

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MI AN NAJAH PASONGSONGON SUMENEP

Mohammad Hefni^{*1}, Ellinatus Subaidah²

^{1,2}Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah

IAIN Madura, Indonesia

Email: heaven.lecture@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses dan hasil penerapan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di MI An Najah Pasongsongan Sumenep. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan observasi non partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data yang digunakan peneliti diantaranya kondensasi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa proses penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dilaksanakan dengan cara guru memulainya dengan menyusun RPP, menganalisa topik-topik materi ajar yang akan diajarkan dan mensosialisasikannya kepada siswa bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) akan diselenggarakan melalui aplikasi *e-learning*. Media yang digunakan dalam *e-learning* ini adalah *google form*, *whatsapp*, dan *youtube*. Penerapan media *e-learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, terbukti nilai siswa semakin meningkat. Hal ini dikarenakan adanya inovasi guru yang memberikan pembelajaran melalui video animasi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis *e-learning* ini sangat berdampak baik bagi sekolah, guru dan siswa untuk lebih mengembangkan kembali kreatifitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *e-learning*, pembelajaran IPA, minat belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan tindakan sadar sebagai proses perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Proses belajar dapat dilakukan dengan cara melihat, mengamati, mendengar, menyimak dan memahami terhadap sesuatu yang dipelajari. Belajar berhubungan erat dengan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses dasar dalam pendidikan agar dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan. Terdapat beberapa unsur yang saling berhubungan dalam sistem pembelajaran yaitu meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Unsur tersebut harus

diperhatikan guru dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam menentukan dan memilih media, metode, strategi dan pendekatan yang akan digunakan, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Rusman, 2017). Guru harus kreatif membuat suasana menyenangkan dalam pembelajaran terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan modern ini. guru hendaknya bisa lebih kreatif dalam menggunakan alat yang terdapat disekitar atau disekolah ataupun dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dengan berbagai inovasi pendidikan sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Minat merupakan perasaan suka atau ketertarikan terhadap

sesuatu yang dipelajari sehingga siswa mempunyai kemauan dalam melakukan suatu perbuatan. Minat dalam belajar mampu memperkuat ingatan siswa pada pembelajaran yang dapat dijadikan dasar dalam proses pembelajaran selanjutnya (Syahputra, 2020).

Media pembelajaran terdiri dari alat bantu, pengantar, dan pengirim pesan atau informasi mengenai pembelajaran baik media elektronik maupun non elektronik. Media memiliki peran penting dalam pendidikan sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Penyusunan media pembelajaran dilakukan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar (Rasyid, 2019).

Media pembelajaran dapat berupa buku, tape recorder, kaset, film, slide, foto, video, computer, dan internet. Media atau perangkat pembelajaran yang dihubungkan dengan internet dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* dalam bidang pendidikan teknologi informasi digunakan untuk menyampaikan pelajaran agar lebih mudah dipahami. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *e-learning* memberikan dampak positif pada perubahan pendidikan yang lebih baik, lebih mudah di terapkan mencari, dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas dengan kecepatan untuk mendapatkan informasi baik peserta didik ataupun guru.

Berdasarkan observasi di sekolah MI An Najah Pasongsongan Sumenep guru kelas IV menerapkan pembelajaran

menggunakan media *e-learning* akan tetapi sebagian dari siswa kurang semangat saat pembelajaran *e-learning*, hal yang menunjukkan kurangnya semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA menggunakan pembelajaran *e-learning* tampak pada aktivitas siswa yang terkesan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, siswa cenderung mengabaikan materi pembelajaran yang di share oleh guru melalui aplikasi pembelajaran *e-learning* sebagai alternative dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah efektif dan efisien waktu dan tenaga. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti mengambil judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* Pada Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di MI An Najah Pasongsongan Sumenep”.

METODE

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Hal ini dilakukan untuk memahami fenomena sosial tentang Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* Pada Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV MI An Najah Pasongsongan Sumenep.

Menurut Sugiyono, penelitian obek alamiah juga cocok menggunakan metode kualitatif. Pada teknik ini digunakan

pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), dengan analisis data yang bersifat induktif. Adapun hasil penelitian kualitatif lebih bersifat makna (Sugiono, 2009).

