

Implementasi Pembelajaran *E- Learning* SMP Hang Tuah 1 Surabaya Kelas 8 Semester Ganjil dari Sudut Pandang Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS

Mohammad Iqbal Alvishar

S1 Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang saat ini terus berlangsung berdampak sangat besar terhadap semua tatanan kehidupan, termasuk sektor pendidikan, diantaranya pembiasaan pola interaksi dalam pembelajaran berubah dari pertemuan langsung menjadi tidak langsung (virtual) menggunakan teknologi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pembelajaran E-Learning guna mengetahui hasil analisis dalam pembelajaran E-Learning di SMP Hang Tuah 1 Surabaya Kelas 8 semester ganjil Pada mata pelajaran IPS. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian peserta didik kelas 8 SMP Hang Tuah 1 Surabaya yang membantu dalam suksesnya penelitian yang akan dilaksanakan. Data primer merupakan perlakuan tindakan anak dan anak yang menerima perlakuan tindakan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapat dari wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kondisi pembelajaran E-learning pada mata pelajaran IPS. Ketika pembelajaran berlangsung menggunakan E-learning banyak sekali terjadi kesalahan pada server aplikasi. kemudian peserta didik dan guru memiliki motivasi yang bervariasi selama pembelajaran E-learning. Peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dan mampu belajar mandiri cenderung lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang baik.

Kata Kunci: Covid-19, E-Learning, Pendidikan IPS

Abstract

The ongoing Covid-19 pandemic has a huge impact on all orders of life, including the education sector, including the habituation of interaction patterns in learning to indirect (virtual) using learning technology. The purpose of this research is to analyze E-Learning learning to find out the results of analysis in E-Learning learning at Hang Tuah 1 Surabaya Junior High School Class 8 odd semester in Social Studies subjects. This research approach used descriptive qualitative approach in this research using qualitative research type. The research subjects were 8th grade students of Hang Tuah 1 Surabaya Junior High School who helped in the success of the research to be carried out. Primary data is the treatment of children's actions and children who receive action treatment. While secondary data is data obtained from interviews, observations and documentation conducted by researchers. The results showed that E-learning learning conditions in social studies subjects. When learning takes place using E-learning there are many errors on the application server. then learners and teachers have varying motivations during E-learning. Learners who have high discipline and are able to learn independently tend to be more active and achieve good learning outcomes.

Keywords: Covid-19, E-Learning, and Social Studies Learning

How to Cite: Alvishar, M.I. (2024). Analisis Pembelajaran E- Learning SMP Hang Tuah 1 Surabaya Kelas 8 Semester Ganjil dai Sudut Pandang Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (3): halaman 21 - 32

PENDAHULUAN

COVID-19 (coronavirus disease 2019) adalah jenis penyakit yang disebabkan oleh virus dari golongan coronavirus yang bagi masyarakat Indonesia sering juga disebut virus corona. Virus corona atau dikenal dengan COVID – 19 terdeteksi dan terkonfirmasi pada Akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan Desember. Dunia digemparkan dengan sebuah kejadian yang membuat banyak masyarakat resah yaitu dikenal dengan virus corona (covid-19). Kejadian tersebut bermula di Tiongkok, Wuhan. Data epidemiologi menunjukkan 66% pasien berkaitan atau terpajan dengan satu pasar seafood atau live market di Wuhan, Provinsi Hubei Tiongkok (Huang, et.al.,2020).

Tanggal 2 maret 2020 pemerintah Indonesia mengumumkan 2 orang pasien yang terkena virus. Pandemi Covid-19 yang saat ini terus berlangsung berdampak sangat besar terhadap semua tatanan kehidupan, termasuk sektor pendidikan, diantaranya pembiasaan pola interaksi dalam pembelajaran. Pembelajaran pada pra sekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi, berubah dari pertemuan langsung menjadi tidak langsung (virtual) menggunakan teknologi pembelajaran. Pemerintah mewajibkan semua lembaga pendidikan merubah sistem pembelajarannya dengan memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi informasi, untuk mencegah terjadinya kontak langsung antara yang belajar dengan yang mengajar, sehingga bisa meminimalisir tertularnya virus corona (Isa & zahro, 2020).

