# Penerapan Media Pembelajaran IPA Berbasis e-Learning dengan Tema Gerak Lurus Tingkat SMP

**Jurnal Pendidikan Tematik**

**JPT**

**Liza Mardayani1 Bimon Boysorongan2,Qomariyah Hasanah3**

**E-mail: lizamardayani19**[**@gmail.com1**](mailto:nfitriyani691@gmail.com1) **, bimonboy88**[**@gmail.com2**](mailto:amalia09chairunissa@gmail.com2) **,Hasanahqomariyah22**[**@gmail.com3**](mailto:alfirahayu01@gmail.com3)

# ABSTRAK

*Dalam era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi dalam berbagai aspek semakin maju seiring berkembangnya zaman. Sama hal nya dengan media pembelajaran semakin maju dengan adanya beberapa aplikasi ataupun web yang menunjang kegiatan belajar. Adapun alasan kami memilih topik ini selain karena berkembangnya zaman tetapi juga karena keadaan saat ini adanya virus covid-19 pembelajaran dilakukan di rumah. Dengan guru memantau melalui berbagai macam media pembelajaran. Metode yang kami ambil literatur karena untuk memudahkan pengambilan data dari berbagai sumber. Sehingga pada akhirnya diharapkan dengan keadaan seperti ini dapat pengajar dapat mengembangkan media pembelejaran ini kedepannya.*

***Kata kunci :*** *media, penunjang, belajar.*

# PENDAHULUAN

Dengan merebaknya kasus covid-19 segala bentuk kegiatan dibatasi pergerakannya agar tidak berkerumun, termasuk kegiatan belajar mengajar diberbagai jenjang pendidikan. Hampir tiga semester atau satu setengah tahun lamanya proses kegiatan belajar mengajar tersebut dilakukan di rumah. Dengan kondisi seperti ini proses

kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan disebuah instansi secara tatap muka pun, beralih menjadi *virtual*. Karena hal tersebut, berbagai media pembelajaran yang digunakan menjadi lebih variatif. Diantaranya melalui *google meeting*, *google classroom*, zoom, whatsapp *group*, quizziz, kahoot dan lainnya.

Dengan perubahan media pembelajaran ini, membuat pengajar harus lebih memahami media mana yang diperlukan berdasarkan modul belajarnya agar lebiih mudah dipahami oleh siswa. Karena ada beberapa siswa yang tidak memahami jika sebuah materi disampaikan melalui salah satu media pembelajaran, tak terkecuali pada siswa jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) khususnya pada pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang didalamnya terdapat materi fisika yang perlu dipahami dengan mudah.

Dalam penyampaiam materi gerak lurus, perlu divisualisasikan agar siswa lebih mudah memahami konsepnya. Untuk itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan.

# METODE PENELITIAN

Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul ‘Metode Penelitian’ mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Selanjutnya menurut Nazir (1998 : 112) studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang

peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll). Bila kita telah memperoleh kepustakaan yang relevan, maka segera untuk disusun secara teratur untuk dipergunakan dalam penelitian. Oleh karena itu studi kepustakaan meliputi proses umum seperti: mengidentifikasikan teori secara sistematis, penemuan pustaka, dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

Dengan metode ini diharapkan dapat mengidentifikasi penerapan media pembelajaran IPA berbasis e-learning dengan tema gerak lurus pada tingkat SMP.

# Hasil

Berdasarkan hasil studi kepustakaan diperoleh infomasi sebagai berikut : Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan hasil belajar dari pembelajaran daring lebih baik daripada

pembelajaran tatap muka (Nira Radita, dkk, 2018; Means, dkk, 2013), sedangkan penelitian lain menyebutkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran tatap muka lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran daring (AL- Qahtani & Higgins, 2013), secara teknis dalam pembelajaran daring perangkat pendukung seperti gawai dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan peserta didik (Simanihuruk, dkk, 2019).

