

PENGUNAAN E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Lovandri Dwanda Putra¹, Annisa Nur Savitri², Ilma Nurnafi'a³, Intan Ratna Sari⁴
¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan

Alamat e-mail : ¹lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id, ²2300005032@webmail.uad.ac.id,
³2300005033@webmail.uad.ac.id, ⁴2300005017@webmail.ac.id,

ABSTRACT

This article discusses the use of E-learning to increase the interest of elementary school students. The purpose of this article is to determine the effect of using Google Classroom-based E-learning media on elementary school students' interest in learning. Great student learning interests can encourage teachers to be more creative and innovative in making learning media. The use of interesting and interactive learning media increases student interest in the learning process. The method of library research and survey articles uses references to national and international journals or articles and interviews with the 4th grade teacher of SDN 07 Metro Pusat Lampung. The survey results of the use of E-learning in class 4 of SDN 07 Metro Pusat Lampung show that using E-learning in the classroom can increase student interest in learning.

Keyword: E-learning, Student Interest, Google Classroom, E-learning Benefits

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang penggunaan E-learning untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar. Tujuan artikel ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan pembelajaran menggunakan media E-learning berbasis Google Classroom terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Minat belajar siswa yang besar dapat mendorong guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. Metode artikel kepustakaan atau library research dan Survei menggunakan referensi jurnal atau artikel nasional, dan internasional serta wawancara terhadap wali kelas 4 SDN 07 Metro Pusat Lampung. Hasil dari survei penggunaan E-learning kelas 4 SDN 07 Metro Pusat Lampung menunjukkan bahwa penggunaan E-learning di kelas dapat meningkatkan minat belajar siswa.

A. Pendahuluan

E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan media elektronik, khususnya media komputer. Pendidikan menggunakan E-learning juga disebut sebagai pembelajaran online atau daring, pembelajaran

virtual, pembelajaran distribusi, pembelajaran berbasis jaringan, atau pembelajaran berbasis web. Semua istilah di atas memiliki arti yang sama, mereka selalu menggunakan teknologi komputer seperti intranet dan internet (Fadillah, 2021). Menurut Reni Wijaya et al, 2020 pada (Fadillah, 2021) E-learning adalah metode

pembelajaran online yang menggunakan teknologi komputer dan menawarkan berbagai pilihan menu pendukung untuk memulai proses pembelajaran.

Salah satu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa adalah minat belajar. Minat ini berasal dari siswa itu sendiri, serta dari pendekatan guru untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran (Idamayanti et al., 2021). Minat adalah sifat yang relatif menetap pada diri seseorang dan memiliki dampak yang signifikan terhadap orang lain. Minatnya belajar adalah kecenderungan jiwa yang konsisten untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan atau aktivitas. Minat belajar dan perhatian belajar sangat terkait, sehingga minat belajar juga membantu siswa dalam belajar (Mohzana, 2023).

Minat belajar Menurut Slameto pada (Ahmad et al., 2020) cenderung memperhatikan dan mengingat beberapa aktivitas pada waktu tertentu. Minat ditunjukkan dengan tertarik atau tidaknya seorang anak terhadap suatu hal. Seseorang yang tertarik pada suatu hal selalu memperhatikan, dan inilah perhatian siswa terhadap suatu materi pembelajaran tersebut yang disebut dengan adanya minat belajar.

Penerapan sistem atau model pembelajaran E-learning pada saat ini sangatlah diperlukan serta tepat guna. Hal ini sesuai dengan manfaat yang diberikan oleh Model pembelajaran E-learning ini, sebagaimana dikatakan Poppy dalam (Fadillah, 2021) bahwa pemanfaatan media internet khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, memiliki beberapa manfaat :

- a) Materi pembelajaran yang terstruktur atau terjadwal dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pendidik dan siswa.
- b) Siswa bisa mempelajari kembali atau mengulang materi tanpa kendala tempat dan waktu.
- c) Siswa bisa mengakses internet secara mudah apabila membutuhkan informasi lebih detail yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d) Pendidik dan siswa dapat berkomunikasi dan berdiskusi melalui internet secara bersamaan sesuai jumlah siswa di kelas.
- e) Peran siswa dapat lebih aktif.
- f) Efisien dan lebih efektif.