Meskipun pandemi covid-19 proses Pendidikan harus terus berlangsung, tetapi juga jangan sampai justru menyebarkan covid-19, karena itulah pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa sistem pendidikan dimasa pandemi dialihkan kepada system online atau daring. Sebagaimana diatur dalam (SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020) tentang pelaksanaan pembelajaran dimasa covid-19. Pendidikan menjadi sangat penting karena keberhasilan proses integrasi yang melibatkan tiga dimensi yaitu pendidikan, kurikulum dan masyarakat Proses ini tidaklah singkat memerlukan dukungan semua pihak dari mulai pemerintah hingga masyarakat itu sendiri komitmen perlu di perjuangkan Bersama agar terciptamasyarakat sejahteradiiringi karakter yang baik pula(Hasmori, Sarju, & Norihan,2011).

Pandemi covid-19 yang terjadi di indonesia memaksa setiap manusia untuk melakukan adaptasi dengan kebiasaan dan kehidupan baru yang sebelumnya belum pernah dirasakan, terutama masuk pembelajaran sekolah. Formulasi pendidikan yang tidak mampu beradaptasi dan bertransformasi tersebut akan menyebabkan permasalahan dan memperlambat upaya pencapaian tujuan pendidikan yang ada di indonesia. maka, hal yang dibutuhkan tujuan upaya untuk menangani pendidikan dalam transisi menuju era pasca pandemi. Pandemi covid-19 yang telah membuat berantakan semua kehidupan termasuk pada bidang pendidikan yang harus melakukan perubahan segera. Kegiatan evaluasi kebijakan pendidikan melalui pembelajaran terus dilakukan, pengaruh pembelajaran jarak jauh tidak dapat disamakan dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga pemerintah menerapkan program vaksinasi untuk semua kalangan khususnya para pelaku pengembang pendidikan yang tanpa terkecuali. Dengan adanya kegiatan vaksinansi diharapkan dapat memberikan harapan baru untuk dapat menyongsong era kebiasaan baru dengan tetap menjaga protokol kesehatan.

Hal ini juga terjadi pada SMP 1 Hang Tuah Surabaya. Wabah pandemi Covid-19 yaitu virus yang melanda dunia pada akhir tahun 2019 Adanya virus covid-19 ini memberikan dampak yang luar biasa pada semua bidang tanpa terkecuali di bidang pendidikan. Untuk menyikapi adanya wabah pandemi bagi pendidikan, pada tanggal 16 Maret 2020 Pemerintah meminta untuk menutup semua sekolah, dan tindakan lainnya yang dikeluarkan oleh pemerintah yaitu menerbitkan surat edaran No. 4 tahun 2020 tanggal 24 Maret 2020 yaitu tentang Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Seperti yang kita ketahui Mengenai pembelajaran tentu tidak lepas dengan adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, berbagai macam strategi dan metode pembelajaran harus dirancang dan diorganisir oleh guru guna memberikan pengaruh yang signifikan (Wahyudi & Supardi, 2013). Pembelajaran yang dilakukan guru tentu harus berdampak pada peserta didik karena proses transfer ilmu pengetahuan terjadi. Sekolah merupakan tempat yang menunjang hal tersebut dari fasilitas hingga struktur organisasi yang menunjang pelaksanaan pembelajaran (Nurdyansyah, & Fahyuni, 2016).

Segala yang terjadi di era pandemic covid-19 ini meskipun Pendidikan melakukan perubahan secara system teknis pembelajarannya maupun kebijakan hal ini juga tak lepas dari peran orangtua peserta didik (Aji, 2020). Perubahan baru pada pendidikan akan menyebabkan efek kejutan bagi masyarakat mengingat negara Indonesia masih negara berkembang, rata-rata masyarakat di negara berkembang cenderung kurang disiplin dan tidak tanggap dalam perubahan hal baru.

Masa pandemi covid-19 mengharuskan peka dan cakap dalam menggunakan teknologi informasi karena itu membuktikan bahwa peradaban manusia terus bergerak (Dewantara, 2021). Teknologi informasi menjadi peran penting untuk mempermudah kinerja manusia dalam melakukan segala hal, maka dari itu teknologi informasi sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap segala aspek kehidupan (Handarini & Wulandari, 2020). Transisi zaman dengan teknologi informasi pada Pendidikan harus mengalami perubahan ke arah yang lebih maju yaitu dari konvensional secara tatap muka ke arah e-learning dengan memanfaatkan internet (Rusli, Hermawan, & Supuwiningsih, 2019). Keadaan masyarakat akan pemanfaatan teknologi sangatlah kurang khususnya sektor Pendidikan dan kurang mendukung untuk memakai teknologi tersebut sehingga banyak permasalahan atau faktor yang menjadi kendala dalam metode Pendidikan dengan model baru di masa pandemi covid-19.