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan dapat membantu tenaga pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran adalah menggunakan zoom clouds meeting. Respons positif dari siswa ini lagi-lagi tidak bisa dilepaskan dari fitur Zoom yang mengintegrasikan multisensor dengan tampilan yang menarik dan kemudahan mengoperasikannya (Dewi & Perwitasari, 2020). Fitur ini semua mampu membuat siswa tertarik dengan zoom. Media pembelajaran dibuat salah satunya untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Kholis & Fatchana, 2017; Miftah, 2013).

Mata pelajaran Fisika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sari, Bektiarso & Yushardi, 2012). Fisika sebagai salah

satu cabang ilmu pengetahuan (sains) terdiri dari beberapa konsep dasar tentang berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan diperlukannya aktivitas- aktivitas dan pola pikir yang cermat oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Fisika di sekolah (Kurniawan, Bektiarso & Subiki, 2012).

Permainan quiziz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, permainan quiziz juga sebagai sarana bagi siswa dalam pemahaman materi atau pembelajaran yang telah dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat ewi, c. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempuyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quiziz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan, strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Adanya pandemi Covid-19 cukup menghambat pembelajaran terutamanya dalam praktikum Fisika, yang mana tentunya membutuhkan berbagai alat dan bahan yang tidak bisa diperoleh secara

mudah dan juga membutuhkan fokus berlebih dalam pengamatannya. Untuk meteri gerak lurus tingkat SMP, tenaga pendidik dan peserta didik diharapkan berkolaborasi dengan baik agar tercapainya kompetensi yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dibutuhkan pemahaman mendalam dalam menguasai materi gerak lurus terutama yang berkaitan dengan praktikum agar diperoleh hasil yang maksimal yalam pembelajaran.

# PEMBAHASAN

Pada sub bab metode penelitian dijelaskan bahwa kajian penulisan ini menggunakan metode literature atau studi pustaka. Penelitian ini ditulis berdasarkan hasil kajian terhadap bahan pustaka yang relevan, baik berupa buku, jurnal, artikel dan lain sebagainya yang terkait dengan fokus masalah diatas. Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul ‘Metode Penelitian’ mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan- catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Selanjutnya menurut Nazir (1998 : 112) studi kepustakaan merupakan

langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll). Bila kita telah memperoleh kepustakaan yang relevan, maka segera untuk disusun secara teratur untuk dipergunakan dalam penelitian. Oleh karena itu studi kepustakaan meliputi proses umum seperti: mengidentifikasikan teori secara sistematis, penemuan pustaka, dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

Setelah berkembangnya teknologi dan semakin meningkatnya penemuan dari ilmuan-ilmuan, pembelajaran online atau daring telah diterapkan dalam pembelajaran di negara-negara maju dalam menunjang kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pada saat ini, pembelajaran daring atau online menjadi trend pembelajaran yang hampir digunakan di seluruh negara di dunia baik

negara berkembang maupun maju. Akibat adanya pandemi dan permasalahan Covid- 19, pembelajaran daring atu online menjadi pembelajaran yang cocok dan tepat digunakan. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki dalam pelaksanaan penggunaan pembelajaran daring atau online, sangat bermanfaat dan mendukung dalam digunakannya pada sistem belajar mengajar pada situasi pandemi. Walaupun penggunaan pembelajaran daring atau jarak jauh sangat fleksibel, karena memperluas akses pendidikan serta dapat dijangkangkau bagi siswa serta tidak terkendala ruang dan waktu namun, dalam pelaksaan kegiatan pembelajaran daring atau online masih dapat mengalami kendala.

Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran online atau daring masih dirasa kurang efektif oleh sebagian siswa dan guru. Beberapa gangguan dapat disebabkan oleh teknologi seperti signal yang kurang memadai dari beragam latar belakang geografis, sosial, budaya, ekonomi, dan pengalaman tentu mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal.

Penggunaan aplikasi quizziz evaluasi pembelajaran daring dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Djamarah (2010:377) menjelaskan indikator pembelajaran dapat

dikategorikan menyenangkan apabila memenuhi beberapa kriteria meliputi (1) memberikan suasanan penuh keceriaan dan tidak membosankan; (2) keamanan, relevansi bahan, dan jaminan emosional berdampak positif; serta (3) besarnya perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi kuis online yang dapat diakses siswa dengan mudah dan menyenangkan, terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga, siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi. Mila Roysa, Anisa Hartani LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 13, No. 2

(2020), 315-326 323 Sependapat dengan Purba dan Setiawan, dkk, quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game online yang interaktif dan menyenangkan dapat diakses oleh siswa dengan mudah serta instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasil kuis yang diselesaikan oleh siswa (Setiawan, dkk, 2019).

