

DAFTAR ISI

- Masa Tua Yang Bahagia dan Berguna
Ernauli Meliyana 192-197
- Perempuan Pekerja Pariwisata dan Pandemi *Covid-19*
Ni Desak Made Santi Dwyarthi 198-204
- Kepemimpinan Transformasional Pengasuh Mempengaruhi Prestasi Akademis Taruna Akademi Kepolisian...
Novi Indah Earlyanti, Ronny Riantoko Epang 205-216
- Peran Perempuan Dalam Menanamkan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Era 5.0
Rahmi Djafar 217-224
- Peran Ibu Dalam Menanamkan Budaya Sensor Mandiri Anak Terhadap Teknologi Digital Dalam ...
Ratna Said, Suryanti 225-230
- Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Software Geogebra* Terhadap Kemampuan Pemahaman, ...
Dhian Gunanjar, Bansu I. Ansari 231-238
- Peran Surirumah "Multitaskng" Menuju Masyarakat Global 5.0
Venny Oktaviany 239-249
- *Portrayal and Existence of Islamic Majapahit: Viewed from the Archaeological Remains at Trowulan Site Mojokerto Regency, East Java*
Yusmaini Eriawati 250-262
- Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Jurusan Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Balantak Kabupaten Banggai
Abdi Yalida 263-270
- The Relationship Of Achievement Motivation And Transformational Of Leadership Style With Public Organizational Performance
Usman Effendi, Jasmine Rosmania Safitri, Lutfi Yondri 271-278
- "SELLING" The Beauty Of Priangan In The Dutch Colonial Era
Iwan Hermawan, Octaviadi Abrianto 279-285
- The Ornaments Of Langgar Bubar, Kudus:Type And Placement
Libra Hari Inagurasi 286-293
- Knowledge Of Ship's Crew On Hazardous And Toxic Waste Handling Based On Application Of Government Regulation Np. 101 Year 2014 On Type 1000 Ship
Wartiniyati, Pangestu 294-300
- Penyitaan Sebagai Obyek Pra Peradilan Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 21/PUU-XII/2014.
Trisno R. Hadis, Muh. Yudistira Bayu Ardiansyah 301-306
- Implementasi Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Hapsa Sangkota 307-319



Binaan Pascasarjana Unpas
Universitas Pasundan Bandung



Volume 04

Nomor 02

Edisi Nopember 2023

Bandung 2023

Published By

Komunitas Dosen Penulis dan Peneliti Indonesia

<http://jsk.kodepena.org/index.php/jsk>

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Saat Krisis Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik

Dea Julianingsih¹, Liszulfah Roza², Zulherman³

¹Dea Julianingsih adalah Dosen Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

²Liszulfah Roza adalah Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

³Zulherman Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Email: liszulfahroza@uhamka.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan menemukan berbagai pemerintah dalam menerapkan sistem LFH (*Learn From Home*) untuk para peserta didik, dimana para peserta didik tetap mendapatkan bimbingan pembelajaran melalui *e-learning* yang diselenggarakan oleh sekolah atau kampus tersebut. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *e-learning* melalui beberapa aplikasi pendidikan, para pendidik dapat tetap mengajar begitu pula dengan para peserta didik untuk tetap belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan skala likert dan teknik pengumpulan data melalui pengisian angket di *google form* dan tinjauan literatur atau studi pustaka dari berbagai jurnal. Jumlah sampel 80 peserta didik dari berbagai jenjang pendidikan. Penelitian dibatasi hanya untuk mengukur aspek pemahaman siswa menengah dalam belajar dengan diterapkannya *e-learning* selama pandemik. Setelah di analisis melalui tinjauan literatur dan melakukan pengolahan data, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi ini cukup membantu, efektif, dan efisien bagi peserta didik baik dalam proses penyampaian bahan pembelajaran oleh pendidik dan proses pemahaman konsep belajar. Maka, peran aplikasi berbasis *e-learning* bermanfaat sebagai sumber belajar pada saat krisis pandemi COVID-19. Dengan penerapan *e-learning* dalam masa pandemik mampu menaikkan level pengetahuan dan ketrampilan pendidik dan peserta didik dalam kompetensi era digitalisasi yang telah mendunia dalam revolusi industri 4.0

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran.....

