
Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tema Diriku Sub Tema aku Dan Teman Baru Kelas I^b Melalui Aplikasi e-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Kota Gorontalo

Lisna Habibie¹

Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Gorontalo¹
email: lisnahabibie6@gmail.com,

Abstrak

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbaikan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan terus menerus selama penelitian dilakukan. Pandemi covid-19 telah merubah sistem pendidikan secara jarak jauh atau daring Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikas e-Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring dikarenakan covid-19. Hasil perhitungan lembar kuesioner motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan metode daring menggunakan E-Learning, diperoleh rata-rata skor sebesar 87,83 yaitu kriteria tinggi. Jumlah peserta didik kelas 1^b MIN 1 Kota Gorontalo aktivitas belajar tinggi sebanyak 28 peserta didik, kategori aktivitas belajar sedang ada 1 peserta didik, dan tidak ada peserta didik untuk kategori aktivitas belajar rendah. Sehingga E-Learning bisa dikatakan bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku subtema aku dan teman baru . Hasil analisis data tersebut lalu diubah menjadi bentuk persentase. Hasil persentase untuk tiap kategori motivasi belajar matematika adalah sebanyak 94,44% peserta didik untuk kategori aktivitas belajarnya tinggi, 5,55% peserta didik untuk kategori aktivitas belajarnya sedang, serta 0% peserta didik beaktivitas belajar tema 1 diriku subtema aku dan teman baru rendah. Dengan demikian aktivitas belajar peserta didik untuk mata pelajaran tema diriku sub tema aku dan teman baru termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar Siswa, Aplikasi e-Learning, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Corona virus disease 2019 (Covid-19) merupakan wabah penyakit yang sangat berbahaya saat ini. Virus ini menyerang infeksi saluran pernapasan seperti batuk dan pilek namun sifatnya lebih mematikan. Berdasarkan data (Worldometer, 2020) Coronavirus Cases menyatakan 2.176.744 Pasien yang terpapar virus ini dan beberapa meninggal dunia sehingga wabah penyebaran virus ini disebut dengan pandemi Covid-19 dunia. Pandemi Covid19 telah merubah tatanan kehidupan masyarakat, tidak hanya menyerang negara Indonesia namun juga melanda dunia. Keberadaan Covid19 membuat masyarakat untuk memberhentikan aktivitas di luar rumah yang semestinya dilakukan

seperti pada hari-hari biasa. Masyarakat harus menjaga jarak aman atau disebut dengan *physical distancing*, keadaan di mana orang-orang dikarantina dan diisolasi di dalam rumah masing-masing termasuk dalam melaksanakan pekerjaan sehingga setiap individu yang rentan tidak akan tertular virus Covid19. Apabila masyarakat ingin keluar rumah untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti membeli sesuatu untuk kebutuhan sehari-hari masyarakat diwajibkan menggunakan masker dan tentu dengan menjaga jarak aman dengan orang lain.

Wabah *corona virus disease 2019* (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Madrasah. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Agama telah melarang seluruh Madrasah untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran atau pembelajaran secara daring.

Kondisi ini tentu tidak mudah dilalui oleh masyarakat, di mana orang tua ikut berperan sebagai guru atau pengajar ketika belajar di dalam rumah. Siswa diberikan tugas sebagai sarana untuk mengetahui pencapaian atau penilaian kemampuan siswa. Adapun kecemasan pada diri siswa di mana tugas yang diberikan oleh guru sebagai kegiatan memindahkan aktivitas kelas dari belajar di sekolah menjadi belajar di rumah dibebankan pada siswa bahkan lebih banyak. Selain itu, sekolah tetap melakukan kegiatan penilaian untuk kepentingan rapor kenaikan kelas pada tiap-tiap kelas.

Kegiatan belajar dari rumah yang diterapkan oleh masyarakat menyebabkan siswa dan guru kehilangan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dalam menjalin hubungan sosial, menumbuhkan sikap solidaritas antar sesama manusia, kehilangan rasa peduli dan empati. Kegiatan yang seharusnya siswa dan guru lalui memberikan pembelajaran tidak hanya tentang materi pelajaran namun juga menyampaikan tentang pentingnya bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Keadaan ini belum bisa dilaksanakan karena adanya himbauan *physical distancing* dari pemerintah guna melakukan pencegahan terhadap penyebaran virus Covid19. Belajar dari rumah tentu berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah, selain adanya perangkat pembelajaran kegiatan belajar juga didukung oleh media belajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Menurut Indriana, media pembelajaran dimaksudkan merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena di dalam proses pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Numeik, Media pembelajaran juga diartikan sebagai salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran, secara umum manfaat media pembelajaran yakni untuk memperlancar interaksi anatar guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sofyana & Rozaq, Pembelajaran Daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas. WFH adalah singkatan dari work from home yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.

Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara online memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran matematika. Media online yang digunakan seperti youtube, whatsapp group, e-learning, dan lain-lain. Materi diberikan dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal itulah yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online pada mata pelajaran matematika. Dengan adanya pembelajaran daring menuntut guru agar lebih meningkatkan kreatifitas guru dalam memberikan materi selama masa pandemi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbaikan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan terus menerus selama penelitian dilakukan. Pandemi covid-19 telah merubah sistem pendidikan secara jarak jauh atau daring Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi E-Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring dikarenakan covid-19. Rancangan dalam penelitian ini adalah Siklus I (Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, pengamatan/ observasi, dan refleksi). Siklus II dilaksanakan atas dasar hasil refleksi siklus I apabila pada siklus I belum memenuhi KKM. Apabila indikator belum tercapai pada siklus II maka dilaksanakan siklus berikutnya dengan alur yang sama. Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi data yang ditetapkan. Metode pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah observasi, dan tes. Data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif berupa deskriptif dengan memberikan predikat (baik sekali, baik, cukup, dan kurang) kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi sebenarnya. Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Kota Gorontalo Karakteristik subyek penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I BMINI Kota Gorontalo dengan jumlah 27 orang terdiri dari 14 siswa laki-laki orang dan 13 siswa perempuan.

HASIL PENELITIAN

Belajar adalah suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Setiap siswa memiliki aktivitas yang berbeda-beda dalam kehidupannya. Sama halnya dalam belajar ataupun proses pembelajaran, siswa memiliki aktivitas yang berbeda dalam belajar dan pembelajaran. belajar adalah mengalami, belajar harus dialami sendiri tidak bisa dilimpahkan ke orang lain. Belajar merupakan sebuah tindakan maka dialami oleh siswa itu sendiri. Kecendrungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah mahluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Sama halnya dengan aktivitas, aktivitas juga dialami oleh diri sendiri bukan orang lain. setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan atau aktivitas jasmani, rohani dan sosial. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam proses pembelajarannya seperti mendengarkan, menyimak, bertanya dan yang lainnya.

Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Kegiatan belajar dibagi dalam 8 kelompok: 1). Kegiatan-kegiatan visual Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, 2). Kegiatan-kegiatan lisan (oral) Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, diskusi, wawancara dan interupsi, 3). Kegiatan-kegiatan mendengarkan Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio, 4). Kegiatan-kegiatan menulis Menulis cerita, laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket, 5). Kegiatan-kegiatan menggambar Menggambar, membuat grafik, chart. Diagram peta dan pola, 6). Kegiatan-kegiatan metric Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menari dan berkebun, 7). Kegiatan-kegiatan mental Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan. Kegiatan-kegiatan emosional Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Nana Sudjana, menjelaskan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksioanal yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang di inginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penialian. Winkel, mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan akibat belajar

yang terjadi pada individu meliputi kemampuan kognitif, sensorik-motorik, dan dinamika-afektif. Hal senada disampaikan oleh Sumkmadinata, bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan beberapa pandangan dari berbagai ahli yang dikemukakan di atas bahwa hasil belajar Pembelajaran Tema Diriku Sub Tema Aku Dan Teman Baru adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman-pengalaman belajarnya yang diwujudkan berupa perubahan tingkah laku baik segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sedangkan menurut Bloom dalam Hasan, membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu itu diketahuai dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri. Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumusan-rumusan, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur. Evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan tertinggi dalam ranah kognitif Bloom, kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai, atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi, dan pembentukan karakteristik diri. Krathwohl, Bloom dan Masa membagi ranah afektif dalam lima jenjang yaitu, (a) penerimaan (*receiving*), (b) penanggapan (*responding*), (c) penghargaan (*valuing*), (d) pengorganisasian (*organizatiaon*), (e) penjatidirian (*characterizatioan*).

Beberapa ahli mengklarifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apa bila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Simpson Hasan, mengklasifikasikan hasil

belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, (a) persepsi (membedakan gejala), (b) kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), (c) gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), (d) gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), (e) gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), dan (f) kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orsinil atau asli). Selama masa pandemi covid-19 guru dituntut untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan merasa jenuh dengan pembelajaran sehingga hasil belajarnya akan menurun. Baik buruknya hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri berupa faktor psikologis dan faktor eksternal. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting dalam memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi: 1). Kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagainya bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, misalnya cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badanya lemah, kurang darah dan ada gangguan alat inderanya serta tubuhnya. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap proses pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini menurut seorang ahli mengatakan bahwa: “faktor intelegensi dan bakat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar”. Ini bermakna bahwa seseorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

Minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan. Motivasi berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti “dasarnya” atau penggerak. Motivasi yang terdapat pada individu akan mewujudkan suatu perilaku untuk memenuhi “keinginan atau kebutuhannya”. Kuatnya motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Kajian tentang motivasi memiliki daya tarik bagi kalangan pendidik terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja prestasi dan profesionalisme seseorang.

