

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING DALAM MEMBENTUK KEAKTIFAN SISWA DI SMAN 17 SURABAYA

Alif Akbar Maulana<sup>1</sup>, Risky Fitra Auliya<sup>2</sup>, Muhammad Syifa Fairuz Zamzami<sup>3</sup>,  
Muhammad Yusron Maulana Elyunusi<sup>4</sup>  
[alifa6074@gmail.com](mailto:alifa6074@gmail.com)<sup>1</sup>, [rizkyfitraauliyaauliya@gmail.com](mailto:rizkyfitraauliyaauliya@gmail.com)<sup>2</sup>  
Universitas Sunan Giri Surabaya

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan dengan menerapkan konsep e-learning dalam pembelajaran siswa. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mewujudkan keaktifan siswa dibidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan observasi praktis terhadap konsep e-learning, penelitian ini menguraikan berbagai strategi dan metode yang mendukung agar meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penelitian ini adalah memperkuat upaya pendidikan dengan cara e-learning dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan mempermudah siswa dalam memahami konteks pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bisa memiliki potensi untuk menginspirasi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif diberbagai pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini agar mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang kan diteliti dengan cara observasi dan wawancara. Pendekatan ini dapat membantu penulis untuk memahami konteks dan penjelasan agar lebih mudah di mengerti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Pembelajaran e-learning dalam membentuk keaktifan siswa, (2) Metode keterampilan mengajar e-learning dalam keaktifan siswa, (3) Pembelajaran Berbasis E-Learning, (4) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning, (5) Keutamaan Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMAN 17 Surabaya, (6) Aktif dalam Pembelajaran E-Learning

**Kata Kunci:** pendidikan agama islam, e-learning, keaktifan siswa

### ABSTRAK

*This research is an innovation in the field of education by applying the concept of e-learning in student learning. The main focus of this research is to realize student activeness in the field of education in the learning process. By conducting practical observations of the concept of e-learning, this research describes various strategies and methods that support increasing the effectiveness of learning. This research is to strengthen educational efforts by means of e-learning in creating a learning environment that supports and facilitates students in understanding the context of learning. Thus, this research can have the potential to inspire the development of more effective curriculum and learning strategies in various education. This research uses qualitative methods in this research in order to gain an understanding of the phenomena that will be studied by means of observation and interviews. This approach can help the author to understand the context and explanation to make it easier to understand. The results of this study indicate that based on the results of the study, it can be concluded that: (1) E-learning in forming student activity, (2) E-learning teaching skills methods in student activity, (3) E-Learning Based Learning, (4) The Influence of Using E-Learning Based Learning Media, (5) The Advantages of Increasing Student Activity at SMAN 17 Surabaya, (6) Active in E-Learning Learning*

**Keywords:** Islamic religious education, e-learning, student activity

### PENDAHULUAN

Sejak tahap awal Pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas, pemerintah sangat menekankan pentingnya menumbuhkan kreativitas. Namun, system Pendidikan saat ini lebih fokus pada pengembangan kecerdasan dibandingkan pengembangan kreativitas. Setiap siswa memiliki potensi kreatif yang belum dimanfaatkan

sehingga memerlukan pengembangan agar mereka dapat menjalani kehidupan yang bermakna dan bermanfaat sambil memenuhi tanggung jawab mereka.

Memupuk kapasitas siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka akan berfungsi sebagai data list untuk memperkuat rasa percaya diri dan mengurangi prevalensi rasa takut dan berkurangnya harga diri. Berbekal aset yang tak ternilai ini, siswa akan menjalani pembelajaran dengan semangat dan antusiasme yang tak tergoyahkan mengenali bakat kreatif yang melekat dalam setiap siswa mengamankan pengembangan kreativitas mereka secara optimal dalam lingkungan Pendidikan, dengan menggunakan Teknik pengajaran yang sesuai. Penanaman kreativitas dapat dicapai melalui perolehan keterampilan pemecahan masalah selama proses pembelajaran. Pengenalan konsep pembelajaran berbasis E-Learning telah ditemukan sejak masa John Dewey yang menitik beratkan pada pengalaman pada pembelajaran. Menurut John Dewey, model pembelajaran berbasis E-Learning merupakan interaksi stimulus dan respon yang merupakan dua arah antara belajar dan lingkungan (Jorgensen, 2020).