Tujuan dibuatnya kajian ini adalah untuk memaparkan cara penggunaan E-learning, manfaat, serta menjelaskan jenis media pembelajaran berbasis E-Learning yang dapat digunakan di sekolah dasar. Sehingga dalam kajian ini

akan dibahas lebih lanjut mengenai penggunaan E-Learning untuk meningkatkan minat dan hasil belajar di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan atau *library research* dan Survei. Survei dilakukan kepada wali kelas 4 SDN 07 Metro Pusat Lampung tahun ajaran 2024, yaitu 1 wali kelas sebagai narasumber. setelahnya dari hasil wawancara dilakukan analisa dan dikaitkan dengan hasil data dari sumber yang digunakan dalam artikel berupa, jurnal atau artikel nasional, dan internasional tentang penggunaan E-learning untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kondisi pada pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Kebutuhan sumber bertambah menyesuaikan kebutuhan. Hasil yang akan diambil berupa penggunaan dari pembelajaran E-learning dapat meningkatkan minat belajar siswa, manfaat dari pembelajaran menggunakan E-Learning, dan juga peran guru terhadap pembelajaran menggunakan E-learning.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan E-learning dalam Pembelajaran

Menurut (Adriyono et al., 2022), Pendidikan adalah orientasi dan transfer ilmu pengetahuan.

Siswa diposisikan sebagai subjek pendidikan selama proses pendidikan ini. Kegiatan pendidikan bertujuan untuk membantu siswa memperoleh keterampilan belajar, pengetahuan, dan karakter. Sekolah biasanya melakukan kegiatan pendidikan formal. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, kepribadian yang baik, dan belajar aktif. Menggunakan pendidikan yang berkualitas tinggi kita dapat mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi dibandingkan keadaan sebelumnya menunjukkan penilaian proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru diharap untuk mencermati berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang mencakup perangkat pembelajaran. (Wati, 2020).

Pembelajaran berbasis E-learning merupakan suatu cara sistematis yang dilakukan pendidik dalam menyajikan materi, termasuk serangkaian langkah pembelajaran yang didukung dengan pemanfaatan aplikasi dan teknologi, sehingga menghasilkan penyajian yang menarik dan bervariasi. Daryanto dalam (Wati, 2020) menjelaskan bahwa Pembelajaran E-learning adalah sistem pembelajaran yang

menggunakan media elektronik yang terhubung ke internet untuk menyampaikan pelajaran. Penggunaan E-Learning adalah proses pembelajaran aktif yang menggabungkan penyebaran materi digital dengan dukungan dan layanan belajar. Pembelajaran dengan menggunakan E-learning bisa memberikan manfaat dalam pembelajaran. Menurut Rohmah dalam (Wati, 2020).

Pembelajaran E-learning bermanfaat dalam mempersingkat waktu dan biaya, membuat pembelajaran lebih ekonomis, siswa lebih mudah terlibat dalam interaksi dengan materi, dan memungkinkan siswa untuk mengunduh materi secara berulang-ulang. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran E-learning di SD merupakan cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa pada tingkat satuan pendidikan dasar yang memanfaatkan jaringan internet dan teknologi untuk menghubungkan komunikasi keduanya agar tercapai hasil belajar yang maksimal.

Pada penggunaan E-learning, siswa harus memiliki minat untuk belajar agar mereka dapat memahami proses pembelajaran dengan baik. Hal ini karena minat sangat berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar. Jika seseorang tidak memiliki minat atau keinginan untuk belajar,

mereka tidak akan termotivasi untuk melakukannya. Salah satu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa adalah minat belajar, yang berasal dari dalam diri mereka sendiri. Metode yang digunakan guru untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran online adalah faktor yang diluar minat belajar (Mohzana, 2023).

Menurut Barokah dalam (Apriyani et al., 2022) ada beberapa indikator yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik pada belajar. Indikator-indikator ini dapat diidentifikasi melalui pendidikan di kelas maupun di rumah.

- A. Perasaan senang: Jika siswa senang dengan pelajaran, mereka harus terus mempelajarinya. Mereka tidak perlu dipaksa untuk mempelajari materi tertentu.
- B. Ketertarikan: Rasa tertarik adalah perasaan yang dimiliki setiap orang yang menunjukkan rasa suka, senang, dan simpati terhadap sesuatu sebelum melakukan aktivitas, baik sebagai objek atau penilaian positif.
- C. Perhatian: Perhatian adalah ketika kita berkonsentrasi pada pengamatan, pemahaman, dan aktivitas lainnya tanpa memperhatikan yang lain. Seseorang akan memperhatikan sesuatu

karena mereka tertarik pada sesuatu. Seorang siswa yang tertarik pada pelajaran akan berusaha untuk mendengarkan apa yang dikatakan gurunya.

- D. Keterlibatan: Siswa yang terlibat secara aktif di sekolah didefinisikan sebagai siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini ditunjukkan dalam berbagai perilaku yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, bersemangat untuk menyelesaikan tugas, memiliki ikatan dengan sekolah, dan memiliki kemampuan untuk berpikir tentang cara terbaik untuk memahami materi pelajaran.