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antara anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya

Nugroho menjelaskan bahwa istilah “E” atau singkatan dari elektronik dalam *E-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Menurut Cucus dan Aprilinda *E-learning* singkatan dari *Elektronic Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* merupakan singkatan dari *elektronic learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Bullen & Janes mendefinisikan e-learning sebagai pembelajaran yang terjadi ketika teknologi internet digunakan untuk memfasilitasi, menyampaikan, dan memungkinkan proses pembelajaran dengan jarak yang jauh. Definisi yang lebih umum dikemukakan oleh Freire & Pereira yaitu e-learning merupakan pembelajaran pada program pendidikan atau pelatihan melalui sarana elektronik.

E-Learning Madrasah adalah aplikasi yang dirilis oleh Kementerian Agama Republik Indonesia mulai jenjang Roudlotul Athfal (RA) sampai jenjang Madrasah Aliyah (MA). *E-Learning* dapat diakses selama 24 jam dimana saja oleh pengguna (*user*), selama pengguna mempunyai akses internet yang stabil dan mempunyai *username* dan *password* untuk mengakses *E-Learning* untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam rangka menjawab tantangan kemajuan teknologi yang semakin maju. *E-Learning* Madrasah adalah aplikasi yang dibuat oleh Direktorat KSKK Madrasah untuk dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, baik pada saat pandemi *Covid-19* maupun nanti setelah pandemi berakhir. Lembaga pendidikan harus login ke website *E-Learning* Madrasah *Official* dengan menggunakan Nomor Statistik Madrasah (NSM) masing-masing lembaga untuk bisa mengakses *E-Learning* Madrasah. Kemudian Madrasah akan diminta mengupload SK Operator sebagai persyaratan disetujuinya penggunaan aplikasi *E-learning* oleh Madrasah. Proses verifikasi SK Operator membutuhkan waktu sekitar satu sampai dua minggu untuk kemudian dinyatakan lulus dan bisa mendownload aplikasi *E-learning* baik itu versi *installer* maupun versi *hosting*.

E-learning madrasah juga menyediakan menu bagi guru untuk membagi bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru bisa membuat kelas sebanyak kelas yang diampu oleh guru tersebut, baik itu guru mata pelajaran, guru kelas ataupun guru bimbingan konseling. Guru bahkan bisa membuat kelas *online* yang menyediakan buku-buku elektronik yang bisa diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja mereka berada. Sehingga peserta didik tetap bisa melaksanakan kegiatan literasi dengan baik. Guru juga bisa membagikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar setiap pelajaran yang diampu sehingga memungkinkan peserta didik ataupun bahkan wali peserta didik untuk memantau dan mengikuti pembelajaran yang telah direncanakan selama satu semester kedepan

E-learning merupakan salah satu pembelajaran yang saat ini sedang berkembang didalam pendidikan Indonesia. E-learning dalam pengembangan dan implementasinya mempunyai ciri atau karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat berupa pemanfaatan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa, atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah.

Cisco dalam Poppy, mendeskripsikan E-learning dalam berbagai karakteristik, antara lain: 1). E-learning merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memberikan penekanan pada penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online, 2). E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar tradisional (model belajar klasikal, kajian terhadap buku teks) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan global, 3). E-learning tidak berarti menggantikan sistem pembelajaran klasikal yang dipraktekan, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan informasi tentang substansi (content) dan mengembangkan teknologi pendidikan, 4). Kapasitas pembelajaran sangat bervariasi. Hal ini tergantung pada bentuk konten serta alat penyampaian informasi atau pesan-pesan pembelajaran dan gaya belajar. Bilamana konten dikemas dengan baik dan didukung dengan alat penyampaian informasi dan gaya belajar secara serasi, maka kapasitas belajar ini akan lebih baik yang pada gilirannya memberikan hasil yang lebih baik.

Munir, mengungkapkan beberapa karakteristik E-learning yakni: “memanfaatkan teknologi, menggunakan media komputer, pendekatan mandiri, tersimpan di media komputer, otomatisasi proses pembelajaran”. Masing-masing karakteristik diuraikan sebagai berikut : 1). Memanfaatkan jasa teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang digunakan dapat berupa internet sehingga penyampaian pesan dan komunikasi antara pebelajar dengan pebelajar, pebelajar dengan pembelajar, dan pembelajar dengan pembelajar dapat dilakukan secara mudat dan cepat, 2). Menggunakan pendekatan pembelajaran mandiri dengan menggunakan E-learning, pelajar dituntut untuk melepaskan ketergantungannya terhadap pembelajar karena pembelajaran tidak dilakukan secara langsung, 3). Materi pembelajaran dapat disimpan, 4). Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga mengetahui hasil kemajuan belajar, administrasi pendidikan, serta untuk mengetahui informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Berdasarkan beberapa dari karakteristik diatas, diperoleh pengetahuan bahwa E-Learning mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional, yaitu dalam pengimplementasiannya melalui sistem digital dengan jaringan internet. Hanya saja didalam pembelajaran E-Learning harus bisa mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Selain itu memanfaatkan jasa teknologi dan informasi ini untuk pembelajaran jarak jauh secara online. Dalam E-Learning juga mampu membangkitkan sisi kemandirian dari dalam sisi peserta didik, serta dibutuhkan pembelajaran yang komunikatif dan menarik sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan tidak bosan.