Menurut Aini, kuis dalam aplikasi quizizz dapat dengan mudah dibuat oleh guru melalui beberapa meliputi (1) masuk dalam web [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com/) untuk sign up; (2) klik teacher untuk login sebagai guru; (3) masukkan identitas; (4) pilih create new quiz; (5) jika sudah klik save;

(6) pilih Homework untuk tugas PR atau play live untuk dikerjakan sekarang; (7)

atur tanggal dan jam melalui procced; dan

1. share kode untuk join quizizz (Aini, 2019:2-4). Selanjutnya, Suyasa, dkk menjelaskan langkah mengerjakan kuis dalam aplikasi quizizz sangat mudah antara lain (1) buka link join quizizz; (2) masukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru; dan (3) klik start untuk memulai (Suyasa, dkk, 2019). Sinergi pembelajaran daring dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru juga secara online, dirasa oleh siswa lebih menyenangkan dan lebih memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring.

Berdasarkan hasil studi kepustakaan diperoleh infomasi sebagai berikut :

* 1. Perbandingan antara pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka langsung.

Menurut Nira Radita,dkk dalam jurnal menyatakan hasil belajar dari pembelajaran daring lebih baik dari pada pembelajaran tatap muka (Nira Radita, dkk, 2018; Means, dkk, 2013), sedangkan menurut AL-Qahtani & Higgins, menyebutkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran tatap muka lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran daring. Karena secara teknis dalam pembelajaran daring perangkat pendukung seperti gawai

dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan peserta didik (Simanihuruk, dkk, 2019).

* 1. Dampak positif dari pembelajaran Daring

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan dapat membantu tenaga pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran adalah menggunakan zoom clouds meeting. Respons positif dari siswa ini lagi-lagi tidak bisa dilepaskan dari fitur Zoom yang mengintegrasikan multisensor dengan tampilan yang menarik dan kemudahan mengoperasikannya (Dewi & Perwitasari, 2020). Fitur ini semua mampu membuat siswa tertarik dengan zoom. Media pembelajaran dibuat salah satunya untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Kholis & Fatchana, 2017; Miftah, 2013).

Mata pelajaran Fisika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sari, Bektiarso & Yushardi, 2012). Fisika sebagai salah satu cabang

ilmu pengetahuan (sains) terdiri dari beberapa konsep dasar tentang berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan diperlukannya aktivitas-aktivitas dan pola pikir yang cermat oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Fisika di sekolah (Kurniawan, Bektiarso & Subiki, 2012).

Penggunaan aplikasi quizziz evaluasi pembelajaran daring dapat menumbuhkan pembelajaran menjadi

menyenangkan. Djamarah (2010:377) menjelaskan indikator pembelajaran dapat dikategorikan menyenangkan apabila memenuhi beberapa kriteria meliputi (1) memberikan suasanan penuh keceriaan dan tidak membosankan;

(2) keamanan, relevansi bahan, dan jaminan emosional berdampak positif; serta (3) besarnya perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi kuis online yang dapat diakses siswa dengan mudah dan menyenangkan, terdapat waktu dalam pengerjaannya sehingga, siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengerjakan soal evaluasi.