Dalam hal ini, lingkungan menyediakan bantuan dan solusi kepada siswa, sementara sistem saraf otak menafsirkan bantuan tersebut dengan efektif untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang tepat. Pemikiran John Dewey tentang bagaimana sekolah harus menjadi laboratorium pengerjaan masalah kehidupan nyata telah menjadi dasar filosofis dalam menerapkan model pembelajaran.

Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi berdampak pada lemahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pengetahuan dan informasi yang diperoleh tidak dapat dihubungkan dengan situasi nyata yang dihadapi. Oleh karena itu, guru seharusnya memberikan kemampuan bagi peserta didik untuk dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan mereka, yang akan menjadi keahlian yang berguna dalam jangka panjang (Sri Suryanti & Supeni 2019).

Dengan demikian, pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan potensi peserta didik, akan membantu mereka dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan. Hal ini akan membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah jangka panjang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata mereka. Oleh karena itu, guru harus lebih memperhatikan pengembangan potensi peserta didik untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan kehidupan dimasa depan (Rodiyah 2023).

## **METODOLOGI**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Kualitatif ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk meneliti dan mengidentifikasi tanpa memanipulasi dan memberikan perlakuan terhadap suatu objek tertentu yang sedang diteliti. Peneliti akan Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, penulis menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini agar mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang kan diteliti. Pendekatan ini dapat membantu penulis untuk memahami konteks dan penjelasan agar lebih mudah di mengerti. Data ini penulis kumpulkan secara mendalam melalui wawancara dengan salah satu guru di SMAN 17 Surabaya, dengan wawancara ini kami rancang untuk memahami pengalaman, dalam sekolah SMAN 17 Surabaya. Berdasarkan judul diatas penulis telah memberikan rumusan masalah dalam penulisan artikel ini yakni: (1).Bagaimana penerapan pembelajaran learning pada SMAN 17 Surabaya. (2). Apa dampak positif pembelajaran learning bagi siswa SMAN 17 Surabaya. (3). Bagaimana peran siswa dalam pembelajaran learning SMAN 17 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran secara E-Learning di SMAN 17 Surabaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Implementasi pembelajaran E-Learning dalam membentuk keaktifan siswa**

Beberapa model pembelajaran yang diprediksi akan mewarnai pelaksanaan pembelajaran pada masa yang akan datang, diantaranya adalah sebagai berikut; Cooperative Learning, Distance Learning, dan E-Learning (cyberLearning). Sistem pembelajaran ini prinsipnya adalah pembelajaran melalui pemanfaatan TI berbasis teknologi komputer dan atau internet. Teknologi pembelajaran seperti ini juga disebut dengan pembelajaran berbasis web (Web-Based Instruction). Pada kesempatan ini kita akan membahas lebih spesifik tentang E-Learning. Dalam konteks jaringan, E-Learning didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (siswa/mahasiswa) dengan sumber belajarnya (database, pakar/guru/dosen, perpustakaan) yang secara fisik terpisah dan berjauhan, dimana interaktivitas dalam hubungan tersebut dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Istilah E-Learning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi E-Learning dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley [Hartley, 2001] yang menyatakan; E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, Internet atau media jaringan komputer lain menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone (Hadisi La 2015)

E-Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya, Penerapan E-Learning untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul Learning Management System yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti Moodle. Hal ini juga dikemukakan oleh Wiwin bahwa sistem dan aplikasi E-Learning yang disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasikan proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program E-Learning, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet (Maulani, 2021).

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif, keaktifan siswa ini merupakan salah satu unsur dasar penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa maka guru mampu berperan dan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar yaitu dengan cara mengabdikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar-mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (A'fiah and Ferianto 2023).

### **B. Metode Keterampilan Mengajar E-Learning Dalam Keaktifan Siswa**

Penggunaan E-Learning adalah proses pembelajaran dengan memadukan perangkat elektronik seperti komputer dengan materi pelajaran yang menjadi sebuah software pembelajaran yang disampaikan secara digital menggunakan perangkat elektronik berbasis flash media. Dengan cara ini, jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas (jumlah siswa

tidak terbatas pada besarnya ruang kelas). Beberapa manfaat yang bisa dinikmati dari pembelajaran dengan E-Learning.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh karena itu, pendidik harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan kesempatan belajar bagi peserta didiknya dan memperbaiki kualitas pengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengajarnya baik dalam hal penggunaan metode mengajar, strategi mengajar, maupun sikap dan karakteristik pendidik selaku pengelola belajar mengajar, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran, dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus dicapai.