Manfaat E-learning adalah: 1). Efisiensi Biaya, E-learning tersebut memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggaranya, efisiensi penyediaan sarana serta

juga fasilitas fisik untuk dapat belajar serta juga efisiensi biaya bagi pembelajar ialah biaya transportasi serta akomodasi, 2). Fleksibel, E-learning tersebut memberi fleksibilitas didalam memilih waktu serta juga tempat untuk dapat mengakses perjalanan, 3). Belajar Mandiri, E-learning tersebut memberi kesempatan bagi pembelajar dengan secara mandiri memegang seluruh kendali atas keberhasilan dalam proses belajar.

Manfaat E-learning dengan menurut Pranoto, dkk antara lain sebagai berikut: 1). Meningkatkan suatu partisipasi aktif dari mahasiswa, 2). Meningkatkan suatu kemampuan belajar mandiri mahasiswa, 3). Meningkatkan suatu kualitas materi pendidik serta juga pelatihan, 4). Meningkatkan suatu kemampuan untuk dapat menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, yang mana dengan perangkat biasa akan sulit dilakukan.

Kelebihan E-learning ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media Menurut L. Tjokro E-learning memiliki banyak kelebihan yaitu: 1). Lebih mudah untuk diserap, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video, 2). Jauh lebih efektif didalam biaya, artinya ialah tidak perlu instruktur, tidak perlu juga minimum audiensi, dapat dimana saja, dan lain sebagainya, 3). Jauh lebih ringkas, artinya ialah tidak banyak mengandung formalitas kelas, langsung kedalam suatu pokok bahasan, mata pelajaran yang sesuai kebutuhan, 4). Tersedia dalam 24 jam per hari, artinya ialah penguasaan dalam materi tergantung pada semangat dan juga daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test.

Menurut L. Gavrilova Kekurangan E-learning adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan model E-learning tersebut membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti contohnya komputer, monitor, keyboard, dan lain sebagainya). Berubahnya suatu peran pengajar dari yang semula menguasai mengenai teknik pembelajaran yang konvensional, sekarang juga dituntut untuk dapat mengetahui teknik pembelajaran menggunakan ICT (information, communication, dan juga technology), Tidak pada semua tempat tersedia siati fasilitas internet, Kurangnya suatu sumber daya manusia yang mengerti internet, Kurangnya penguasaan dalam bahasa computer, Akses dikomputer yang memadai tersebut dapat menjadi masalah sendiri bagi pelajar, Peserta didik tersebut mungkin dapat bisa frustrasi apabila tidak dapat mengakses grafik, gambar, serta video dikarenakan peralatan (software dan hardware) yang tidak memadai, Tersedianya suatu infrastruktur yang dapat dipenuhi, Informasi tersebut bervariasi didalam kualitas dan juga akurasi sehingga panduan dan juga fitur pertanyaan diperlukan, dan Peserta didik tersebut dapat merasa terisolasi. Penerapan pembelajaran online dilakukan melalui beberapa macam media online. Media tersebut digunakan dengan tujuan agar materi dapat tersampaikan kepada siswa. Macam-macam media pembelajaran online antara lain:

Pembelajaran berbasis E-learning, Menurut Faridatun E-learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja tetapi juga dapat dilakukan kapan saja dan

