

Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Erliyen Nofrianda¹, Andri Febriansyah², Agung Setiawan³, Adyanata Lubis⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Rokania

Email: erlienovrianda4@gmail.com¹, andrifeb28@gmail.com²,
agung.setiawan73@gmail.com³, adyanata@gmail.com⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran berbasis e-learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Jenis dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan metode kuantitatif. Menggunakan media pembelajaran e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pertemuan pertama persentase ketuntasan siswa yaitu yaitu 27% sedangkan pertemuan kedua yaitu 83%, dengan menggunakan media pembelajaran elearning siswa dapat lebih aktif dan memahami pembelajaran yang telah disampaikan pada setiap aktivitas pembelajaran.

Kata kunci: Media e-learning, Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this research is to develop an e-learning based learning model to improve student learning outcomes in the learning process. The type in this research is classroom action research (PTK) which applies quantitative methods. Using e-learning learning media can improve student learning outcomes in the first meeting, the percentage of student completeness is 27%, while in the second meeting, it is 83%, by using e-learning learning media students can be more active and understand the learning that has been conveyed in each learning activity.

Keywords: *E-learning Media, Learning, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan, perkembangan pendidikan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, salah satu perkembangan media pembelajaran yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk mencapai suatu pembelajaran dengan istilahnya populernya yaitu e-learning

Menurut Sri Wahyudi, dkk 2022 (Wahyudi et al., 2021) Pembelajaran adalah proses dari pendidikan, yakni kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat.

Menurut Harandi, 2015 (Rosy et al., 2022) "E-Learning merupakan sebuah aplikasi atau laman yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar agar mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan teori awal tentang teknologi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan Pendidikan". Sedangkan menurut Madao, 2008 (Journal, n.d.) "E-learning merupakan alasan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi".

Menurut Menkhoff et al., 2011 (Rosy et al., 2022) "E-Learning dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional sebab mahasiswa merasakan kebosanan dan menurunnya tingkat ketertarikan

terhadap media yang umum digunakan". Menurut Rusdy pksi, 2012 (Journal, n.d.) bahwa Komponen-komponen E-learning adalah sebagai berikut:

1. Infrastruktur *e-learning*, Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal computer (PC), Laptop, Hp Android, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia.
2. Sistem dan aplikasi *e-learning*, sistem perangkat lunak yang virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen atau mengolah kelas yang ada, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, system penilaian (rapor), system ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.
3. Konten *e-learning*, konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system (learning management system)*. Konten dan bahan ajar cenderung berbentuk *multimedia based content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berarti membawa sebuah inovasi baru yang mana peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tetapi mereka dapat melihat, mendengar dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan teknologi.

METODE

Jenis dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan metode kuantitatif. PTK dilakukan melalui pengkajian atau inkuiri terhadap permasalahan dengan ruang lingkup dan situasi yang terbatas melalui refleksi diri. Situasi tersebut berkaitan dengan perilaku mengajar seorang guru disuatu lokasi tertentu, dimana guru itu sendiri mengkaji sejauh mana dampak dari suatu perlakuan terhadap proses dan hasil belajar siswanya. (Husna Farhana 2019)

Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang dapat dijelaskan secara pasti melalui angka (Muhammad Darwin, 2021). Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran, sedangkan pertemuan kedua menggunakan media pembelajaran e-learning.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan media E-Learning dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian dilaksanakan secara bersiklus, penelitian dilaksanakan di sebuah sekolah, jumlah siswa dalam penelitian ini yaitu 21 siswa, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrument evaluasi dalam penelitian ini yaitu lembar kerja kelompok dan lembar tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Optimalisasi proses dan hasil belajar mengacu pada upaya agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik sehingga para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan dengan kata lain optimalisasi proses dan hasil belajar adalah upaya memperbaiki proses pembelajaran sehingga para siswa mencapai keberhasilan proses dan hasil belajar.

Menurut Septriyani, dkk 2022 (Kelas et al., 2022) Pencapaian hasil belajar yang optimal adalah mengamankan proses pembelajaran yang ideal juga. Selanjutnya secara bersama-sama agar siklus dan hasil belajar menjadi ideal, berawal dari langkah penyusunan, penerapan pembelajaran, dan sampai pada langkah penilaian musti siap dan dilakukan dengan baik pula.

Menurut Agung Setiawan, dkk 2019 (Setiawan et al., 2019) Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan meningkat. Upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Menurut (Asfiati, 2020) 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.

Menurut Rosyid, 2019 (Hefni & Subaidah, 2022), 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.

Menurut Rusman, 2012 (Hefni & Subaidah, 2022) kegiatan penerapan pembelajaran e-learning bisa berbasis web (web-based e-learning), berbasis computer (computer based learning), kelas virtual (virtual classroom), dan kelas digital (digital classroom). Menurut Haryadi Rudi, 2021 (Haryadi et al., 2021) media pembelajaran terdapat macam jenisnya, yaitu :

1. Media cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar dan lain sebagainya yang dapat menunjang proses pembelajaran. Contohnya yaitu buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, mading, dan lain-lain, serta dapat juga yang diproyeksikan seperti OHP atau slide proyektor.
2. Media audio merupakan media yang berbasis suara. Contohnya yaitu siaran radio, CD atau DVD, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa dan lain-lain.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengarkan dengan menayangkan gambar dan audio secara bersamaan. Contohnya yaitu film, televise dan video.
4. Multimedia interaktif yaitu media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat digunakan oleh pengguna. Contohnya yaitu game dan aplikasi berbasis android lainnya.
5. Media realita merupakan sebuah benda yang terdapat di lingkungan sekitar. Contohnya tumbuhan, bebatuan, mata uang dan lainnya.
6. E-Learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer, laptop ataupun handphone yang dapat terhubung dengan jaringan internet. Contohnya website, ruang guru, zenius, google classroom, dan lain sebagainya.