2. Kehadiran Peneliti

Peneliti hadir dan terlibat langsung ke lokasi objek penelitian, untuk memperoleh data yang objektif dan akurat. Melalui tindakan ini peneliti akan mengetahui dan memahami secara utuh tentang obyek penelitian.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di MI An Najah Pasongsongan Sumenep. Alasannya memilih sekolah tersebut karena sekolah mengizinkan dan membuka kesempatan bagi para peneliti untuk melakukan penelitiannya selain itu, peneliti pernah melakukan pra-survei di sekolah tersebut dan sudah mengetahui situasi sekolah tersebut khususnya pada kelas IV.

4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas IV dan siswa kelas IV MI An Najah Pasongsongan Sumenep. Data lainnya juga dapat berupa tambahan seperti dokumentasi dan catatan lapangan tentang minat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA setelah penerapan media *E-learning*.

5. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini meliputi ; observasi, wawancara, dan dokumentasi.

6. Analisis Data

Tahapan analisis data diawali dengan kondensasi, penyajian, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Kondensasi dilakukan untuk menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, mentranskrip wawancara, dokumen, dan temuan empirik lainnya.

Penyajian data disajikan dalam bentuk table, grafik, dan sajian deskriptif. Penarikan kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan bisa berubah seiring tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan ini juga bisa kredibel seiring dengan adanya temuan data yang konsisten dan didukung dengan teori yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui langkah-langkah proses persiapan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI An-Najah Pasongsongan Sumenep yaitu guru menyusun RPP kemudian menganalisa topik-topik materi ajar yang akan diajarkan kepada siswa, kemudian mensosialisasikan kepada peserta didik bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) akan diselenggarakan melalui aplikasi *e-learning*.

Langkah yang dilakukan yaitu guru menyiapkan pembelajaran dengan menyusun RPP, menyesuaikan materi yang akan disampaikan terhadap kemampuan siswa dan memastikan seluruh peserta didik memiliki hp dengan kouta internet yang memadai. Disamping itu guru juga mengharap dalam penerapan media pembelajaran berbasis *e-learning* kepada siswa untuk selalu didampingi oleh walinya.

Asfiati mengungkapkan, langkah penerapan pelaksanaan pembelajaran harus di susun oleh guru secara sistematis untuk mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam hal ini guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga tidak akan terjadi kejenuhan yang di alami siswa ketika pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar sehingga bisa menjadikan siswa tertarik perhatiannya pada pembelajaran dan siswa akan lebih semangat dan giat dalam belajar (Asfiati, 2020).

Pada pembelajaran materi IPA contohnya tentang tumbuhan, penerapan media pembelajaran *e-learning* pada materi IPA guru hanya menyediakan materinya dalam bentuk video kemudian dikirim melalui aplikasi whatsapp, video dikirim melalui youtube, dan penugasan tes dikirim melalui web google formulir. Penerapan media

pembelajaran *e-learning* selain sebagai alternatif dari pembelajaran tatap muka juga bertujuan untuk meningkatkan IPTEK bagi siswa. untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *e-learning* maka guru pengajar berinovasi dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.

Syaiful Rosyid mengatakan, media pembelajaran menjadi sebuah perantara penyampaian informasi yang digunakan dengan tujuan tertentu dengan bentuk-bentuk beragam media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non elektronik, yang dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi. Media pembelajaran dibuat untuk memudahkan proses tranfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengerti tentang apa yang disampaikan oleh sang guru (Rosyid, 2019).

Media elektronik yang tersambung dengan internet dikenal dengan istilah *E-learning*. Media ini efektif digunakan pada kondisi saat ini, yaitu pada masa pandemi covid-19 yang wajib menerapkan tatap muka terbatas (Rosyid, 2019).

Kegiatan penerapan pembelajaran *e-learning* bisa berbasis web (*web-based-learning*), berbasis computer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classroom*), dan kelas digital (*digital classroom*) (Rusman, 2019).