Media Pembelajaran Dalam E-learning

Media belajar didefinisikan oleh Miarso (Wati, 2020), media belajar juga didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Teknologi terbukti efektif dalam mendukung proses belajar mengajar dan menyediakan media untuk pembelajaran. Selain itu,

pencarian online yang cepat memungkinkan guru dan khususnya siswa menemukan informasi, ilmu pengetahuan, dan pengetahuan dengan cepat dan akurat. Oleh karena itu, guru tidak dapat menghindari penggunaan teknologi (Sholah, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, juga dikenal sebagai bahan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contohnya: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan Untara & Somawati dalam (Wati, 2020) Jika media pembelajaran digunakan, pembelajaran siswa akan menjadi lebih menyenangkan. Siswa akan lebih cepat memahami materi jika pelajaran menyenangkan. Google Classroom adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran E-learning di sekolah dasar.

Google Classroom merupakan aplikasi pembelajaran campuran yang dilakukan secara online dan dapat digunakan secara

gratis (Wati, 2020). Google Classroom menawarkan banyak fitur sehingga membantu para pendidik atau guru dalam mempermudah kegiatan belajar. Pembelajaran disini maksudnya tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi guru juga dapat melakukannya di luar kelas karena siswa atau siswi dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan cara menggunakan Google Classroom online. Pendidik atau guru dapat membuat kelasnya sendiri, kemudian membagikan kode kelas yang dimilikinya atau mengundang siswanya. Aplikasi Google Classroom dibuat untuk mendukung semua kegiatan pendidikan. Membantu siswa dengan mudah menemukan dan mengatasi kesulitan selama proses pembelajaran, berbagi pelajaran dan menyelesaikan pekerjaan rumah tanpa harus masuk kelas. Tujuan perancangan kegiatan pembelajaran sekolah dasar menggunakan Google Classroom dapat dicapai dengan membuat Google Classroom dan membagikan kode kelas kepada siswa. Siswa dan guru dapat mengirimkan tugas ke Google Classroom. Guru dapat menetapkan batas waktu penyerahan tugas dan memberikan penilaian langsung terhadap hasil tugas siswa.

Google Classroom memungkinkan siswa menghindari pengunduhan tugas atau pelajaran

yang diberikan oleh guru. Guru cukup membuat dan mengalirkan Handout kepada siswa. Sehingga guru dan siswa dapat menghemat waktu. Semuanya paperless sehingga tidak ada waktu yang terbuang mendistribusikan materi fisik dan siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, agar lebih mudah memenuhi tenggat waktu dan kurikulum pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan jadwal harian siswa. Selain mudah digunakan, Google Classroom juga memiliki fitur lain yaitu dapat dengan mudah menampilkan halaman penyediaan halaman pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru (Wati, 2020). Oleh karena itu, siswa tidak perlu lagi mencari pekerjaan rumah nomor yang diberikan oleh guru. Alat peraga atau dokumen pendidikan yang diberikan akan otomatis terkirim ke halaman siswa, dan guru juga dapat mengirimkannya melalui email. Google Classroom memberikan banyak pilihan bagi guru dalam memberikan pekerjaan rumah atau dokumen, khusus bisa berupa dokumen, foto, artikel, gambar dan jenis file lainnya.

Menurut Hakim dalam jurnal (Putra & Chandra, 2023) pengguna Google Classroom tidak perlu melakukan proses pemasangan yang rumit, setelah seorang administrator melakukan Setup Account Google yang dilengkapi dengan Google Apps for Education untuk sebuah

sekolah, maka pendidikan dan peserta didik sudah dapat menggunakan Google Classroom dengan akun email google masing-masing.

Langkah-langkah menggunakan Google Classroom dapat mempelajari aplikasi Google Classroom dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka halaman Google kemudian masuk ke halaman Google Classroom
2. Pastikan Anda memiliki akun Google Apps for Education. Buka classroom.google.com dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau bergabunglah dengan kelas.
3. Jika Anda adalah admin Google Apps, Anda dapat menemukan informasi selengkapnya tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan diakses Kelas.
4. Guru dapat langsung menambahkan siswa atau membagikan kode ke kelasnya untuk bergabung. Artinya guru kelas sebenarnya (di sekolah) sebelumnya telah memberitahu siswa bahwa dia akan menerapkan Google Classroom dimana setiap siswa harus memiliki akun pribadi alamat email menggunakan nama lengkap pemilik (tidak menggunakan nama panggilan atau nama samaran).
5. Guru memberikan tugas mandiri atau memulai forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi, kemudian semua materi pelajaran otomatis disimpan ke folder di Google Drive.
6. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait topik yang akan dipelajari siswa di kelas sebenarnya di laman ini. Siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lain di kelas tentang informasi yang dikirimkan. guru.
7. Siswa dapat melacak semua tugas mereka yang akan datang di laman Tugas dan mulai mengerjakannya hanya dengan satu klik.
8. Guru dapat dengan cepat melihat siapa yang belum menyelesaikan tugas dan memberikan komentar dan nilai langsung di kelas.