Penggunaan media ini tidak selalu efektif dikarenakan pertemuan tatap muka secara langsung akan lebih baik, tetapi beberapa hal yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah dan guru harus kreatif dalam membangun siswanya dengan memanfaatkan jejaring sosial. Oleh karena itu dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran harus selektif dan memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi teknologi, komunikasi dan informasi dikaitkan dengan pendidikan maka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif dan tidak asing lagi bagi peserta didik. Pembelajaran Daring yaitu pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan peserta didik tidak perlu bertatap muka secara langsung. Bagaimanapun canggihnya penggunaan teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran online. Selain itu, keterbatasan internet, alat bantu belajar lainnya.

Pendidikan proses pembelajaran akan baik jika interaksi dan komunikasi/1 antara guru dengan siswa tidak ada kendala yang artinya bahwa proses pembelajaran terjadi secara intensif (Inah, 2015). Kegiatan pembelajaran saling berkaitan antara satu dengan yang lain agar dapat mempengaruhi pada pencapaian dan keberhasilan jika hal itu terwujud maka pembelajaran akan mencapai tujuan (Lisa, Ariesta & Purwadi, 2018). Kemudian dari pada itu meskipun pada praktiknya dalam pembelajaran Luring sekalipun masih juga terdapat masalah apalagi pembelajaran daring, covid-19 ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan.

Pengaruh pendidikan memiliki indikator pada aspek penggunaan daya yang digunakan oleh peserta didik. Kemudian Efisiensi juga ditekankan yang mengacu pada perbandingan antara input sumber daya dengan output tujuan. pengaruh merupakan penekanan keberhasilan optimal yang diraih meskipun dengan bahan yang terbatas. Jadi pengaruh adalah usaha dalam meraih tujuan agar tercapai dengan maksimal meski dengan kemampuan terbatas. pengaruh adalah bentuk ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatangunaan, kesanggulan serta kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya).

Pendidikan yang terjadi di Indonesia selama masa pandemi covid 19 mengalami perubahan dalam aktivitas belajar yang sangat berbeda sejak awal maret 2020. Pembelajaran jarak jauh secara online menjadi jalur alternatif yang paling efektif dan efisien diterapkan selama negara Indonesia terdampak wabah pandemi covid 19. Kasus konfirmasi positif covid 19 yang semakin bertambah dan menghentikan laju sektor, baik perekonomian, pendidikan, pariwisata dan lainnya, sehingga perlu adanya peran dan upaya penanggulangan untuk memutus rantai penyebaran virus covid 19 yang semakin meluas. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh, sehingga kegiatan belajar peserta didik dapat dilakukan dari rumah masing-masing.

Zaman modern ini di abad ke 21, kemajuan teknologi dibidang pendidikan sangat berkembang, sehingga dapat dijadikan pertimbangan para pelaku pendidikan terutama guru sebagai salah satu strategi pembaharuan dalam mengembangkan pembelajaran. Perkembangan di era global menuntut dunia pendidikan untuk mengubah konsep berfikir yang harus berdampak pada masa depan yang lebih luas dan mendalam terhadap rancangan pembelajaran. Kemudian Perkembangan IPTEK dapat memberikan dampak yang sangat berbeda yang cenderung signifikan pada beberapa aspek kehidupan masyarakat khususnya di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi kini sudah tidak diragukan lagi, perkembangan teknologi kini dapat dirasakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali pada pendidikan di Indonesia, yang maka dari itu teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat sehingga orang dapat belajar dimana saja, dengan siapa saja, dan kapan saja. Saat ini masyarakat modern tentu diwajibkan mengenal dan bisa menggunakan dengan bijak internet, sebagai revolusi teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu dalam berkomunikasi jarak jauh.