Permainan quiziz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, permainan quiziz juga sebagai sarana bagi siswa dalam pemahaman materi atau pembelajaran yang telah dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat ewi, c. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempuyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quiziz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan, strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

* 1. Dampak Negatif dengan adanya pembelajaran Daring

Dengan adanya pandemi covid-19 cukup menghambat pembelajaran, Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran online atau daring masih dirasa kurang efektif oleh sebagian siswa dan

tenaga pendidik. Beberapa gangguan dapat disebabkan oleh teknologi seperti signal yang kurang memadai dari beragam latar belakang geografis, sosial, budaya, ekonomi, dan pengalaman tentu mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Terutamanya dalam praktikum Fisika, yang mana tentunya membutuhkan berbagai alat dan bahan yang tidak bisa diperoleh secara mudah dan juga membutuhkan fokus berlebih dalam pengamatannya. Untuk meteri gerak lurus tingkat SMP, tenaga pendidik dan peserta didik diharapkan berkolaborasi dengan baik agar tercapainya kompetensi yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dibutuhkan pemahaman mendalam dalam menguasai materi gerak lurus terutama yang berkaitan dengan praktikum agar diperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

# SIMPULAN

Dengan adanya pandemic Covid-19 ini cukup menghambat pembelajaran siswa, tapi dengan

adanya aplikasi Daring Zoom dan Quizziz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. Adanya beberapa media aplikasi platform yang mendukung pembelajaran secara daring atau online yang didesain sejalan dengan perubahan revolusi industri 4.0, dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan pembelajaran daring akan lebih menyenangkan untuk dilakukan. Quizziz merupakan aplikasi pembelajaran secara online yang mengacu pada sistem evaluasi pembelajaran dapat dirancang sendiri oleh guru, berupa game kuis yang mudah diakses oleh siswa, dan dapat dikoreksi langsung hasilnya, sangat efektif digunakan oleh guru. Guru dapat memantau hasil belajar siswa selama pembelajaran daring atau online terkait sejauh mana pengetahuan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi quizizz mudah diakses dan proses hasil penilaiannya lebih cepat.

Hal ini membuktikan bahwa, hasil pertama dari penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizziz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis

teknologi yang dapat diakses secara online sehingga, dapat menyeimbangkan dan melaraskan pembelajaran di sekolah khususnya Bahasa Indonesia untuk senantiasa relevan serta menyenangkan di masa pandemik. Kedua memberikan deskripsi dari alternatif pembelajaran daring yang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara mudah. Ketiga memberikan penjelasam dan keuntungan dari pelaksanaan pembelajaran daring, dengan memanfaatkan perubahan revolusi industry 4.0 lebih mengedepankan teknologi dan informasi dalam penyampaiannya, akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

# DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Fauzi Bakri, Farah Fajriani & dewi Muliyati. 2017. Media e- Learning Berbasis cMS Joomla: Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA*. Jurnal Teknodik*, Vol 21 (2),

ISSN: 2088-3978, hal 99-110.

Nur Kholis & Syarif. 2020. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur’an Menggunakan Zoom: Studi Pada Siswa Kelas 8 SMP Ar- Rahmah Malang. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 11 (2), hal. 289-

307.

Researchgate.net. media e-learning Berbasis cMS Joomla: Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA e-Learning Media Based MS Joomla: Physics Senior High School Learning Supplement. [https://www.researchgate.net/publication/3](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [24861299\_MEDIA\_E-](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [LEARNING\_BERBASIS\_CMS\_JOOML](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [A\_PELENGKAP\_PEMBELAJARAN\_FI](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [SIKA\_SMA\_E-](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement)

[Learning\_Media\_Based\_CMS\_Joomla\_Ph](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [ysics\_Senior\_High\_School\_Learning\_Sup](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement) [plement](https://www.researchgate.net/publication/324861299_MEDIA_E-LEARNING_BERBASIS_CMS_JOOMLA_PELENGKAP_PEMBELAJARAN_FISIKA_SMA_E-Learning_Media_Based_CMS_Joomla_Physics_Senior_High_School_Learning_Supplement). diakses pada 4 April 2021.

Rifatul Jannah & Rudi Haryadi. 2020. Pembelajaran daring Fisika Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, Vol 4 (2),

hal 264-268.

Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah & Salsabila difany. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran itengah Pandemi Pada Siswa SMA. J*urnal Ilmiah Ilmu*

*Terapan Universitas Jambi,* Vol 4 (2), hal 163-172.

Wahyono, Ahmad. 2020.

Pengajaran Menggunakan Quizizz dalam Masa Covid-19. Journal Pendidikan Indonesia. 2, (1), 70-89.