di mana saja. Pembelajaran ini merupakan inovasi baru dalam pendidikan di mana memberi peran dan fungsi yang berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Istilah-istilah dalam mengungkapkan pendapat tentang pembelajaran elektronik yaitu online learning, internet-enable learning, virtual learning, atau web-based learning, web based distance education, e-learning, dan web based teaching and learning. Berikut beberapa syarat yang terdapat pada pembelajaran e-learning, antara lain: a). Pembelajaran dilakukan dengan pemanfaatan jaringan, jaringan dalam pengertian ini yaitu dibatasi pada penggunaan internet, mencakup LAN atau WAN dalam bentuk website eLearners.com, b). Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, contohnya CD-ROM atau bahan cetak, c). Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan, d). Adanya lembaga yang menyelenggarakan kegiatan e-learning, e). Sikap positif dari siswa dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet, f). Rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari oleh setiap siswa, g). Sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar siswa, h). Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Video, Penggunaan video dalam menyampaikan materi kepada siswa merupakan suatu inovasi guru dalam pembelajaran. Penerapan video pembelajaran akan membantu guru dalam penyampaian bahan ajar, dan efektif digunakan pada masa pandemi Covid19 ini. Guru tidak harus bertatap muka langsung dengan siswa dalam menyalurkan materi, namun guru hanya membuat suatu interaksi dari pembuatan video untuk ditujukan kepada siswa lalu akan mempelajarinya. Menurut Hamdan Husein pada penerapan video pembelajaran atau mata kuliah dalam hal ini menerapkan video untuk siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan 4 (empat) tahap, antara lain: a). Tahap Pra Produksi (persiapan), Labasariyani dan Marlinda menjelaskan Tahap pra produksi merupakan aktivitas awal sebelum perekaman video, pada tahap ini juga penting dilakukan untuk mempersiapkan pembuatan video yang sesuai dengan harapan, b). Tahap Produksi (perekaman), Tahap produksi merupakan tahap proses shooting atau pengambilan gambar, merekam suara, dan memotret objek yang diperlukan dalam memproduksi sebuah video pembelajaran atau tutorial. Asmara, Kegiatan merekam ini dapat dilakukan di dalam rumah atau indoor shooting bertujuan agar terhindar dari suara bising dari luar, mengoptimalkan penataan pencahayaan lampu, serta memudahkan pembuatan video itu sendiri. Alat perekam yang digunakan guru dalam pembuatan video dapat dengan kamera smartphone/handphone ataupun dengan kamera modern lainnya, c). Tahap Purna Produksi (penyelesaian), Fajar mengemukakan Tahap purna produksi merupakan tahap dimana hasil rekaman video diedit supaya lebih bagus sesuai dengan skrip yang telah disusun. Pengeditan dilakukan untuk tampilan gambar pada setiap susunannya, mengedit suara pada video agar lebih jelas, tampilan video dapat diberi teks, gambar ilustrasi, dan juga panah petunjuk, d). Tahap Implementasi, Menurut Hamdan Husein penerapan video pembelajaran sebagai media belajar pada masa pandemi Covid19 ini dapat dilakukan dengan cara membagikan video tersebut melalui WhatsApp Group kelas siswa dan Google Classroom. Kemudian memberikan bimbingan kepada siswa seputar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran seperti berdiskusi tentang isi video,

mempraktikkan materi video, dan membuat produk media pembelajaran yang inovatif berdasarkan materi yang telah dijelaskan melalui video tersebut.

Suryadi, Aplikasi WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang dalam penggunaannya harus melalui install terlebih dahulu pada smartphone, berfungsi sebagai alat komunikasi berupa chat dengan mengirimkan pesan baik itu pesan teks, gambar, video, maupun telpon. Penggunaan WhatsApp membutuhkan paket data dalam kartu telpon pemilik smartphone. Penggunaan WhatsApp memungkinkan penggunanya untuk dapat bertukar pesan tanpa biaya SMS karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet yang juga digunakan ketika memakai email ataupun browsing. WhatsApp menggunakan koneksi 3G/4G maupun jaringan WiFi dalam mengaplikasikannya. Penggunaannya bisa berkomunikasi melalui obrolan secara online, berbagi macam-macam file, mengirim foto atau video. Sebenarnya fungsi dari WhatsApp sama dengan SMS yaitu mengirimkan pesan atau berkomunikasi melalui telpon, namun WhatsApp tidak menggunakan pulsa akan tetapi dengan data internet. Menurut Wildan dan Prarasto aplikasi WhatsApp mempunyai fitur yang dapat menyimpan dokumen baik dalam bentuk microsoft word, pdf, excel, ataupun powerpoint. Pada kegiatan berbagi dokumen menggunakan WhatsApp akan lebih mudah dengan format tersebut. Aplikasi WhatsApp bisa digunakan untuk meneruskan pesan sehingga memudahkan siswa jika ingin berbagi pesan dengan siswa yang lainnya. Misalnya ada siswa yang catatan materi di sekolah kurang lengkap lalu meminta bantuan kepada teman yang lain yang memiliki catatan materi lebih lengkap maka ia bisa membagikannya dengan fitur forward. Fitur ini bertujuan agar memudahkan siswa untuk mengirim maupun melanjutkan ke teman yang lain tanpa harus membuka file manager di smartphone/gawai. Salah satu manfaat dari penggunaan aplikasi WhatsApp yakni dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fitur voice note. Pada kegiatan ini siswa dan guru dapat bergabung dalam satu grup tertentu dalam aplikasi WhatsApp, pembelajaran jarak jauh dapat terjadi jika guru tidak bisa mengajar secara langsung. Guru membagikan materi kepada siswa melalui fitur Group tersebut atau hanya sekedar memberikan pengumuman/pemberitahuan. Selain dengan voice note, guru juga dapat membagikan materi berupa teks microsoft word atau pdf, foto, maupun video. Media sosial WhatsApp juga bisa digunakan untuk berdiskusi, baik guru dengan siswa maupun antar siswa dengan siswa lainnya. Pembelajaran ini dapat dimulai ketika guru memberikan materi pelajaran kepada siswa yang terdapat dalam grup, lalu guru memberi arahan pada siswa untuk mengerjakan soal tersebut.