Karakteristik penggunaan E-Learning, diantaranya adalah, Pertama, memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana pengguna (guru dan siswa, siswa dan siswa atau guru dan guru) dapat berkomunikasi dengan mudah dan tanpa dibatasi oleh peraturan yang berlaku. Kedua, memanfaatkan kelebihan dari perangkat komputer seperti, media digital dan jaringan komputer. Ketiga, penggunaan bahan ajar secara mandiri, yaitu semua materi belajar dapat disimpan dalam di komputer sehingga sewaktu-waktu dapat bilamana memerlukan dapat di akses oleh pengguna (siswa dan guru) dimana dan kapan saja (Astuti dan Prestiadi, 2020). Keempat, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil belajar dan lain-lain.

Fungsi dari pembelajaran elektronik atau online yaitu E-Learning terhadap kegiatan pembelajaran didalam kelas (Dewi, 2021), adalah sebagai Suplemen awal (Tambahan), kebebasan pada peserta didik dalam memilih, memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak, tidak ada kewajiban dan atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajarannya, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan wawasan yang lebih, walaupun sifatnya masih opsional bagi siswa. Sebagai pelengkap materi pembelajaran yang akan di programkan untuk siswa dalam melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa pada saat dikelas. Sebagai Substitusi dan Pengganti, maka akan memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang fleksibel, dalam arti dapat disesuaikan dengan waktu dan kegiatan lainnya.

Secara ringkas model E-Learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan kedalam sistem digital melalui internet. Karena itu E-Learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam pembuatan sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan operasional dan dapat diukur, apersepsi, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh konkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang pembelajaran E-Learning perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer, seniman dan lain-lain (Suryani and Hartati 2023).

### **C. Pembelajaran Berbasis E-Learning**

Secara etimologi, muncul istilah e-learning, Distance learning, Open learning. Namun dari beberapa terminology itu bermuara pada definisi yang sama. Kata “learning” sering diasosiasikan dengan “education”, sementara kata “e” (electronic) sering diasosiasikan dengan kata “tele”, “virtual”, atau “distance”. Istilah E-Learning juga identik dengan online learning, internet learning, networked learning, virtual learning, webbased learning, atau online instruction.

Istilah-istilah tersebut menunjukkan bahwa antara guru dan siswa tidak saling bertatap muka, tetapi memanfaatkan teknologi jaringan komputer untuk mengakses materi pelajaran,

berinteraksi dengan para guru dan siswa di tempat lain untuk saling memberikan bantuan dalam hal proses pembelajaran. Menurut Romi Satrio Wahono penyampaian bahan ajar menggunakan e-learning meliputi:

a) Synchronous e-learning: guru dan siswa berada di dalam kelas, di waktu yang sama tetapi berada di tempat yang berbeda. Dalam pembelajaran ini menggunakan infrastruktur teleconference. Melalui teleconference siswa dapat berinteraksi dengan guru di tempat yang berbeda. Untuk dapat menggunakan fasilitas teleconference dibutuhkan kapasitas bandwidth yang memadai, sehingga proses teleconference tidak terputus-putus,

b) Asynchronous E-Learning: guru dan siswa berada pada kelas yang sama tetapi dalam waktu dan tempat yang berbeda. Menggunakan kelas yang sama maksudnya adalah kelas virtual yang ada dalam jaringan internet maupun jaringan intranet. Dalam hal ini dibutuhkan sistem e-learning berupa learning management system (LMS) dan content pembelajaran baik berupa teks maupun multimedia. Menurut Davidson dan Rasmussen ada tiga kemungkinan dalam mengembangkan system pembelajaran berbasis internet, yaitu (Davidson dan Rasmussen: 2006:24), a) Web course: model pengembangan ini sepenuhnya menggunakan jaringan internet. Dalam proses pembelajaran tidak menggunakan tatap muka antara guru dan siswa. Semua bahan-bahan pembelajaran sudah tersedia melalui internet.