Tahapan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan penggunaan media

elektronik berbasis web (*e-learning*) yang pertama guru mengarahkan siswa untuk menyiapkan media yang dibutuhkan saat pembelajaran *e-learning* berlangsung, pelaksanaan pembelajaran *e-learning* pada masa pandemi covid 19 yaitu dengan menggunakan seperti ; *google form*, *whatsapp*, *youtube*, dan *goole class room* disamping itu juga guru mempersiapkan materi apa saja yang disampaikan saat pembelajaran *e-learning* berlangsung.

Asfiati menambahkan, penerapan pembelajaran *e-learning* mempunyai dampak positif bagi siswa karena dalam penerapan pembelajaran *e-learning* ini guru menggunakan video pembelajaran animasi atau gambar interaktif, sehingga bisa membangkitkan ketertarikan siswa pada saat pembelajaran dan siswa lebih semangat dari pada ketika pembelajaran yang konvensional (Asfiati, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning* di sekolah dapat meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran ini digunakan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, sehingga maksud dan tujuan pembelajaran bisa dengan mudah tercapai (Asfiati, 2020).

Orientasi penggunaan media *E-learning* yang bisa dimanfaatkan oleh guru harus mengacu pada hal berikut, (a) pemakaian perangkat computer atau digital, (b) memakai aplikasi

berbasis web atau media online seperti *google form*, *edmodo*, *google clasroom*, *whatsaap*, *youtube*. (c) menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran, (d) membangun jati diri siswa yang *confident* dalam mengikuti dan memahami pembelajaran yang modern, dan (e) melakukan terobosan baru dalam teknologi (Asfiati, 2020).

Tingkat keberhasilan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *e-learning* di kelas IV MI An Najah Pasongsongan Sumenep yang digunakan sebagai indikator keberhasilan siswa yaitu nilai yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik.

Menurut Su'ud, untuk mengetahui capaian dalam proses pembelajaran, maka digunakan teknik penilaian. Teknik penilaian digunakan untuk mengukur pembelajaran telah tercapai dan tindakan apa yang harus dilakukan apabila tujuan tersebut belum tercapai. Teknis kegiatan evaluasi pembelajaran dengan pendekatan *e-learning* dapat dilakukan secara bervariasi dalam basis web, WA, dan google formulir dengan format atau bentuk soal pertanyaan, tugas-tugas dan latihan yang harus dikerjakan siswa (Syaefuddin, 2011).

Hasil penerapan media berbasis *e-learning* ini membuat nilai siswa semakin meningkat rata-rata di atas KKM 70 yang awalnya nilai siswa di bawah KKM 70 semenjak ditenerapkannya media ini guru memberikan penilaian tes terhadap siswa dan

dilihat dari nilai siswa semakin meningkat dikarenakan adanya inovasi guru yang memberikan pembelajaran melalui video animasi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis e-learning ini sangat berdampak baik bagi sekolah, guru dan siswa untuk lebih mengembangkan kembali kreatifitas pembelajaran.

Adanya penerapan pembelajaran *e-learning* ini juga mampu menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik dibandingkan penerapan metode pembelajaran yang lain, nilai tugas siswa semakin baik dan partisipasi siswa lebih meningkat dari semula sebelum menggunakan media *e-learning* ini tidak sampai rata-rata KKM dan setelah menggunakan media *e-learning* ini nilai siswa semakin meningkat di atas KKM. dengan menerapkan media pembelajaran *e-learning* guru bisa lebih kreatif dalam menjelaskan materi selain itu, juga akan lebih aktif dalam menangkap apa yang diberikan oleh guru. di MI pasongsongan sumenep sendiri penerapan pembelajaran *e-learning* merupakan inovasi baru yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan untuk kemudian bisa kerkopetisi dengan sekolah yang lain.

Dewi Hildayah mengungkapkan, media pembelajaran sebagai kombinasi yang wajib digunakan saat kegiatan belajar mengajar agar siswa gampang memahami pelajaran, semakin dalam menggunakan gaya

atau variasi media dalam penyampaian pembelajaran maka akan semakin meningkat dalam keberhasilan belajar siswa. Dengan digunakannya media pembelajaran dapat membantu guru lebih mudah dalam penyampaian materi pelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat, motivasi dan semangat belajar siswa (Hildayah, 2019).