Adapun faktor yang menghambat Sehingga dalam pelaksanaannya mengalami kelambatan yakni; tidak siapnya peserta didik dan guru untuk mengenal teknologi baru, kurangnya respon peserta didik dengan guru begitu pula sebaliknya, kurangnya controlling dari orang tua (Handayani & Jumadi, 2021). Metode pendidikan dimasa covid-19 pandemi saat ini setiap individu atau setiap aktor yang terlibat dalam sistem pendidikan secara tidak langsung dipaksa untuk mengikuti arus yang terjadi saat ini (Gusty, et.al, 2020). Penelitian ini berupaya untuk meneliti seberapa efektifkah pembelajaran e-learning berupa quipper yang telah dilaksanakan di SMP Hang Tuah 1 Surabaya maka mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Surabaya berupaya untuk menganalisis fenomena ini dengan menggunakan rumpun keilmuan IPS. Bahwa belajar IPS merupakan proses memahami perkembangan masyarakat yang menjadi sebab-akibat dan pemahaman yang memberikan informasi oleh karena itu masalah-masalah sosial yang mengangkat Tema besar tentu menjadi materi pembelajaran IPS (Sukardi, 2019) dalam pengembangan pendidikan sosial sebab akibat atau kualitas menjadi tombak ukur dalam kar masalah masalah sosial yang ada, tema besar dalam kutipan diatas bahwa materi pembelajaran pendidikan sosial menjadi kunci dalam pemahamn sosial pendidikan. Berlandaskan KD 4.2 kelas VIII IPS yang termuat dalam kurikulum 2013 “Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.” kemudian melakukan penelitian dengan judul “analisis

pembelajaran E-learning SMP Hang Tuah 1 Surabaya kelas 8 semester ganjil dari sudut pandang peserta didik pada mata pelajaran IPS” bertujuan untuk menjadi salah satu kajian pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian guna mendeskripsikan secara jelas melalui media, dokumentasi dan tulisan serta menganalisis tentang rentetan suatu fenomena, peristiwa, kepercayaan, sikap, dan aktivitas sosial secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2009). Penelitian yang dilaksanakan di SMP Hang Tuah 1 Surabaya. Subjek penelitian peserta didik kelas 8 SMP Hang Tuah 1 Surabaya yang membantu dalam suksesnya penelitian yang akan dilaksanakan. Dimana kepala sekolah menjadi sumber data primer dimana dia akan memberikan data secara faktual kepada peneliti dengan peneliti berikan wawancara. Lalu staff sekolah atau pengurus sekolah mulai dari waka kepala sekolah waka kesiswaan yang sesungguhnya langsung terjun kepada siswa untuk dapat memberikan hasil wawancara yang maksimal kepada peneliti. selanjutnya para dewan guru. Data primer merupakan perlakuan tindakan anak dan anak yang menerima perlakuan tindakan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapat dari wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif fenomenologi, yang didalamnya mendeskripsikan fenomena-fenomena yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran E-learning pada mata pelajaran IPS penyajian data hasil penelitian berdasarkan fokus penelitian tersebut adalah:

1) Platform pembelajaran E-learning Penjelasan aplikasi E-learning Quipper

Merupakan platform pembelajaran e-learning yang dirancang untuk membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar secara online. Quipper menyediakan berbagai fitur dan materi yang mendukung pembelajaran interaktif, efektif, dan fleksibel. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai aplikasi pembelajaran e-learning Quipper:

a) Materi Pelajaran Terstruktur.

Quipper menyediakan materi pelajaran yang lengkap dan terstruktur sesuai dengan kurikulum nasional. Setiap materi dilengkapi dengan penjelasan yang mudah dipahami, contoh soal, dan latihan untuk memperkuat pemahaman siswa.

b) Video Pembelajaran.

Platform ini menawarkan video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Video ini dibuat oleh para ahli di bidang pendidikan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan auditori.

c) Bank Soal dan Kuis.

Quipper memiliki bank soal yang beragam, mencakup berbagai jenis pertanyaan yang sering muncul dalam ujian. Siswa dapat mengerjakan kuis dan soal latihan untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

d) Laporan dan Analisis Pembelajaran.

Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa melalui laporan dan analisis yang disediakan oleh Quipper. Laporan ini mencakup informasi tentang kemajuan siswa, tingkat kesulitan yang dihadapi, dan area yang perlu ditingkatkan.

e) Tugas dan Evaluasi Online.

Guru dapat memberikan tugas dan evaluasi secara online melalui Quipper. Siswa dapat mengumpulkan tugas mereka melalui platform ini, dan guru dapat memberikan penilaian serta umpan balik secara langsung.

f) Forum Diskusi.