Jurnal Sosiohumaniora Kodepena

pp. 183-191



PENDAHULUAN

Pada akhir periode tahun 2019 memasuki tahun 2020 merupakan tahun yang mengkhawatirkan untuk sebagian besar negara di seluruh penjuru dunia, begitu pula dengan negara Indonesia. Hal itu disebabkan dengan munculnya wabah virus baru

yang menyebar di seluruh negara yaitu *corona virus* jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut *Corona virus disease 2019* (COVID-19). Saat ini sudah dipastikan terdapat 217 negara yang telah terjangkit virus satu ini (Data WHO 18 Oktober 2020). Pada mulanya pemerintah Indonesia tidak mengikuti langkah-langkah yang diberlakukan oleh beberapa negara yang terdampak dari COVID-19. Sampai pada akhirnya wabah COVID-19 ini menyebar di beberapa daerah di negara Indonesia dan menjadi hal yang mengkhawatirkan bagi masyarakat Indonesia, karena banyak warga Indonesia yang terdampak penularan COVID-19. Oleh karena itu, pemerintah mengambil inisiatif mengeluarkan kebijakan *lockdown* selama 14 hari guna mengantisipasi penularan wabah COVID-19 agar tidak menyebar terlalu luas di Indonesia. Namun, karena kebijakan *lockdown* selama 14 hari ini dianggap tidak terlalu mempengaruhi penyebaran COVID-19 di Indonesia dan masih banyak masyarakat yang melanggarnya, akhirnya pemerintah pusat mempersilahkan kepada pemerintah daerah untuk mengajukan status Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sendiri terdapat dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020. Hal ini disebabkan karena aturan menjaga jarak sosial untuk mencegah penularan COVID-19 masih terkendala dengan tingkat disiplinnya masyarakat. Saat ini, ada kurang lebih 2 provinsi dan 5 kabupaten/kota yang masih menerapkan PSBB. (beritasatu.com 10/09/2020). Sejalan dengan kebijakan tersebut, tentunya pemerintah juga menganjurkan bagi para pendidik dan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah atau LFH (*Learn From Home*) dan hanya memperbolehkan keluar rumah jika ada hal atau keperluan yang mendesak. Sehingga dengan adanya kebijakan ini para pendidik pun harus memahami berbagai macam media pembelajaran. Tentunya terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para pendidik, namun jika dituntut untuk tetap melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) maka satu-satunya cara adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* pun banyak contoh dan macamnya, bisa di akses melalui *website* atau aplikasi yang dapat dijalankan melalui pc atau *gadget*. Baik melalui *website* atau aplikasi, dikembalikan lagi kepada masing-masing pendidik yang akan mengajar agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan efektif dan peserta didik pun dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul untuk artikel ini adalah Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* Saat Krisis Pandemi COVID-19 Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta didik.

E-Learning dan *Media Pembelajaran* E-Learning

Menurut (Yakub:2012) *e-learning* adalah pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh (*distance learning*). *E-learning* memungkinkan peserta didik dan pendidik melakukan proses dan kegiatan pembelajaran pc atau gadget tanpa harus bertatap muka di dalam kelas [1].

E-learning sendiri termasuk dalam salah satu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Para peserta didik

dituntut untuk senantiasa aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan mereka dapat dengan mudah mengakses, mencari, mengambil, dan mendapat materi pembelajaran dengan mudah tanpa mengenal waktu dan tempat. *E-learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara bebas dan tanpa merasa tertekan. Bebas dalam artian peserta didik dapat mengeksplorasi sebanyak-banyaknya ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari. Selain itu, peserta didik pun dapat mengulang-ulang materi pembelajaran tertentu sampai mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik. Dengan begitu, hasil akhir proses belajar dengan *e-learning* diharapkan akan lebih baik. Selain itu, peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan. Dalam pelaksanaan *e-learning*, memerlukan sebuah media untuk menunjang kegiatan *e-learning* itu sendiri [2].

Menurut Miarso (2004) media pembelajaran adalah semua jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi yang berupa materi pelajaran atau bahan ajar dalam proses pembelajaran sehingga akan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang akan memenuhi tujuan pembelajaran. Oleh karenanya pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media itu sendiri untuk menjadikan peserta didik lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang di ajarkan oleh pendidik. Sedangkan Hamalik (1986) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan minat, bakat, motivasi dan keinginan baru dalam belajar serta membawa pengaruh psikologis pada peserta didik. Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, *ter-manage*, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan Pendidikan [3].

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif. Pembelajaran efektif merupakan sebuah proses perubahan seseorang dalam kognitif, afektif dan psikomotor dari hasil pembelajaran yang ia dapatkan dari pengalaman dirinya dan dari lingkungannya yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu [4].