Teknologi Google Classroom merupakan sarana yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar pada kegiatan komunikasi jarak jauh antara guru dan siswa, terutama pada kelas pengelolaan konten digital (Swita, 2019:231). Google Classroom dapat digunakan pada beberapa perangkat seperti smartphone dan laptop yang disampungkan dengan koneksi internet. Terdapat aplikasi lain yang juga bisa digunakan dalam mengerjakan tugas seperti Ruang Kerja, Duolingo, dan TED. Penggunaan perangkat pencarian ini bertujuan untuk mempermudah jalannya pembelajaran maupun pengiriman tugas. Aplikasi Google Classroom merupakan teknologi komunikasi yang biasa digunakan pada proses pembelajaran. Teknologi ini memiliki kemampuan dalam

penggunaannya dengan metode pembelajaran secara elearning atau online. Semua siswa yang menerapkan pembelajaran ini memperoleh kesempatan sama, sebagai sarana belajar bersama dan menerima serta membaca materi yang tertera di dalam Google Classroom, kemudian mengirimkan tugas dari jarak jauh sehingga dapat menampilkan penilaian tugas tersebut secara keterbukaan.

Teknologi Google form merupakan sebuah aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang bisa digunakan secara mandiri maupun bersama-sama yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Aplikasi tersebut bekerja pada penyimpanan umum pada Google Drive yang diikuti aplikasi lainnya seperti Google Sheet, Google Docs, dan pengayaan lainnya Tria Mardiana dkk, Penggunaan template pada Google form sangat mudah, terdapat banyak pilihan bahasa yang dapat digunakan sehingga memudahkan penggunaannya. Pemakaian aplikasi Google form harus memiliki akun Google sebagai syarat dalam pembuatan form tersebut.

Secara filosofis, pelaksanaan E-learning mengandung dua konsekuensi. Konsekuensi pertama, menuntut diterapkannya sistem belajar mandiri. Artinya setiap peserta didik memiliki otonomi untuk menentukan tiga opsi berikut: Apa yang akan mereka pelajari, Kapan, dimana, bagaimana mereka mempelajarinya, Kapan, bagaimana mereka membuktikan keberhasilan belajarnya. Konsekuensi kedua dioptimalkan media komunikasi, khususnya teknologi komunikasi secara tepat guna dan sesuai kebutuhan. Media komunikasi dan teknologi telekomunikasi tersebut diantaranya adalah media cetak, media audio, media audio visual, media internet, dan media telekonferensi serta media mobile. Oleh karena itu dalam konteks saat ini, penyelenggaraan belajar jarak jauh dapat dikatakan sudah memasuki generasi kelima. Generasi pertama memanfaatkan korespondensi (surat-menyurat) naik ke generasi kedua seiring adanya potensi media cetak yang dinamakan modul cetak. Generasi ketiga sudah mengkombinasikan pemanfaatan radio, karena saat itu telah ada radio. Generasi keempat, ditambah lagi dengan kombinasi pemanfaatan televisi, seiring dengan pesatnya perkembangan TV saat itu. Dan saat ini telah memasuki generasi kelima dengan dimanfaatkannya komputer dan internet (E-learning atau online E-learning).

Belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Hal yang terpenting dalam proses mandiri ialah peningkatan kemauan dan keterampilan siswa dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga akhirnya siswa tidak tergantung pada guru. Dalam belajar mandiri siswa akan berusaha sendiri dahulu untuk memahami isi pelajaran yang dibaca atau dilihatnya melalui audio visual. Proses belajar mandiri memberi kesempatan peserta didik untuk mencerna materi ajar dengan sedikit bantuan guru. Mereka mengikuti kegiatan belajar dengan materi ajar yang sudah dirancang khusus sehingga masalah atau kesulitan belajar sudah diantisipasi sebelumnya.

Model belajar mandiri ini sangat bermanfaat, karena dianggap luwes, tidak mengikat, serta melatih kemandirian siswa agar tidak bergantung atas kehadiran atau uraian materi ajar dari guru. Proses belajar mandiri mengubah peran guru, menjadi fasilitator atau perancang proses belajar. Sebagai fasilitator, seorang guru membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Sistem belajar mandiri menuntut adanya materi ajar

yang dirancang khusus untuk itu. Menurut Prawiradilaga, beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh materi ajar ini adalah: 1). Kejelasan rumusan tujuan belajar (umum dan khusus), 2). Materi ajar merupakan sistem pembelajaran lengkap, yaitu ada rumusan tujuan belajar, materi ajar, evaluasi penguasaan materi, petunjuk belajar dan rujukan bacaan, 3). Materi ajar dapat disampaikan kepada siswa melalui media cetak, atau komputerisasi seperti CBT, CD-ROM atau program audio/video, 4). Materi ajar itu dikirim menggunakan teknologi canggih dengan internet (situs tertentu) dan e-mail atau dengan cara lain yang dianggap mudah dan terjangkau oleh siswa.