Pembelajaran ini disebut pembelajaran jarak jauh, b) Web centric course: model belajar ini sebagian menggunakan jaringan internet dan sebagian lagi menggunakan tatap muka. Pada pembelajaran tatap muka guru memberikan sebagian materi dan pengarahannya kepada siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang disediakan dalam web dan mencari materi-materi yang relevan pada sumber-sumber lain. Fungsinya saling melengkapi. Pada pembelajaran tatap muka lebih banyak digunakan untuk diskusi tentang materi yang sudah dipelajari siswa dalam web, c) Web enhanced course: untuk model ini, internet hanya digunakan untuk pengayaan. Proses pembelajaran yang paling utama ada di dalam kelas. Fungsi internet hanya untuk memberikan pengetahuan tentang materi-materi yang relevan, oleh karena itu guru dituntut untuk menguasai teknik pencarian informasi, memberikan arahan pada siswa untuk menemukan situs-situs yang sesuai dengan materi pelajaran, melayani bimbingan, dan komunikasi melalui jaringan internet.

Beberapa contoh implementasi prinsip behaviorisme dalam E-Learning adalah sebagai berikut (Surjono, 2013: 7-8): 1) Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan; 2) Pencapaian hasil belajar perlu dinilai; 3) Materi harus urut mulai dari sederhana sampai yang kompleks; 4) Umpan balik perlu diberikan. Selanjutnya implementasi prinsip kognitivisme adalah : 1) Informasi yang penting perlu diletakkan di tengah layar; 2) Informasi yang penting perlu ditonjolkan untuk menarik perhatian; 3) Informasi perlu ditampilkan sedikit demi sedikit untuk menghindari terjadinya beban lebih pada memori; 4) Materi pembelajaran perlu disajikan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Kemudian implementasi prinsip konstruktivisme adalah sebagai berikut : 1) Program E-Learning perlu bersifat interaktif; 2) Contoh dan latihan perlu bermakna; 3) Peserta didik dapat mengontrol jalannya pembelajaran.

#### **D. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning**

Penggunaan E-Learning adalah proses pembelajaran dengan memadukan perangkat elektronik seperti komputer dengan materi pelajaran menjadi sebuah software pembelajaran yang disampaikan secara digital menggunakan perangkat-perangkat elektronik berbasis flash media. Penyajian menggunakan E-Learning ini bisa menjadi lebih interaktif, menarik dan Informasi-informasi perkuliahan bisa didapatkan dengan cepat, begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak bisa dilakukan di ruang kelas tetapi bisa dilakukan secara online.

Penggunaan e-learning adalah proses pembelajaran dengan memadukan perangkat elektronik seperti komputer dengan materi pelajaran menjadi sebuah software pembelajaran yang disampaikan secara digital menggunakan perangkat-perangkat elektronik berbasis flash media (Supriyanto 2018). Sistem E-Learning yang tidak memiliki batasan akses inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan tanpa waktu yang terbatas, kapanpun mahasiswa bisa mengakses dengan sistem ini, terdapat penyampaian bentuk teks selain itu juga ada forum diskusi, dan seorang Dosen juga mampu memberikan nilai, tugas dan pengumuman kepada mahasiswa. Kelebihan E-Learning diantaranya yaitu: Pertama, memiliki fitur e-moderating di mana proses pembelajaran terjadi dengan mudah melalui fasilitas internet secara regular atau dapat melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Kedua, dengan menggunakan sistem ini terdapat bahan ajar yang terstruktur yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Ketiga, pada proses evaluasi, pendidik bisa me-review bahan ajar kapan saja dan di mana saja karena bahan ajar tersimpan di dalam sistem (Aurora and Effendi 2019).

Konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning tidak hanya terfokus pada guru yang memberikan materi pelajaran, tetapi dengan adanya alat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar. Dan juga penggunaan media pembelajaran E-Learning dapat digunakan kapan dan dimana saja dengan cara mengakses ke sistem yang digunakan secara online. Pada penggunaan media ini tidak hanya akan menambah pengetahuan siswa tetapi dapat meringankan beban seorang guru karena beberapa fungsi guru dapat diambil alih dalam suatu program komputer, laptop ataupun handphone (Supriyanto 2018).

Banyak berbagai macam media pembelajaran yang ada namun belum digunakan dosen secara maksimal. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran E-Learning dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan Aktivitas belajar mahasiswa. Penggunaan E-Learning ini sesungguhnya mempermudah dosen dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada mahasiswa [4]. E-Learning di desain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Kelebihan E-Learning dibandingkan dengan aplikasi lain yaitu E-Learning dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Dengan adanya E-Learning ini diharapkan mempermudah mahasiswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan Aktivitas belajarnya (Simbolon 2021).

