I) Tahap Analisis Kebutuhan, (II) Tahap Pengembangan Media Pembelajaran, dan (III) Tahap Evaluasi

Media Pembelajaran. Pada Tahap I, kebutuhan pengguna untuk multimedia instruksional diidentifikasi untuk tujuan desain. Berdasarkan temuan pada Tahap I, media pembelajaran dikembangkan pada Tahap II. Pada Tahap III, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dievaluasi melalui validasi ahli dan review dari aspek pedagogi, engineering content-wise, dan elemen multimedia (Lee et al., 2019).

Pengetahuan media dan e-learning menjadi dampak PJJ yang memberikan nuansa baru bagi perkembangan pembelajaran dan Pendidikan, dengan E-learning yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan media elektronik, terutama menggunakan internet (George & Lal, 2019). Banyak penelitian mengeksplorasi karakteristik siswa sebagai prediktor adopsi e-learning menggunakan faktor-faktor seperti efikasi diri komputer, efikasi diri internet, pengalaman komputer, pengalaman internet, kecemasan komputer, sikap terhadap e-learning, dan keterampilan teknis (Farhan et al., 2019), menunjukkan bahwa sikap dan pengetahuan internet e-learning menjadi tema kajian menarik dalam penelitian lainnya yang hubungan dengan pembelajaran PJJ, diperlukan untuk penggunaan sistem e-learning yang efektif: menggunakan teknologi untuk mendukung gaya belajar individu; menggunakan teknologi untuk membantu dalam konstruksi pengetahuan; memilih alat teknologi yang sesuai untuk tugas yang ada; menggunakan browser web dengan keterampilan dan tujuan; menggunakan mesin pencari secara efektif; dan mengunduh serta mengunggah informasi dan sumber daya. Terlepas dari perolehan kompetensi minimum ini oleh siswa, adopsi sistem e-learning tidak dapat berkembang tanpa dukungan dari guru dan institusi akademik.

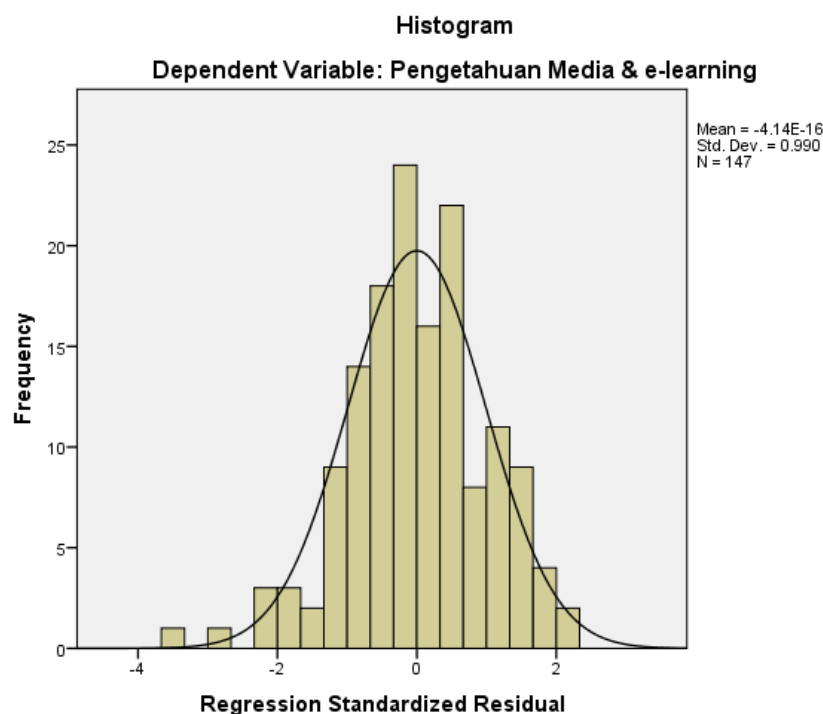
Pembelajaran multimedia adalah suatu bentuk instruksi berbantuan komputer yang menggunakan dua modalitas secara bersamaan. Penggunaan pembelajaran visual (gambar, teks tertulis, animasi dan video) dan pembelajaran verbal (narasi lisan) sebagai saluran diskrit untuk menyampaikan konten berbeda dari praktik pengajaran tradisional di kelas kepada peserta didik atau meminta peserta didik membaca dalam hati. Pembelajaran multimedia dapat disampaikan oleh seorang guru tetapi seringkali disampaikan oleh komputer yang menjalankan aplikasi perangkat lunak. Penting untuk teori kognitif pembelajaran multimedia adalah gagasan bahwa otak memproses informasi menggunakan dua saluran diskrit dan dua jalur memori diskrit. Menurut Mayer dan Moreno saluran verbal (auditori) bertanggung jawab untuk memproses musik, video, pengiring suara dan kata-kata yang diucapkan. Saluran visual (mata) memproses teks tertulis, animasi, gambar diam, dan gambar video bergerak (Moreno & Mayer, 2007).