Quipper menyediakan forum diskusi yang memungkinkan siswa untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru serta teman-teman sekelasnya. Ini membantu meningkatkan interaksi dan kolaborasi dalam proses belajar.

2) Pembelajaran E-learning pada mata pelajaran IPS

Pembelajaran E-learning tentu berdampak pada aktivitas pembelajaran yang tentu harusnya mempermudah peserta didik untuk lebih responsif dalam menangkap mata pelajaran teknologi yang demikianlah sangat bermanfaat namun ada beberapa hal yang ditemukan ketika peneliti sedang menggali informasi. Berdasarkan wawancara kepada peserta didik kelas 8A bernama Bintang Restu Aji

“Penggunaan E-learning aplikasi quipper memang sangat membantu apa lagi jika dalam keadaan kehabisan waktu dalam pelajaran kami biasanya diberi tugas melalui aplikasi” (wawancara 11 oktober 2023)

Selain itu juga ada peserta didik dari kelas 8F Fania Tusabila

"E-learning membuat saya lebih termotivasi karena ada banyak cara berbeda untuk belajar. Misalnya, selain membaca, saya bisa menonton video atau mengikuti diskusi online. Ini membuat belajar jadi lebih menarik." (wawancara 11 oktober 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran e-learning. Mereka merasa bahwa e-learning memberikan fleksibilitas waktu, meningkatkan kemandirian dalam belajar, dan mempermudah akses ke berbagai sumber belajar yang interaktif. Penggunaan teknologi dalam e-learning juga diterima dengan baik, karena membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi dengan adanya berbagai metode pembelajaran yang disediakan melalui e-learning.

Sebelumnya

Dalam masa pandemi, pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan aturan protokol kesehatan seperti halnya dengan memakai masker, mencuci tangan sebelum masuk ke kelas, serta penataan ruang kelas dengan menjaga jarak satu sama lain. Penerapan pembelajaran tatap muka terbatas dalam proses belajar-mengajar antara guru dengan murid terdapat suatu kendala yang dihadapi yaitu dengan terbatasnya waktu dalam menyampaikan materi semaksimal mungkin sehingga ruang interaksi guru dengan murid terbatas hal itulah juga yang mendorong pihak sekolah lebih melakukan inovasi.

3) Hambatan dalam pelaksanaan E-learning pada mata pelajaran IPS

Dalam pembelajaran e-learning tentu memiliki banyak keunggulan yang mana mencakup aspek kemandirian, biaya, waktu dan tempat serta kondisi jaman yang serba cepat ini. Banyak variasi inovasi untuk kehidupan yang berupa momentum menunjukkan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi tentu dengan nama lain yaitu industri internet era globalisasi. Kemudian hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah berbagai macam hambatan yang dihadapi agar dalam pelaksanaannya kedepan ditemukan berbagai solusi sehingga proses pembelajaran akan semakin berjalan lancar. Adapun hambatan telah di nyatakan oleh peserta didik kelas 8F Fania tusabila dalam wawancara dengan peneliti.

“Menurut saya, salah satu hambatan terbesar adalah koneksi internet yang tidak stabil. Di sekolah internet sering putus nyambung, terutama saat saya sedang mengakses materi atau video pembelajaran di Quipper. Ini bikin saya ketinggalan penjelasan penting.” (wawancara 11 oktober 2023)

Selain itu juga peserta didik kelas 8A Bintang Restu Aji mengungkapkan tentang hambatan juga dalam wawancara.

“Satu lagi yang saya rasa adalah kurangnya interaksi dengan teman dan guru. Yang dimana kenadala dalam menggunakan quipper tidak bisa diatasi oleh guru kadang terjadi begitu saja” (wawancara 11 oktober 2023)

Disini guru dapat menanyakan kendala yang dihadapi siswa, sehingga guru dapat memperbaharui kualitasnya dalam hal melaksanakan pembelajaran E-learning menggunakan aplikasi quipper agar mata pelajaran IPS dapat di mengerti oleh peserta didik. Untuk bagi guru yang kurang mengerti menggunakan aplikasi quipper pembelajaran e-learning Untuk lebih memahami maksimal. Proses pembelajaran menggunakan E- learning agar tidak mengalami kesulitan, harus menjadi perhatian yang terus dilakukan oleh pihak sekolah guna menunjang pengaruh baik untuk kelangsungan pembelajaran. Ada juga tambahan wawancara peserta didik dengan peneliti dari Maila Dwi kelas 8E:

“Saya berharap guru bisa lebih sering melakukan sesi tanya jawab langsung atau diskusi kelompok dengan memanfaatkan platfrom. Ini bisa membantu kita merasa lebih terlibat dan termotivasi. Selain itu, pemberian feedback yang cepat dan personal juga sangat membantu. Saya juga berharap ada lebih banyak kegiatan interaktif dalam pembelajaran e-learning. Misalnya, kuis atau game edukatif yang bisa membuat belajar jadi lebih menyenangkan.” (wawancara 11 oktober 2023)

4) Kelebihan dan kekurangan pembelajaran E-learning platfrom quipper.

Pelaksanaan pembelajaran E-learning platfrom quipper merupakan metode pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi informasi yang didukung oleh kemampuan peserta didik dalam menggunakan internet. Tentu semua peserta didik punya media teknologi guna melaksanakan pembelajaran E-learning quipper di SMP Hang Tuah 1 Surabaya. Tentu hal ini menjadi menarik minat para peserta didik untuk belajar lebih giat karena teknologi menarik bagi para pengguna platform quipper Siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya yang termasuk kaum remaja banyak mengakses internet untuk mencari dan menemukan semua informasi yang mereka butuhkan baik informasi yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas sekolah mereka atau hanya sekedar informasi untuk menambah pengetahuan mereka. Peserta didik kelas 8A Bintang Restu Aji mengatakan tentang platfrom quipper dalam wawancara:

“Saya merasa Quipper sangat membantu dalam hal akses materi. Materinya lengkap dan sesuai dengan kurikulum, jadi saya tidak perlu khawatir ketinggalan pelajaran. Saya bisa belajar kapan saja dan di mana saja, jadi lebih fleksibel.”(wawancara pada 11 oktober 2023)

Pembelajaran E-learning menggunakan platfrom quipper sebagai metode pembelajaran secara online di sekolah juga didukung dengan adanya penggunaan internet di area sekolah. pengadaan internet di area sekolah SMP Hang Tuah 1 Surabaya dapat mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi dan mata pelajaran yang dibutuhkan peserta didik untuk menunjang kegiatan belajar dengan mudah, akses cepat, dan murah, serta tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi pendidikan dari orang-orang yang ahli dalam bidang yang diminatinya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu serta tanpa batasan institusi atau negara sekalipun.

Metode pembelajaran secara online seperti e-learning memiliki berbagai kelebihan yang mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan juga memiliki kekurangan dalam

penggunaannya. kelebihan menggunakan e-learning seperti dapat mendorong peserta didik yang pendiam (pasif) dimana siswa tersebut tidak dapat berkembang dalam lingkungan pembelajaran yang secara langsung (tatap muka) akan menjadi lebih aktif dengan adanya penerapan e-learning, guru dapat melakukan diskusi dengan banyak siswa dalam e-learning, serta kegiatan belajar dan mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien, sedangkan kekurangannya seperti kurangnya interaksi antar guru dan siswa, maupun interaksi antar siswa yang dapat menghambat terbentuknya value dalam proses belajar dan mengajar, proses belajar dan mengajar akan cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan, siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan cenderung lebih malas belajar, dan juga kurangnya penguasaan mengenai bahasa komputer dan internet. Dengan kata lain, penerapan dan pemanfaatan e-learning seperti Quipper School pada sekolah sekolah mempunyai peran untuk mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan juga mempunyai dampak yang buruk jika tidak di manfaatkan dengan baik. Adapun peserta didik lain mengungkapkan pendapat lain telah di nyatakan oleh peserta didik kelas 8F Fania Tusabila dalam wawancara dengan peneliti:

“Saya berharap ada solusi untuk masalah koneksi internet, mungkin dengan menyediakan materi yang bisa diunduh dan diakses offline. Juga, pelatihan teknis untuk guru dan siswa agar bisa lebih familiar dengan platform ini” (wawancara pada 11 oktober 2023)

Kelebihan pembelajaran E-learning platform quipper :

- a. Memudahkan peserta didik untuk menyimpang materi
- b. Waktu yang fleksibel
- c. Terdapat soal atau kuis
- d. Terdapat laporan analisis pembelajaran

Kekurangan pembelajaran E-learning platform quipper:

- a. Ketergantungan pada internet
- b. Keterbatasan perangkat
- c. Keterbatasan dukungan teknis

Temuan penelitian diperoleh dari hasil penelitian lapangan yang sesuai dan pasti dengan pokok pembahasan dalam penelitian ini yakni pengaruh pembelajaran menggunakan *e-learning* platform quipper di SMP Hang Tuah 1 Surabaya pada pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas 8. Hal ini dilaksanakan sesuai dengan fokus penelitian yang menjadi rujukan dasar untuk penelitian ini. Maka dari itu hal ini dilakukan menyesuaikan dengan fokus penelitian yang menjadi pedoman dasar dalam penelitian ini. Fokus penelitian yang menjadi rujukan penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh pembelajaran E-Learning SMP Hang Tuah 1 Surabaya kelas 8 semester ganjil pada mata pelajaran IPS?

Dalam mempermudah proses pengolahan data yang berbasis analisa data hasil penelitian yang nantinya akan menjadi rujukan penarikan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti akan menjabarkan hasil-hasil temuan penelitian sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Temuan Penelitian

Fokus penelitian	Temuan penelitian
-------------------------	--------------------------

<p>1. Perencanaan pembelajaran E-learning platform quipper pada mata pelajaran IPS di SMP Hang Tuah 1 Surabaya.</p>	<p>a. Analisis kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas 8 pada mata pelajaran IPS selama semester ganjil. • Mengumpulkan data mengenai akses internet, ketersediaan perangkat, dan tingkat kenyamanan siswa dalam menggunakan teknologi e-learning. • Menilai kemampuan dan kesiapan guru dalam menggunakan platform Quipper serta menyediakan pelatihan yang diperlukan. <p>b. Penyusunan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat atau memilih materi yang sesuai dengan kurikulum dan tersedia di Quipper. Menambahkan materi tambahan jika diperlukan untuk memperkaya konten. <p>c. Implementasi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kelas virtual di Quipper, mengundang siswa untuk bergabung, dan menyediakan panduan penggunaan platform. • Mengunggah materi pelajaran, video pembelajaran, dan bahan bacaan ke Quipper. Memastikan semua materi disusun secara sistematis dan mudah diakses oleh siswa. • Menggunakan fitur diskusi di Quipper untuk berkomunikasi dengan siswa, menjawab pertanyaan, dan mengadakan diskusi kelompok. <p>d. Pemantauan dan evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan fitur analisis dan laporan di Quipper untuk memantau perkembangan belajar siswa, mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan tambahan. • Mengadakan evaluasi berkala untuk mengukur efektivitas pembelajaran e-learning. Melibatkan siswa dan guru dalam memberikan umpan balik untuk perbaikan. <p>e. Peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan strategi motivasi seperti pemberian penghargaan untuk siswa yang berprestasi dan aktif. • Mendorong interaksi sosial melalui diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif yang dapat dilakukan secara virtual.
---	---

<p>2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan E-learning platform quipper mata pelajaran IPS.</p>	<p>a. Persiapan awal</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru dan siswa membuat akun di platform Quipper. Guru kemudian mengatur kelas virtual khusus untuk mata pelajaran IPS kelas 8.• Memberikan orientasi kepada siswa tentang cara menggunakan Quipper, termasuk cara mengakses materi, mengerjakan kuis, dan berpartisipasi dalam diskusi. <p>b. Penyampaian Materi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengatur jadwal pelajaran yang dapat diakses siswa kapan saja. Materi disajikan dalam format yang terstruktur, misalnya setiap minggu terdapat topik tertentu yang harus dipelajari.• Guru membuat atau menggunakan video pembelajaran yang ada di Quipper untuk menjelaskan konsep-konsep penting dalam IPS. <p>c. Interaksi dan diskusi</p> <ul style="list-style-type: none">• Menggunakan fitur forum diskusi di Quipper untuk berinteraksi dengan siswa. Guru dapat mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan siswa, dan memfasilitasi diskusi kelompok.• Menyelenggarakan sesi live atau webinar secara berkala untuk memberikan penjelasan tambahan dan menjawab pertanyaan siswa secara langsung. <p>d. Tugas dan penilaian</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyediakan tugas individu dan kelompok yang harus dikerjakan siswa. Tugas tersebut dapat diunggah melalui platform Quipper.• Mengadakan kuis reguler dan ujian online untuk mengukur pemahaman siswa. Quipper menyediakan fitur untuk membuat kuis dan ujian dengan berbagai jenis soal. <p>e. Pemantuan dan umpan balik</p> <ul style="list-style-type: none">• Menggunakan fitur analitik Quipper untuk memantau progres belajar siswa. Guru dapat melihat statistik mengenai tugas yang sudah dikerjakan, skor kuis, dan partisipasi dalam diskusi.• Memberikan umpan balik secara rutin kepada siswa tentang kinerja mereka. Umpan balik dapat diberikan melalui komentar pada tugas, diskusi forum, atau secara langsung dalam sesi live. <p>f. Dukungan dan bantuan</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyediakan dukungan teknis bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan Quipper. Ini bisa berupa panduan penggunaan, sesi tutorial, atau dukungan teknis langsung.• Memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang membutuhkan, baik melalui diskusi online, sesi live,
--	---