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu adanya sebuah hasrat atau keinginan untuk berhasil seperti seorang siswa memiliki keinginan dari dalam dirinya untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar yaitu peserta didik merasa belajar sebagai salah satu kebutuhannya, dengan belajar maka peserta didik memiliki harapan dan cita-cita masa depan, dengan memiliki motivasi peserta didik akan lebih senang mengerjakan tugas, akan lebih semangat dalam menghadapi kesulitan, peserta didik juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga peserta didik menginginkan tugas-tugas yang baru dan akan cepat bosan pada tugas-tugas yang diberikan secara rutin, dalam proses belajar peserta didik akan senang mempertahankan pendapatnya dan juga senang memecahkan dan mencari soal-soal, peserta didik yang memiliki motivasi akan senang dalam belajar, rajin mengerjakan tugas dan menyediakan waktu untuk mengulang pelajaran (Aurora and Effendi 2019).

Pembelajaran dengan sistem daring (online) seharusnya dapat meningkatkan motivasi para pelajar, karena tidak adanya keterbatasan dalam mengakses situs atau laman E-Learning saat pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan E-Learning dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang dilakukan

secara konvensional sebab siswa merasakan kebosanan dan menurunnya tingkat ketertarikan terhadap media yang umum digunakan.

Motivasi belajar adalah salah satu komponen terpenting dalam proses belajar dan mengajar. Setiap siswa diharapkan memiliki motivasi belajar agar dapat mengikuti proses belajar-mengajar dengan baik. Media pembelajaran E-Learning dapat digunakan sebagai peningkatan motivasi belajar tiap siswa karena memiliki keunggulan seperti memudahkan siswa mengakses mata kuliah dan dapat mengulang hal tersebut secara tak terbatas, hal inilah yang seharusnya membuat siswa lebih kompeten dan mumpuni dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (tatap muka). Pembelajaran E-Learning lebih unggul daripada mahasiswa yang mengikuti kelas secara tradisional (tatap muka), sehingga sistem pendidikan hendaknya dapat mengikuti perubahan dan mampu beradaptasi secara cepat dengan lingkungan, teknologi, social, budaya dan politiknya. Motivasi belajar yang timbul dari kondisi secara konvensional dan secara online sangat berbeda, media konvensional atau tatap muka dapat memberikan kemudahan yang lebih karena terjadi interaksi secara langsung (real-time) tanpa menggunakan perangkat tambahan apapun. Berbeda dengan media pembelajaran E-Learning yang membutuhkan aspek-aspek pendukung lainnya. Penelitian dilakukan berdasarkan observasi lapangan oleh penulis pada sekolah SMAN 17 Surabaya.

## **E. Keaktifan Siswa Yang Dibentuk Di SMAN 17 Surabaya**

### **1. Keutamaan Meningkatkan Keaktifan Siswa**

Keaktifan dalam belajar sangat diperlukan bagi seorang siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses belajar dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukannya, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat "learning by doing". Struktur ini memiliki makna bahwa dalam belajar kita harus berbuat, dengan kata lain tidak ada yang disebut dengan belajar kalau tidak ada aktivitas atau berbuat di dalamnya.<sup>1</sup> Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat beraneka ragam, mulai dari kegiatan fisik yang mudah untuk diamati oleh guru sampai kegiatan psikis yang susah untuk diamati oleh siapapun. Dalam hal ini bentuk kegiatan fisik yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat berupa membaca buku bacaan, mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, menulis catatan atau latihan, berlatih keterampilan-keterampilan tertentu dan lain sebagainya.

Hartono mengemukakan pendapat bahwa keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif dalam bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan pendapat.<sup>3</sup> Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik jika pendidik memberikan latihan yang sesuai dengan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga kegiatan pembelajaran haruslah dirancang sedemikian rupa oleh guru mata pelajaran, agar membuat peserta didik dapat terlibat secara aktif baik dari segi fisik maupun psikis selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang memicu siswa secara aktif, diperlukan juga penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai, mudah, dan tentunya dapat menjelaskan materi yang bisa dipahami dan mudah diterima bagi siswa didalam proses pembelajaran (Hisyam Zaini, 2019).