Pada temuan hasil penelitian di atas, diperkuat dengan penelitian (Mansyur, 2020) bahwa terdapat realitas menunjukkan bahwa dinamika pembelajaran di Indonesia saat ini terganggu oleh wabah Covid-19 yang memberikan dampak diantaranya; (1) sekolah dialihkan ke rumah melalui proses pembelajaran daring; (2) terjadi transformasi media pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan Wathshap Group, Zoom, Google Classroom, WebEx, Youtube, dan saluran TV (TVRI); (3) penyesuaian metode pembelajaran; (4) penyesuaian evaluasi pembelajaran untuk penentuan standar kenaikan kelas dan kelulusan; dan (5) tuntutan kolaborasi orangtua peserta didik di rumah sebagai pengganti guru mengontro pembelajaran anak.

Motivasi belajar begitu penting, sebab berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik. Setiap orang mempunyai tujuan melakukan sebuah aktivitasnya. Terdorongnya seseorang melakukan sebuah kegiatan, akan berjalan bersama dengan motivasi yang kuat, Motivasi untuk mencapai maksudnya dengan memanfaatkan segala daya upaya yang dapat dilakukan. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator terhadap baik buruknya prestasi belajar peserta didik. Anak didik yang menyukai mata pelajaran tertentu akan senang mengikuti dan dengan penuh semangat mempelajarinya. Motivasi akan menentukan tinggi rendahnya pencapaian prestasi peserta didik.

Kesiapan individu akan membawa individu untuk siap memberikan respon terhadap situasi yang dihadapi melalui cara sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010:113) bahwa “kesiapan adalah keseluruhan semua kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap situasi tertentu”. Kondisi tertentu yang dimaksud adalah kondisi fisik dan psikisnya, sehingga untuk mencapai tingkat kesiapan yang maksimal diperlukan kondisi fisik dan psikis yang saling menunjang kesiapan individu tersebut dalam proses pembelajaran.

Dapat dilihat pada gambar berikut yang menunjukkan adanya variabel penelitian yang memberikan pengaruh dan dampak pada PJJ, sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Hipotesis penelitian (diterima dan signifikan)

Hasil penelitian dan hipotesis diterima menunjukkan bahwa adanya peran media pembelajaran dan teknologi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, adanya media pembelajaran membuat kedekatan pendidik dan peserta didik semakin erat dengan interaksi yang baik. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan informasi atau pesan tentang isi materi dalam bentuk gambar, video dan lainnya dalam bentuk nyata. Sehingga siswa banyak mendapatkan pengalaman baru dalam berfikir. Adanya media pembelajaran membuat siswa semakin semangat dalam belajar dan berinteraksi dengan luas dan baik. Media pembelajaran membantu mengaktifkan panca indra peserta didik seperti peraba, pendengar, serta penglihatannya akan terpancing aktif dalam proses pembelajaran yang nyata dan jelas (Isnaeni & Hildayah, 2020). keterampilan bertanya sangat penting dalam interaksi belajar mengajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa (Hariyadi, 2014).

Interaksi belajar mengajar pada beberapa aspek kecerdasan. Untuk menggali kemampuan mahasiswa dalam kegiatan interaksi belajar mengajar, kita menyiapkan beberapa media penunjang untuk mengetahui kecerdasan masing-masing mahasiswa. Media yang dibutuhkan antara lain: 1) teks cerpen untuk menggali kecerdasan linguistik, 2) diagram/grafik untuk menggali kecerdasan matematika logis, 3) teks lagu untuk menggali kecerdasan musical, 4) game ular tangga untuk menggali kemampuan kinestetis, 5) gambar/flas card untuk menggali kecerdasan special visual, dll (Rosidah, 2016).