Kusumana, Proses pembelajaran online dapat diselenggarakan dalam berbeagai cara berikut: 1). Proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak face to face meeting) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif computer, 2). Dengan metode campuran, yakni sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun juga tetap memerlukan face to meeting untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar, 3). Metode pembelajaran yang keseluruhan hanya dilakukan secara online, metode ini sama sekali tidak ditemukan face to face meeting. Model pembelajaran yang dikembangkan melalui E-learning menekankan pada *resource based learning*, yang juga dikenal dengan *learner-centered learning*. Dengan model ini peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing (melalui personal computer di rumah masing-masing). Keuntungan model pembelajaran seperti ini adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang menggembarakan. Dengan model ini, komunikasi antar peserta didik pendidik berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui jaringan komputer.

Aplikasi e-learning bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki, agar program e-learning yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran e-learning, yaitu: 1). Kemampuan untuk membuat desain instruksional sesuai dengan kaidahkaidah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran, 2). Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang up todate dan berkualitas, 3). Penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Beberapa hal perlu dicermati dalam menyelenggarakan program E-learning digital clasroom adalah pendidik menggunakan internet dan email untuk berinteraksi dengan peserta didik dan mengukur kemampuan belajarnya, peserta didik mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang multimedia. Hartato, Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan dalam mengembangkan program e-learning program e-learning bukanlah suatu yang tidak mungkin diwujudkan.

Data dengan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran secara online dikumpulkan dengan analisis respon peserta didik terhadap intruksi selama proses pembelajaran secara daring melalui E-Learning dan partisipasi peserta didik terhadap tugas dan materi yang diberikan. Aktivitas siswa dinilai sesuai dengan RPP yang telah dirancang untuk materi yang diajarkan pada KD 3.6 dan 4.6. Peneliti menambahkan beberapa program e-learning ya itu materi online yang diberikan, absen online menggunakan google form, kuis online google form untuk meningkatkan aktivitas belajar yang dibagikan dikelas Daring E-Learning. Kuis dan materi yang diberikan sesuai dengan yang diajarkan oleh guru matapelajaran.

Pada pertemuan pertama, yaitu pada senin 14 Juli 2020, peneliti memberikan intruksi di grup WA yang telah dibuat untuk kelas I^b MIN 1 Kota Gorontalo, peneliti mengarahkan agar peserta didik login ke E-Learning dengan akun yang telah dibagikan. Setelah peserta didik login ke E-Learning dikelas yang diintruksi oleh peneliti, peneliti membuat pengumuman dan pengarahan di WAG dan membagikan link E-Learning. Pada pertemuan kedua yaitu pada rabu 16 Juli 2020, peneliti memberikan intruksi dan pengumuman di WAG mengenai pertemuan dan kuis e-learning online yang soalnya tentang tubuhku. Kuis ini diberikan batas waktu sampai hari jumat untuk peserta didik mengerjakan kuis onlinenya. Sampai hari jumat peneliti menunggu dan mengecek setiap peserta didik yang login ke e-learning kuis online untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik apakah bagus atau masih banyak yang salah pada saat menjawab soal kuis yang diberikan mengenai tubuhku yang sudah peserta didik pelajari. Tetapi karena masih awal perkenalan mengenai belajar online dan kuis online jadi belum ada peserta didik yang login ke kuis online tersebut. Pada pertemuan ketiga, Senin 27 Juli 2020, peneliti memberikan materi yang diberikan melalui WAG yang dibuat oleh peneliti mengenai materi tubuhku. Peneliti juga memberikan intruksi agar peserta didik mengisi absen di kolom komentar dan pada pertemuan ini ada 11 peserta didik yang memberikan respon di kolom komentar. Pada pertemuan keempat, Senin 3 Agustus 2020, peneliti memberikan pengumuman dan instruksi di E-learning Madrasah mengenai pertemuan, peserta didik di arahkan untuk mengisi absen google form di link yang dibagikan, serta materi dan tugas yang diberikan. Materi yang diberikan adalah contoh soal pemecahan masalah mengenai tubuhku yang dibuat oleh peneliti. Sampai batas pertemuan selanjutnya yang mengumpulkan tugas hanya satu orang tetapi nilai dan hasilnya sangat memuaskan, dan ini juga bisa membuktikan bahwa peserta didik sudah paham mengenai materi tubuhku sehingga bisa berpikir kreatif ketika membuat tugas contoh soal pemecahan masalah tubuhku serta telah mengerti cara mengaplikasikan E-learning Madrasah yaitu mengumpulkan tugas yang diinstruksikan dengan baik. Pada pertemuan ini hanya 10 orang mengisi absen di google form. Pada pertemuan kelima, Rabu 5 Agustus 2020, peneliti memberikan pengumuman dan instruksi mengenai pertemuan, absen di google form, memberikan kuis online E-learning Madrasah, serta menghimbau kembali kepada peserta didik yang belum mengisi absen pertemuan sebelumnya agar segera diisi, dan mengingatkan kepada peserta didik yang belum mengumpulkan tugas dan belum login kuis online agar segera dilaksanakan.