Penggunaan media dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa, dampak positif bagi guru yaitu lebih mengefisien waktu dalam pembelajaran karena penggunaan media ini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan penggunaan media ini siswa dapat mengembangkan ilmu pengetahuan keteknologian sejak dini dengan selalu didampingi oleh walinya. Namun ada juga kekurangan atau kendala dalam penggunaan media ini yaitu dengan akses tanpa batas sehingga jika perlu pengawasan wali ketika siswa sedang melaksanakan pembelajaran agar tidak terjadi hal-hal yang tidak di inginkan. Kekurangan dalam media berbasis *e-learning* ini juga terdapat pada sinyal jaringan yang kadang kurang memadai ketika pembelajaran daring menggunakan *e-learning* berlangsung.

Menurut Rusman, ada beberapa kelebihan dalam penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu : (a) mempermudah ketersediaan akses, (b) biaya operasional dalam mengikuti pembelajaran relatif lebih

terjangkau, (c) lebih mudah dalam pengawasan tingkat pemahaman, perkemangan dan kemampuan siswa, (d) rancangan mepelajaran lebih bersifat individu dan sudah terpersonalisasi, dan (e) lebih mudah dalam memperbaharui materi pembelajaran.

Aspek kekurangan dalam pembelajaran berbasis media *e-learning* diantaranya ; (a) Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung terhadap kemandirian dan semangat masing-masing siswa, (b) akses untuk penguna *e-learning* kadang bermasalah, (c) budaya belajar mengajar berubah, (d) siswa cepat merasa bosan dan jenuh jika sulit mendapatkan akses, dan (e) relevansi sumber perlu difilter karena dalam web sangatlah beragam.

Penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi (Rusman, 2012). Internet sebagai salah satu media yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang bersifat interaktif antara guru dan siswa. Internet juga diharapkan agar terlihat langsung dalam pengembangan pengetahuan siswa dengan memfasilitasi aktifitas belajar yang dilakukan oleh siswa agar lebih berkualitas serta dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

Terdapat beberapa tujuan dalam penggunaan media pembelajaran internet sebagai berikut: (a) kualitas pembelajaran meningkat, (b) dapat mengubah budaya dalam aktivitas belajar mengajar, (c) pembelajaran menjadi aktif dan mandiri, (d) kesempatan belajar masyarakat semakin luas, dan (e) dapat mengembangkan dan memperluas teknik dan produk layanan baru.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses persiapan penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada siswa kelas IV MI An-Najah Pasongsongan Sumenep yaitu guru memulainya dengan menyusun RPP kemudian menganalisa topik-topik materi ajar yang akan diajarkan kepada siswa, serta mensosialisasikan kepada peserta didik bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) akan diselenggarakan melalui aplikasi *e-learning*.

Penyusunan RPP dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan terhadap kemampuan siswa dan memastikan seluruh peserta didik memiliki hp dengan kouta internet yang memadai, serta memastikan peserta didik didampingi oleh walinya. Adapun media yang digunakan dalam *e-learning* ini adalah *google form, whatsapp, dan youtube*

2. Penerapan media *e-learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, terbukti nilai siswa semakin meningkat rata-rata di atas KKM 70 yang awalnya nilai siswa di bawah KKM 70 semenjak diterapkannya media *e-learning* ini. Hal ini dikarenakan adanya inovasi guru yang memberikan pembelajaran melalui video animasi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis *e-learning* ini sangat berdampak baik bagi sekolah, guru dan siswa untuk lebih mengembangkan kembali kreatifitas pembelajaran.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Syahputra, Edi. *Snow Ball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil belajar*. Sukabumi : Haura Publishing. 2020

Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2011

REFERENSI

Asfiati. *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Prenada Media Group, 2020.

Hildayah Dewi, *Penggunaan Media Visual, Auditif Dan Kinestik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional, Pendidikan FKIP, Vol. 2, No. 1, 2019

Rasyid, Zaiful, dkk. *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara, 2019.

Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Walin Pers, 2012.

Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.