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi tentang jumlah responden melalui kuisisioner dari media *google form*. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan terhitung sejak 24 April 2020 sampai dengan 24 Mei 2020. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* (X) dan variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman belajar peserta didik (Y). Peserta didik pada jenjang sekolah SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *E-learning* pada krisis pandemik COVID-19 sebagai populasi. Berdasarkan penarikan sampel menggunakan metode slovin maka didapatkan 80 sampel untuk penelitian. Penelitian menggunakan instrumen

validasi berupa *google form* dengan penilaian menggunakan skala likert dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampel yang didapat dari penelitian ini terbagi menjadi tiga jenjang, yaitu SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang dapat diamati secara table dibawah.

Tabel 1

Presentase tingkat yang menyatakan peran guru tergantikan dengan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada seluruh jenjang sekolah

Jenjang sekolah	Tingkat Persentase banyaknya sampel
SD/MI	12,5%
SMP/MTs	13,8%
SMA/MA/SMK	73,8%

Dengan jumlah sampel SD/MI sebanyak 10 orang, sampel SMP/MTs sebanyak 11 orang, dan sampel SMA/MA/SMK sebanyak 59 orang. Seluruh sampel tersebut telah dirahasiakan datanya demi keprivasian mereka. Dari diagram berikut terlihat bahwa sebagian besar sampel merupakan peserta didik jenjang SMA/MA/SMK.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning saat LFH (Learn From Home) untuk semua jenjang sekolah

Pada masa krisis pandemik COVID-19 ini pembelajaran yang biasanya dilakukan disekolah kini berubah menjadi LFH (*Learn From Home*). Hal ini berdasarkan dengan peraturan Kemendikbud yang juga telah mengeluarkan pedoman penyelenggaraana Belajar Dari Rumah (BDR) selama krisis pandemik berlangsung. LFH ini sendiri tentunya memerlukan media pembelajaran yang dapat dilaksanakan dengan jarak jauh, sehingga banyak dari para pendidik menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* sebenarnya sudah lama ada dikalangan pendidik dan peserta didik, hanya saja penggunaannya yang masih minim. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis *e-learning* ini tentunya memiliki banyak sekali aplikasi, diantaranya adalah Google Classroom, Schoology, Quizziz, Discord, Edmodo, Skype, Zoom Meeting, Google Meet, Online Learning Sekolah (OLS), Edmodo, dan masih banyak lagi. Namun, pastinya tidak semua sekolah menggunakan semua aplikasi yang disebutkan sebelumnya. Semua kembali kepada kebijakan tiap sekolah dalam penggunaan aplikasi untuk melaksanakan LFH. Adapun tabel yang menerangkan banyaknya penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi pendidikan penunjang LFH yang digunakan oleh para peserta didik untuk seluruh jenjang sekolah:

Tabel 2.

Persentase penggunaan aplikasi yang digunakan para peserta didik pada jenjang sekolah SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK

Aplikasi	Persentas e di SD/MI	Persentas e di SMP/MTs	Persentase di SMA/MA/SMK	Persentase di Seluruh
----------	-------------------------	------------------------------	-----------------------------	--------------------------

				Jenjang Sekolah
Google Classroom	17 %	44 %	14 %	31%
Edmodo	0 %	0 %	3 %	1%
Online Learning Sekolah	17 %	17 %	5 %	9%
Schoology	0 %	6 %	38 %	17%
Quizziz	8 %	17 %	21 %	19%
Skype	0 %	0 %	0 %	0%
Zoom Meeting	17 %	11 %	9 %	14%
Discord	0 %	0 %	2 %	1%
Dan Lain-Lain	42 %	6 %	9 %	11%

Ketiga jenjang tersebut memiliki aplikasi unggulan berbeda-beda yang tentunya atas dasar kebijakan sekolah masing-masing. Namun, jika seluruh data tersebut digabungkan maka aplikasi yang paling banyak digunakan adalah google classroom. Hal ini sejalan dengan artikel yang dilansir dari kompas.com (31/03/2020), yang menyatakan bahwa Google Classroom kini berada di puncak daftar aplikasi PlayStore gratis teratas, termasuk di wilayah Indonesia, berdampingan dengan WhatsApp, Zoom, Tiktok, hingga Facebook. Google Classroom telah diunduh hingga lebih dari 50 juta kali [5].

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heni Rodiawati dan Komarudin yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Melalui Modul Interaktif Berbasis *Learning Content Development System*” mengenai media pembelajaran berbasis *e-learning* pada salah satu mata pelajaran di beberapa sekolah yakni matematika, menyatakan bahwa *e-learning* pada mata pelajaran matematika melalui modul interaktif berbasis LCDS yaitu “Sangat menarik” dari perhitungan skor rata-rata pada uji coba skala kecil yaitu 85,625% di SMPN 6 Kotabumi, 87,71% di SMPN 11 Kotabumi, dan 84,375% di SMP Hang Tuah Kotabumi. Pada uji coba skala besar yang diikuti oleh 30 peserta didik skor rata-rata kemenarikan yang diperoleh yaitu 84,50% di SMPN 6 Kotabumi, 89,61% di SMPN 11 Kotabumi, dan 88,61% di SMP Hang Tuah Kotabumi pada kriteria “Sangat menarik” dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan. menarik dan layak untuk digunakan oleh para peserta didik terutama saat pandemik COVID-19 berlangsung saat ini [6].