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Proses pengajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Keaktifan siswa tersebut perlu dilihat dari segi fisik dan juga segi psikologis. Jika hanya salah satu dari dua kategori itu yang aktif, maka tujuan dari pembelajaran dapat dikatakan belum tercapai. Hal itu sejalan dengan siswa yang tidak belajar dikarenakan tidak merasakan adanya perubahan pada dirinya (Pane & Darwis Dasopang, 2017:334). Keaktifan

adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung.

Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas di depan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda (Putri & Firmansyah, 2020: 134). Pembelajaran aktif menuntut siswa aktif ketika proses pengajaran berlangsung. Pembelajaran aktif berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar dan berpikir mengenai yang dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan membantu siswa belajar dan mencapai keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan peran utama guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif (Hariyanto, 2017: 12). Adapun bentuk-bentuk keaktifan bisa dilihat dari partisipasi siswa melalui proses pembelajaran ketika ikut bertanya pada saat mengerjakan tugas, ikut serta dalam memecahkan masalah pada saat proses diskusi, bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru atau teman dan bisa menerangkan hasil laporan. (Prasetyo & Abduh, 2021: 1718).

Pembelajaran yang aktif merupakan pembelajaran yang mengikut sertakan siswa agar tetap belajar secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran. Maka diperlukan kerja sama antara siswa dan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Adapun langkah dalam menciptakan suasana belajar efektif itu bisa menggunakan media yang inovatif dalam proses pembelajarannya agar siswa ikut serta secara aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung

Menurut Sudjana keaktifan siswa bisa ditinjau dalam hal berikut ini: (1) Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar (2) Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru atau temannya. (3) Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah yang di hadapinya. (4) Melakukan diskusi kelompok yang guru arahkan. (5) Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya. (6) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama. (7) Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. (Hariandi & Cahyani, 2018: 354). Selain itu, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Rusman et al (dalam Rikawati & Sitinjak, 2020: 43) keaktifan ditunjukkan ketika siswa mempunyai keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Sejalan dengan pendapat pertama, Riandari mengemukakan bahwa keaktifan siswa bisa diukur dengan keterlibatan pada saat kegiatan kelompok, diskusi kelas, keterampilan bertanya, keterampilan menjawab, serta berani tampil di depan kelas. (Puspita sari, Amalia, and Sutisnawati 2022).

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dilakukan dengan menerapkan sistem pembelajaran berbasis siswa aktif. Pembelajaran aktif (active learning) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa didik, sehingga semua didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian masalah penelitian ini akan fokus pada efektivitas pembelajaran berbasis e-learning dalam peningkatan keaktifan belajar siswa di SMAN 8 Maros. Indikator keaktifan siswa yang dimaksud di sini antara lain mampu memfokuskan perhatiannya, mampu mengemukakan gagasan, kerja sama antar guru dan siswa, mampu memecahkan masalah, pada proses pembelajaran berbasis e-learning siswa di SMAN 17 Surabaya

(Haliyana 2021).

## **2. Aktif dalam Pembelajaran E-Learning**

Beberapa ahli telah memberikan definisi mengenai istilah pembelajaran berbasis E-Learning, namun pada umumnya, istilah ini merujuk pada pemahaman yang sama (Rodiyah 2023). Pembelajaran E-Learning sebagai sebuah strategi pembelajaran yang berfokus pada proses belajar dan hasilnya dalam mengarahkan peserta didik pada pengetahuan dan pemecahan suatu masalah. Pengajar dan siswa dapat menempatkan file dan aplikasi E-Learning sehingga dapat diakses secara online kapanpun dan dimanapun. Dalam pembelajaran berbasis E-Learning, peserta didik belajar untuk memecahkan masalah dan merefleksikannya berdasarkan pengalaman mereka. Pringle, (1998) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan cara praktis sebagai pijakan dalam belajar, atau dengan kata lain, peserta didik belajar melalui E-Learning

Lingkungan belajar maksudnya adalah kualitas pengajaran yang diberikan oleh guruefektif dalam mencapai tujuan yang dikehendaki dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil ketika pada prosesnya terjadi interaksi yang baik, serta sesuai dengan tujuan yang direncanakan yaitu siswa menguasai sesuatu hal baru. Prayitno menjelaskan hasil belajar ditandai dengan tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak mau menjadi mau, tidak biasa menjadi terbiasa, serta tidak bersyukur dan ikhlas menjadi bersyukur dan ikhlas (Prayitno, 2009).