	atau pertemuan tatap muka jika memungkinkan.
3. Evaluasi pembelajaran E-learning platform quipper pada mata pelajaran IPS di SMP Hang Tuah 1 Surabaya kelas 8 semester ganjil.	<ul style="list-style-type: none"> a. Aksesibilitas dan fleksibilitas tinggi yang memungkinkan siswa belajar di waktu dan tempat yang mereka pilih. b. Materi pembelajaran yang lengkap dan terstruktur, serta penggunaan multimedia yang menarik. c. Fitur kuis dan latihan soal yang membantu siswa menguji pemahaman mereka secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan telah dibahas pada bab sebelumnya, maka disimpulkan bahwa: Kondisi pembelajaran E-learning pada mata pelajaran IPS. Ketika pembelajaran berlangsung menggunakan E-learning banyak sekali terjadi kesalahan pada server aplikasi. kemudian peserta didik dan guru memiliki motivasi yang bervariasi selama pembelajaran E-learning. Peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dan mampu belajar mandiri cenderung lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang kurang disiplin atau motivasi mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung tidak menyimak selama sesi E-learning. Begitupun juga dengan guru, guru yang tidak menguasai platform Quipper untuk pembelajaran cenderung menggunakannya hanya sebatas formalitas. Faktor motivasi ini menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran E-learning yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran E-learning pada mata pelajaran IPS, bagi guru yaitu durasi pembelajaran yang kurang maksimal karena terbatasnya waktu dalam penyampaian materi dan interaksi antara guru dengan peserta didik, guru kesulitan mengelola pembelajaran, kurangnya pengawasan terhadap pembelajaran peserta didik serta kurangnya motivasi kepada peserta didik dalam menjalankan pembelajaran tatap muka terbatas. Sedangkan kendala bagi peserta didik yaitu, peserta didik kurang maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, pemahamannya sangat masih kurang hanya sekilas mengenai media yang digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), 395-402.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367-375.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Warella, S. Y. (2020). Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. Yayasan Kita Menulis.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Handayani, N. A., & Jumadi, J. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 217-233.
- Haryati, T., & Rochman, N. (2012). Peningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui praktik belajar kewarganegaraan (Project citizen). *CIVIS*, 2(2).

- Hasmori, A. A., Sarju, H., Norihan, I. S., Hamzah, R., & Saud, M. S. (2011). Education, curriculum and society: An integration. *Journal of Edupres*, 1(1), 350-356.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.
- Isa Anshori, & Zahro'ul Illiyyin (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Di Mts Al-Asyhar Bungah Gresik. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(02), 181-199.
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2018). Analisis interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270-282.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Pohan, A. E., Hadiyanto, A., & Azis, D. A. (2021). Virtualization of Teacher Training on Improving of Online Teaching Competence for the Students of Riau Island University in Indonesia. *London Journal of Social Sciences*, 1(2), 10-22.
- Purandina, I. P. Y. (2020). Mengembangkan Literasi Digital pada Anak di Lingkungan Keluarga dengan Penguatan Pendampingan Orang Tua. *Strategi Dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 Di Perguruan Tinggi*, 13.
- Sukardi, T. (2019). Revitalisasi pendidikan IPS di Indonesia. Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wahyudi, L. E., & Supardi, Z. I. (2013). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pokok bahasan kalor untuk melatih keterampilan proses sains terhadap hasil belajar di SMAN 1 Sumenep. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(2).