Hasil penelitian tindakan kelas diperoleh dari tindakan kelas pra siklus. Siklus pertama dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran e-learning sedangkan pertemuan kedua menggunakan media pembelajaran e-learning. Data yang diperoleh dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu disajikan dalam bentuk diagram batang. Hasil penelitian pertemuan pertama dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1. Nilai Kemampuan Hasil Belajar Siswa

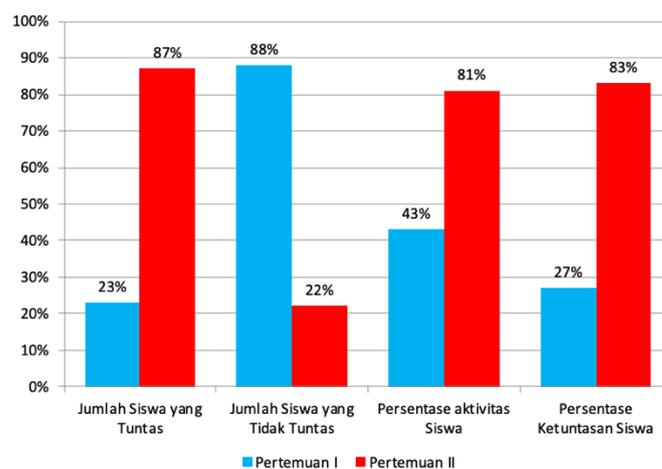
No	Jumlah	Persentase
1	Jumlah siswa yang tuntas	23%
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	88%
3	Persentase aktivitas siswa	43%
4	Persentase ketuntasan siswa	27%

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui 23% jumlah siswa yang tuntas, 88% jumlah siswa yang tidak tuntas, 43% persentase aktivitas siswa, 27% persentase ketuntasan siswa. Dari hasil table diatas banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning, karean siswa banyak tidak paham dalam pebelajaran tersebut. Hasil penelitian pertemuan kedua dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. Nilai Kemampuan Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah	Persentase
1	Jumlah siswa yang tuntas	87%
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	22%
3	Persentase aktivitas siswa	81%
4	Persentase ketuntasan siswa	83%

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui 87% jumlah siswa yang tuntas, 22% jumlah siswa yang tidak tuntas, 81% persentase aktivitas siswa, 83% persentase ketuntasan siswa. Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa dipertemuan kedua nilai kemampuan hasil belajar siswa meningkat dan sudah menyentuh target indicator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku disekolah tersebut. Adapun hasil perbandingan dari pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pertemuan I dan Pertemuan II

Berdasarkan diagram diatas pada pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas sebesar 23%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 88%, persentase aktivitas siswa sebesar 43%, sedangkan persentase ketuntasan siswa 27%. Data pada pertemuan kedua yaitu jumlah siswa yang tuntas sebesar 87%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 22%, persentase aktivitas siswa sebesar 81%, sedangkan persentase ketuntasan siswa 83%. Dari diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran siswa lebih cepat dan aktif dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran sangat mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media e-learning dapat dilihat pada saat saat siswa aktif dalam pembelajaran dan aktif pada saat diskusi berlangsung, diskusi yang dilakukan oleh siswa sangat baik, siswa sangat aktif dalam mengajukan pertanyaan dan berani mempersentasikan hasil diskusi mereka. Di dalam pembelajaran berlangsung siswa yang tidak paham dalam pembelajaran tidak malu dan ragu untuk mengajukan pertanyaan kepada gurunya, dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam perkembangan prestasi siswa, dari hasil pembahasan berdasarkan data-data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan:

1. Menggunakan media pembelajaran e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pertemuan pertama persentase ketuntasan siswa yaitu yaitu 27% sedangkan pertemuan

- kedua yaitu 83%, dengan mengguakan media pembelajaran elearning siswa dapat lebih aktif dan memahami pembelajaran yang telah disampaikan pada setiap aktivitas pembelajaran.
2. Persentase jumlah siswa yang tuntas pada pertemuan pertama yaitu sebesar 23%, sedangkan pertemuan kedua yaitu 87%, persentase jumlah siswa yang tidak tuntas pada pertemuan pertama yaitu sebesar 88% sedangkan pertemuan kedua yaitu 22% , persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 43%, sedangkan pertemuan kedua yaitu 81%
 3. Pemakaian media pembelajaran e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfiati. 2020. Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0. Jakarta: Prenada Media Group.
- Farhana, Husna. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Rahmatika, maya. 2017. PENGARUH Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh. Di unduh di <https://media.neliti.com/media/publications/188229-ID-pengaruh-media-e-learning-terhadap-hasil.pdf>
- Ulayah, Rosi Birillian 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Di unduh di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa/article/view/45373>
- Adiah,S. 2019. Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di Stia Al Gazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline). Di unduh di <https://www.neliti.com/id/publications/284690/pemanfaatan-e-learning-sebagai-media-pembelajaran-di-stia-al-gazali-barru>
- Darwin muhammad, 2021, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Bandung, Media sains Indonesia
- Rasyid, Zaiful, dkk.2020. Ragam Media Pembelajaran. Batu: Literasi Nusantara. Di unduh di <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/2762/pdf>
- Rusman, dkk. 2012 Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Raja Walin Pers. Di unduh di <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/2762/pdf>
- Haryadi Rudi,dkk. 2021 Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Di unduh di <https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/attalim/article/download/426/449>
- Wahyudi Sri, dkk 2022. Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Rambah Samo Dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan. Di unduh di <https://ejournal.rokania.ac.id/index.php/jictas/article/view/11>
- Setiawan Agung, dkk 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. Di unduh di <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232>