Tercapainya kompetensi perubahan tersebut merupakan tolak ukur keberhasilan kegiatan belajar. Dalam upaya untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut siswa dituntut lebih aktif, karena aktivitas menjadi tanda adanya kegiatan belajar. Guru berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan alat atau perangkat sesuai dengan materi pelajaran. Misalnya guru dapat memvirtualisasikan materi ajar agar tambah menarik sehingga meningkatkan motivasi siswa masuk ke dalam proses pembelajaran.

Usaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, merupakan hal yang sulit dilakukan guru. Berdasarkan hasil pengamatan banyak ditemukan siswa dalam kegiatan belajar masih belum terlibat secara aktif, siswa tidak memperhatikan, tidak mendengarkan penjelasan guru, berbicara dengan teman, bahkan terkadang terlihat siswa tidak peduli. Hal ini diperkirakan karena media yang digunakan guru kadang tidak menarik, kebanyakan guru mendominasi proses pembelajaran dengan cara memberikan penjelasan materi tanpa meningkatkan interaksi agar siswa aktif. Sehingga dalam kegiatan belajar tidak terjalin interaksi antara guru dengan siswa, maupun antara sesama siswa. Mudjiono dan Dimiyati menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dapat diamati dari kegiatan fisik (membaca, mendengar, menulis, dsb) sampai kegiatan psikis (mengingat pelajaran, pemecahan masalah, menyimpulkan hasil, dsb) (Al Halik and Aini 2020).

Tamim & Grant, (2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis E-Learning merupakan bentuk pembelajaran yang memfokuskan pada penyajian suatu yang nyata kepada peserta didik yang kemudian diminta untuk mencari pemecahan masalah melalui investigasi dan penelitian menggunakan teori, konsep, dan prinsip dari berbagai disiplin ilmu atau melihatnya dari berbagai perspektif. Oleh karena itu, dijadikan sebagai fokus dan rangsangan dalam proses pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing.

Hasil dari observasi yang telah dikumpulkan, penulis mendapatkan informasi dari salah satu pengajar tentang pembelajaran berbasis E-Learning di SMAN 17 Surabaya, penerapan yang ada pada sekolah SMAN 17 adalah mempunyai website yang sudah tersistem dari pihak sekolah dan sistem tersebut sangat memudahkan siswa dalam

melakukan kegiatan belajar mengajar berbasis e-learning. Siswa juga kadang memiliki kendala server sering eror, ada juga beberapa siswa yang fasilitas handphone yang dimiliki tidak memadai. Adanya E-Learning tentu akan memberikan dampak kepada pengajar baik di dalam menyiapkan materi ajar, metode mengajar, maupun model pembelajarannya. Di dalam menyiapkan materi ajar, pada saat ini seorang pengajar diberi peluang untuk dapat memanfaatkan internet dalam rangka menghasilkan suatu materi ajar yang lebih berkualitas. Di dalam metode mengajar pun seharusnya guru sudah menggunakan metode yang lebih interaktif yang benar-benar dapat menempatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (students-centered). Demikian juga dengan model pembelajaran, perlu disesuaikan dengan keterkinian karakteristik siswa dan keterkinian perangkat yang dapat digunakan. (Sari 2017)

Berkaitan dengan apa yang diuraikan di atas, George Siemen (dalam Wijaya, 2012) memperkenalkan teori pedagogi connectivism. George memadukan teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme pada pembelajaran E-Learning. Connectivism yang dikemukakan George mengungkapkan pengetahuan dan pembelajaran sebagai suatu jejaring yang terdiri dari simpul-simpul yang saling berhubungan. Belajar menurut connectivism adalah penciptaan simpul-simpul dan keterhubungan setiap simpul-simpul tersebut.

Para guru SMAN 17 memiliki cara efektif saat menghadapi pembelajaran E-Learning saat ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan cara panggilan dari BK tetapi hanya untuk di pertanyakan kenapa tidak mengikuti Kegiatan belajar mengajar karena absen hanya bisa terlihat ketika sudah memasuki website yang telah tersistem oleh pihak sekolah. Pembelajaran E-Learning dapat memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar dan mengulang materi dari guru.

Cara penilaian ketika pembelajaran dibagi menjadi dua antara offline dengan learning, penilaian ini dari 50% offline dan 50% Learning, untuk penilaian siswa dihitung dari kehadiran yang harus membuka website ketika melakukan absen, dan dari tugas yang telah di sediakan oleh para guru.