Tingkat Kesulitan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning saat LFH (Learn From Home) untuk semua jenjang sekolah

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi yang dilakukan saat krisis pandemik COVID-19 menjadi hal yang rutin dilaksanakan baik para pendidik maupun para peserta didik. Menurut data yang telah di analisis, pembelajaran yang telah dilakukan ini, cukup membantu dalam proses LFH, cukup mudah diakses dan digunakan. Meskipun cukup banyak pula data yang menerangkan bahwa pembelajaran tidak berjalan efektif dikarenakan

kurangnya penjelasan oleh pendidik, aplikasi yang membingungkan, dan sedikit menyulitkan bagi beberapa peserta didik. Selain itu, banyak pula kesulitan-kesulitan yang dialami oleh para peserta didik dalam penggunaan aplikasi tersebut, antara lain seperti aplikasi yang sering kali nge-*lag* atau *loading* terlalu lama, tidak dapat bertatap muka langsung dengan pendidik, kondisi sinyal yang tidak bagus, tidak adanya paket data, sulit diakses, dan terakhir sulit mengoperasikan aplikasi tersebut. Sehingga menyebabkan adanya Diagram yang menyatakan bahwa para pendidik cukup merasa kesulitan.

Data yang didapatkan pada tiga jenjang beraneka ragam, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Tidak semua jenjang mengalami kesulitan yang serupa. Seperti tabel tingkat kesulitan yang dirasakan oleh para peserta didik dijenjang sekolah SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK

Tabel 3
Presentase tingkat kesulitan yang dirasakan oleh para peserta didik pada jenjang sekolah SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK, dan seluruh jenjang sekolah

Tingkat Kesulitan	Persentase di SD/MI	Persentase di SMP/MTs	Persentase di SMA/MA/SMK	Persentase di Seluruh Jenjang Sekolah
Sangat Setuju	0%	0%	3%	4%
Setuju	10%	9%	2%	3%
Cukup Setuju	80%	73%	86%	84%
Tidak Setuju	10%	18%	8%	10%
Sangat Tidak Setuju	0%	0%	2%	1%

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ryo Pambudi dan Florentina Yuni Arini yang berjudul “Analisis dan Pengukuran Tingkat Ketergantungan (*Usability*) Penggunaan *Website E-learning* di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Negeri Semarang” mengenai media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan *website e-learning* pada jurusan ilmu komputer di Universitas Negeri Semarang, menyatakan bahwa salah satu kriteria dari lima kriteria yakni kriteria *Error* masih berada dibawah rata-rata nilai keseluruhan. Hal ini disebabkan masih ada kesalahan yang terdapat baik pada sistem tersebut maupun dari pengguna dan pengguna masih kurang puas dengan *e-learning* ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut masih dirasakan cukup sulit dalam penggunaannya dan masih terdapat beberapa kesalahan baik dalam *e-learning* tersebut maupun penggunaannya. Jadi menimbulkan ketidakpuasan pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut [7].

Pada jenjang SD/MI, kesulitan yang dihadapi menurut data yang telah di analisis antara lain seperti dalam mengoperasikan aplikasi dan kendala dengan sinyal. Pada jenjang SMP/MTS, kesulitan yang dihadapi menurut data yang telah di analisis antara lain seperti kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, terbatasnya kuota yang di miliki oleh sampel sehingga membuat terhambat dalam

beberapa mata pelajaran, dan tidak bisa bertatap muka dengan pendidik. Pada jenjang SMA/MA/SMK, kesulitan yang dihadapi menurut data yang telah di analisis antara lain seperti aplikasi yang nge-lag atau keluar sendiri, terkadang aplikasi yang error, kurang paham akan pembahasan materi yang diberikan, kesulitan dalam mendapatkan jawaban secara rinci, kendala pada sinyal, dan kuota yang terbatas.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Saat LFH (Learn From Home) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik

Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* saat krisis pandemik COVID-19 berlangsung membawa banyak pengaruh baik bagi peserta didik maupun para pendidik. Salah satu pengaruhnya bagi peserta didik adalah pada tingkat pemahaman konsep belajar, para peserta didik memiliki peningkatan pemahaman konsep belajar ketika proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi. Bahkan beberapa dari mereka menyatakan bahwa aplikasi berbasis *e-learning* efektif dalam proses penyampaian materi saat pembelajaran.