Selama melaksanakan proses pembelajaran secara daring di E-learning Madrasah, peneliti melakukan observasi dan menilai bahwa peserta didik lebih suka belajar secara tatap muka karena pelajaran matematika menurut mereka saat proses tatap muka saja sulit untuk dipahami apalagi dilakukan secara metode daring, maka lebih sulit untuk dipahami. Tetapi dari hasil tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik walaupun satu orang, dapat diketahui bahwa pemahaman mereka selama melakukan pembelajaran secara daring dengan guru matapelajarannya pada tubuhku, peserta didik telah mempelajari dan memahami materi dengan baik sehingga bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti secara baik dan bagus. Dan peserta didik tersebut telah melakukan login ke kuis e-learning madrasah, dan mendapatkan nilai yang cukup memuaskan.

Berikut hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring menggunakan E-learning yang bisa dilihat pada tabel 4.1 pada siklus I.

Tabel 4.1
Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring menggunakan E-learning

Observer	Kondisi Aktivasi Belajar	
	Total skor	Kategori
Hasil	81	Tinggi
Rata-rata	81	Tinggi

Setelah beberapa kali melaksanakan pembelajaran dengan metode daring di E-learning, maka peneliti melakukan pembagian kuesioner untuk mengetahui aktivitas peserta didik di pembelajaran tema 1 diriku tubuhku penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor dari 18 peserta didik adalah 87,83. Total skor dari jawaban angket aktivitas belajar Tema 1 Diriku Tubuhku yang diisi oleh peserta didik kemudian di hitung dan dicocokkan dengan kriteria tingkat aktivitas. Kemudian Rata-rata dari skor aktivitas belajar peserta didik tersebut juga digunakan untuk mengelompokkan tingkat aktivitas peserta didik dalam belajar Tema 1 Diriku Subtema Aku dan Teman Baru.

Skor angket aktivitas belajar peserta didik kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori motivasi belajar. Jumlah peserta didik dengan kategori motivasi belajar dikelompokkan menjadi tiga kategori yang disajikan pada tabel: 4.2

Tabel 4.2
Jumlah peserta didik pengelompokan aktivitas Belajar siswa

No	Kategori Aktivitas Belajar	Banyak Peserta Didik
1	Tinggi	17
2	Sedang	1
3	Rendah	-

Hasil perhitungan lembar kuesioner motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan metode daring menggunakan E-Learning, diperoleh rata-rata skor sebesar 87,83 yaitu kriteria tinggi. Jumlah peserta didik kelas 1^b MIN 1 Kota Gorontalo aktivitas belajar tinggi sebanyak 17 peserta didik, kategori aktivitas belajar sedang ada 1 peserta didik, dan tidak ada peserta didik untuk kategori aktivitas belajar rendah. Sehingga E-Learning bisa dikatakan bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku subtema aku dan teman baru Hasil analisis data tersebut lalu diubah menjadi bentuk persentase.

Hasil persentase untuk tiap kategori motivasi belajar matematika adalah sebanyak 94,44% peserta didik untuk kategori aktivitas belajarnya tinggi, 5,55% peserta didik untuk kategori aktivitas belajarnya sedang, serta 0% peserta didik beaktivitas belajar tema 1 diriku subtema aku dan teman baru rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik untuk mata pelajaran tema 1 diriku subtema aku dan teman baru termasuk dalam kategori tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa bahwa peserta didik setelah dilakukan pembelajaran secara daring, peserta didik bisa belajar cara menggunakan aplikasi pembelajaran online maupun mengaplikasikan e-learning. Pembelajaran secara daring bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku aku dan teman baru, di penelitian ini peneliti menggunakan E-Learning untuk interaksi kelas, google form untuk absen, dan pemberian materi serta tugas di kelas google E-Learning serta yang terakhir membagikan angket google form setelah menggunakan metode daring E-Learning. Tujuan pembagian angket adalah untuk mengukur peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada peserta didik kelas 1^b MIN 1 Kota Gorontalo. Hasil dari angketnya menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 1 diriku aku dan teman baru. Kendala dalam interaksi di E-Learning mungkin terdapat pada jaringan, kendala pengumpulan tugas karena peserta didik mempunyai banyak tugas dari setiap guru matapelajaran sehingga mereka tidak sempat untuk mengumpulkan tugas yang diberikan oleh penelliti dan tidak login ke kuis e-learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65–70.
- Mustakim. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness Of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics*. 2(1), 1–12.
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125.
- Sari, N., & Sunarno, W. (2018). *Sekolah Menengah Atas the Analysis of Students Learning Motivation on Physics Learn- Ing In Senior Secondary School*. 3, 17–32.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*. 8.
- Soleha, M. T. (2010). *Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika*. 1(1), 24–39.
- Syaripah. (2016). *Pengaruh Persepsi Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Bidang Matematika Di Sekolah Sma N 1 Curup Timur T.P 2015/2016*. 2(2), 117–131.
- Uno, B, Hamzah. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Gorontalo: Bumi Aksara
-