## **KESIMPULAN**

E-Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya, Penerapan E-Learning untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul Learning Management System yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti Moodle. Hal ini juga dikemukakan oleh Wiwin bahwa sistem dan aplikasi E-Learning yang disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasikan proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program E-Learning, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Secara ringkas model E-Learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Karena itu E-Learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam pembuatan sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan operasional dan dapat diukur, persepsi, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh konkret, problem solving, tanya jawab, diskusi, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang pembelajaran E-Learning perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: pengajar, ahli materi,

ahli komunikasi, programmer, seniman dan lain-lain.

Menurut Ally dan Janicki & Liegle untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam e-learning perlu mempertimbangkan tiga belajar yang sangat terkenal yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme (Surjono, 2013: 7-8). Tiga teori ini dapat digunakan sebagai taksonomi pembelajaran, misalnya teori behaviorisme untuk mengajarkan fakta (what), teori kognitivisme untuk mengajarkan teori dan prinsip (how), dan teori konstruktivisme untuk mengajarkan penalaran tingkat tinggi (why).

Konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning tidak hanya terfokus pada guru yang memberikan materi pelajaran, tetapi dengan adanya alat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar. Dan juga penggunaan media pembelajaran E-Learning dapat digunakan kapan dan dimana saja dengan cara mengakses ke sistem yang digunakan secara online. Pada penggunaan media ini tidak hanya akan menambah pengetahuan siswa tetapi dapat meringankan beban seorang guru karena beberapa fungsi guru dapat diambil alih dalam suatu program komputer, laptop ataupun handphone.

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Proses pengajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Keaktifan siswa tersebut perlu dilihat dari segi fisik dan juga segi psikologis. Jika hanya salah satu dari dua kategori itu yang aktif, maka tujuan dari pembelajaran dapat dikatakan belum tercapai. Hal itu sejalan dengan siswa yang tidak belajar dikarenakan tidak merasakan adanya perubahan pada dirinya (Pane & Darwis Dasopang, 2017:334). Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung.

Lingkungan belajar maksudnya adalah kualitas pengajaran yang diberikan oleh guruefektif dalam mencapai tujuan yang dikehendaki dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil ketika pada prosesnya terjadi interaksi yang baik, serta sesuai dengan tujuan yang direncanakan yaitu siswa menguasai sesuatu hal baru. Prayitno menjelaskan hasil belajar ditandai dengan tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak mau menjadi mau, tidak biasa menjadi terbiasa, serta tidak bersyukur dan ikhlas menjadi bersyukur dan ikhlas (Prayitno, 2009).

## DAFTAR PUSTAKA

- A'fiah, Afwa Tamama and Ferianto Ferianto. 2023. "Penggunaan E-Learning Sebagai Sebuah Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tempuran Kerawang." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 10(4):359–66.
- Al Halik and Zamratul Aini. 2020. "Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19." *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)* 3(2):131–41.
- Aurora, Aviva and Hansi Effendi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 5(2):11.
- Belakang, A. Latar. n.d. "2 45. 1." 1–9.
- Hadisi La, Muna Wa. 2015. "235740-Pengelolaan-Teknologi-Informasi-Dalam-Me-6a8Ef01a." *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 8 No.(1):124–124.
- Haliyana, Haliyana. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMAN 8 Maros." *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan*

- Sastra Indonesia 4(2):46–51.
- Maulani, Muhammad Ruslan, Supriady Supriady, and Noviana Riza. 2021. “Implementasi E-Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sehingga Lebih Interaktif Dan Menyenangkan.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 7(1):27–35.
- Puspita sari, Adinda Sri, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati. 2022. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):3251–65.
- Rodiyah, Siti Kholidatur. 2023. “Implementasi Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat (JURRAFI)* 2(1):130–49.
- Sari, Indah Purnama. 2017. “E-Learning Menggunakan Claroline.” *Research and Development Journal Of Education* 4(1):75–87.
- Simbolon, Novi Tari. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pgsd Universitas Quality Berastagi.” *Jurnal Curere* 5(1):61.
- Supriyanto, Didik. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning.” *Jurnal Program Studi PGMI* 5(1):112–29.
- Suryani, Erni and Hartati Hartati. 2023. “Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sman 2 Kota Bima.” *Edu Sociata ( Jurnal Pendidikan Sosiologi)* 6(1):115–21.