Tabel 4
Presentase tingkat pemahaman konsep belajar peserta didik pada seluruh jenjang sekolah

Tingkat Pemahaman Konsep Belajar	Persentase di Seluruh Jenjang Sekolah
Sangat Setuju	7,5%
Setuju	18%
Cukup Setuju	44%
Tidak Setuju	27,5%
Sangat Tidak Setuju	3,8%

Menurut tabel diatas, dapat dianalisa bahwa para peserta didik cukup paham dengan materi yang diajarkan oleh sang pendidik menggunakan aplikasi berbasis *e-learning*. Selain itu, materi pembelajaran disekolah pun menjadi cukup mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh para peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatkhul Arifin dan Tatang Herman yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Model *Web Centric Course* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa" mengenai pemahaman konsep belajar peserta didik pada salah satu mata pelajaran yakni matematika, menyatakan bahwa pemahaman konsep matematika peserta didik yang memperoleh pembelajaran *e-learning* model *web centric course* lebih baik dari pada peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media powerpoint. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pemahaman konsep matematika siswa yang memperoleh pembelajaran *e-learning* model *web centric course* secara signifikan lebih tinggi dari siswa dengan pembelajaran menggunakan media *powerpoint*. Desain *e-learning* yang tepat untuk pembelajaran matematika disekolah dasar suatu desain *e-learning* yang dilengkapi teks, gambar dan animasi serta menyediakan kemudahan untuk *discussion group* dengan bantuan guru sehingga selain menghasilkan pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa juga memudahkan dan

memfasilitasi interaksi siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada siswa berperan secara aktif dalam pembelajaran dan tidak bergantung pada guru [8].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi cukup tepat, efektif, dan membantu para pendidik dalam proses pembelajaran yang dilakukan saat krisis pandemik COVID-19 (virus corona). Namun, dengan begitu tingkat pemahaman peserta didik tidak sama antara pembelajaran jarak jauh berbasis *learning* dengan pembelajaran disekolah. Hal ini karena tidak adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik sehingga menimbulkan tingkat pemahaman yang cukup. Cukup banyak sekali kendala yang dialami peserta didik, terkadang mengalami kendala baik dari aspek internal maupun eksternal dari aplikasi tersebut sehingga membuat para peserta didik membutuhkan bantuan orang lain dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

REFERENSI

- Muthmainnah, Fajriana, and D. Siska, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN," *TECHSI - J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 65–77, 2017, doi: 10.29103/TECHSI.V9I2.214
- Z. Ainiyah and D. Puspasari, "PENGUNAAN EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI PERKANTORAN DI SMKN 1 SURABAYA," pp. 1–13, 2015.
- L. Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," in *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, [Online]. Available: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/index>.
- B. B. Yusuf, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *J. Kaji. Pembelajaran dan Keilmuan*, vol. 1, no. 2, pp. 13–20, 2018.
- P. Z. Salsabila, "Corona Bikin Google Classroom Jadi Aplikasi Terpopuler," *tekno.kompas.com*, Mar. 31, 2020.
- H. Rodiawati and Komarudin, "PENGEMBANGAN E-LEARNING MELALUI MODUL INTERAKTIF BERBASIS LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM," *J. TATSQIF J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp. 172–185, 2018.
- R. Pambudi and F. Y. Arini, "Analisis dan Pengukuran Tingkat Ketergantungan (Usability) Penggunaan Website E-learning di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Negeri Semarang," *Techno.Com*, vol. 17, no. 2, pp. 171–178, 2018, doi: 10.33633/tc.v17i2.1670.
- F. Arifin and T. Herman, "PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING MODEL WEB

CENTRIC COURSE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–12, 2018.

Effendi, U., Rahmayanti, R., Usman, R. F., & Mariati, M. R. (2021). CHARACTERISTICS OF CONSUMTIVE BEHAVIOR IN ONLINE SHOP: SHOPPING TRENDS DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)*, 2(1), 16-28.

Rizka, R., Syamsuddin, N., Arfan, F., Abubakar, A., Jailani, J., Anwar, A., ... & Syarifuddin, T. (2021). Analisis Materi *Pembelajaran* Kewirausahaan Berbasis Kearifan Lokal dan Semangat Interpreneurship Siswa. *JURNAL SERAMBI ILMU*, 22(2), 198-211.

Copyright © 2023 Dea Julianingsih, Liszulfah Roza, Zulherman

The manuscript open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.