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini bahwa hipotesis penelitian ini diterima dengan menyebutkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel X1, X2, X3 terhadap Y, dan secara simlutan juga berpengaruh signifikan. Terbukti bahwa motivasi, kesiapan dan interaksi belajar berpengaruh signifikan pada pengetahuan media dan e-learning. Menunjukkan pengetahuan media dan e-learning pada PJJ sangat menentukan suksesnya pembelajaran dalam mencapai indicator dan tujuan pembelajaran. Dampak PJJ memberikan pengaruh besar pada motivasi belajar, kesiapan belajar dan interaksi belajar dan berdampak signifikan pada pengetahuan media dan e-learning pada peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian di masa depan mengembangkan PJJ dari aspek yang diteliti ini dengan focus pada kemampuan peserta didik menggunakan dan memanfaatkan smartphone/ media seluler / mobile dalam pembelajaran lebih spesifik dan mendalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdellatief, M., Sultan, A. B. M., Jabar, M. A., & Abdullah, R. (2011). A technique for quality evaluation of e-learning from developers perspective. *American Journal of Economics and Business Administration*, 3(1), 157–164.
- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Qualitative Quantitative And Mixed Method Approaches*. Sage-Publications.
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1–12.
- Dina, L. N. A. B. (2020). Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *THUFULI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 45–52.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon . *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru Pai Di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37–45.
- Farhan, W., Razmak, J., Demers, S., & Laflamme, S. (2019). E-learning systems versus instructional communication tools: Developing and testing a new e-learning user interface from the perspectives of teachers and students. *Technology in Society*, 59(February). <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101192>
- Farooq, H. Z., Davies, E., Ahmad, S., Machin, N., Hesketh, L., Guiver, M., & Turner, A. J. (2020). Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus (MERS-CoV) - surveillance and testing in North England from 2012 to 2019. *International Journal of Infectious Diseases*, 93(August 2018), 237–244. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2020.01.043>
- Fauziah, P. I. N., Mansur, R., & Mustafida, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Whatsapp Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN Sumberagung 1 Kabupaten Kediri. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 101–111.
- George, G., & Lal, A. M. (2019). Review of ontology-based recommender systems in e-learning. *Computers and Education*, 142(July), 103642. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103642>
- Hageman, J. R. (2020). The Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). *Pediatric Annals*, 49(3), e99–e100. <https://doi.org/10.3928/19382359-20200219-01>
- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, pemicu kreativitas dalam interaksi belajar. *Jurnal Biology Science & Education 2014*, 3(2), 143–158.
- Herzamzam, D. A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Aplikasi Zoom pada Matakuliah

- Pendidikan Matematika SD 1 Dyah Anungrat Herzamzam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2664–2675.
- Iskandar, Masthura, S., & Oktaviyana, C. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Abulyatama. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8848(2), 323–332.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Lee, M. F., Nursaadah, S., Yusoff, M., & Tan, K. H. (2019). Needham Model Based Instructional Multimedia Material for Teaching Digital Logic Gates. *Journal of Technical Education and Training*, 11(1), 54–62.
- Lina Handayani. (2020). Keuntungan , Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Ekploratif di SMPN 3 Bae Kudus Lina Handayani. *Journal Industrial Engineering & Management Research (Jiemar)*, 1(2), 15–23.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V8I2A3.2021>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Mohammad Roni, Melvy Karenia Putri, Juhaeni, J., Ninik Mahyuni, & Safaruddin, S. (2021). Implementasi Media Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Nahdatul Ulama' Ngingas Waru Sidoarjo. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 130–135. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.73>
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments. *Educ Psychol Rev*, 19, 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Konselor; Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 27–31. <https://doi.org/10.24036/0201321729-0-00>
- Nikolić, V., Kaljevic, J., Jović, S., Petković, D., Milovančević, M., Dimitrov, L., & Dachkinov, P. (2018). Survey of quality models of e-learning systems. *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications*, 511, 324–330. <https://doi.org/10.1016/j.physa.2018.07.058>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Park, B., Plass, J. L., & Brünken, R. (2014). Cognitive and affective processes in multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 125–127. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.05.005>
- Powa, N. W., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Persetujuan Orang Tua Terhadap Rencana Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Smk Santa Maria Jakarta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 100–111. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3274>
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistik; Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Penerbit Alfabeta.
- Rizki, U. Y. (2013). Hubunga Kesiapan Belajar Dengan Optimisme Mengerjakan. *Educational Psychology Journal*, 2(1), 49–56. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/epj>
- Rosidah, I. (2016). Kecerdasan mahasiswa sebagai media interaksi belajar mengajar. *Educazione*, 4(2), 125–135.
- Safaruddin, Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Murtadho, N. (2020). The effect of PJBL with WBL media and cognitive style on students' understanding and science-integrated concept application. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3). <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24628>
- Safaruddin, Safaruddin, Ibrahim, N., Juhaeni, J., Harmilawati, H., & Qadrianti, L. (2020). The Effect of Project-Based Learning Assisted by Electronic Media on Learning Motivation and Science Process Skills. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v1i1.5>
- Salehudin, M. (2020). Dampak Covid-19 : Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(1), 1–16.
- Salehudin, M., Nurbayani, E., & Toba, R. (2020). User experience (UX) of multimedia; program of auto

- play media studio for teacher professional education (PPG). *Abjadia: International Journal of Education*, 5(2), 111–121. <https://doi.org/10.18860/abj.v5i2.8722>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regila Fidei*, 1(1), 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (cetakan ke). Alfabeta, CV.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8. <https://doi.org/10.21009/pip.341.1>
- Yaumi, M. (2011). Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 88–102. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>