Keuntungan menggunakan aplikasi Google Classroom Ernawati dalam (Salamah, 2020) adalah :

1. Kemudahan penggunaan: Desain Google Kelas sengaja dibuat untuk menyederhanakan

antarmuka pendidikan dan opsi yang digunakan untuk mengirimkan tugas.

2. Berbasis cloud: Google Classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran, karena aplikasi Google merupakan sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan oleh staf profesional.
3. Fleksibel: Aplikasi mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan siswa dalam lingkungan online sepenuhnya
4. Domain seluler: Google classroom dirancang agar responsif. Mudah digunakan di perangkat seluler apa pun.

Pada hasil survei yang dilakukan terhadap satu wali kelas 4 SDN 07 Metro Pusat Lampung. Diterima hasil wawancara menurut pendapat wali kelas dalam pembelajaran menggunakan media Google Classroom sejauh ini penggunaannya sama efektif dengan pembelajaran tatap muka hanya berbeda di proses pemerolehan pengetahuan siswa. Minat siswa terhadap pembelajaran E-learning berbasis media google classroom di kelas terlihat sangat antusias. Siswa terlibat aktif dalam setiap proses

pembelajaran, selain itu fokus terhadap materi yang disampaikan. Siswa merasa senang dan sangat tertarik dalam pembelajaran menggunakan media Google Classroom. Hambatan dalam menggunakan E-learning sejauh ini pada penggunaan gadget ataupun laptop tidak semua siswa menguasainya. Alhasil guru selain fokus pada pembelajaran menggunakan Google Classroom tersebut, guru juga harus mengajarkan dari dasar tata cara penggunaan aplikasi atau media E-learning untuk pembelajaran agar siswa dapat menggunakannya dengan baik dan lancar tanpa adanya kesulitan untuk mengakses penggunaan E-learning tersebut.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengguna media pembelajaran E-learning dapat meningkatkan minat siswa yaitu, keterlibatan siswa, ketertarikan, perasaan senang, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sesuai indikator yang terdapat dalam minat belajar. Siswa dapat lebih fokus, memahami materi dan dapat berpikir kritis. Guru dapat menggunakan media tersebut untuk langsung memberikan penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dapat merasa tertantang dan fokus, serta persentase skor menunjukkan kualifikasi yang sangat baik.

Peran Guru Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Learning

Pembelajaran E-learning sangat berbeda dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas, sehingga guru perlu lebih mendalami dan memantau setiap siswa. Menurut Bramle Munir pada (Arifin, 2023), untuk menerapkan pembelajaran e-learning, guru harus memiliki keterampilan dasar komputer dan mengetahui cara menggunakannya, guru harus mampu menggunakan perangkat lunak berupa portal atau website E-learning, Guru harus mempunyai pengetahuan dalam memilih software pembelajaran ketika menggunakan pembelajaran dan harus peka terhadap perkembangan teknologi terkini. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar modern yang kreatif dan inovatif sangat penting. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi dengan mengoptimalkan internet untuk mengumpulkan berbagai informasi atau biasanya disebut dengan pembelajaran E-learning. Peran guru dalam pembelajaran E-learning sebagai ujung tombak yang mengatur jalannya pembelajaran sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan hardware dan software. Hardware termasuk ponsel, laptop dan komputer sedangkan software termasuk

internet dan aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat mendukung jalannya proses pembelajaran.

Guru juga berperan penting dalam menyiapkan bahan ajar atau materi pembelajaran secara online sehingga dapat di unggah oleh siswa. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran virtual yang bergantung pada sistem E-learning. Menurut Dornyei dalam (Nissa & Putri, 2021), Peran merupakan harapan tentang bagaimana seseorang seharusnya berperilaku. Pada pembelajaran di kelas, siswa sangat bergantung pada peran guru yang memberikan kesempatan bertanya atau memahami materi Guru tidak hanya membantu siswa, mereka juga harus membantu mereka yang mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan selama proses belajar. Pada pembelajaran berbasis E-learning, peran guru sebagai pengendali dan fasilitator pembelajaran, sehingga mereka harus memiliki rencana, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Guru juga bertanggung jawab untuk mengembangkan materi dan strategi pembelajaran baru untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Arifin, 2023).

Manfaat Penggunaan E-learning

Pada (Amaliah, 2023) buku berjudul "ASTD E Learning Handbook" menyebutkan 4 manfaat penerapan E-learning, yakni:

1. E-learning dapat menghemat biaya, dimana potensinya sangat tinggi jika sebelumnya perlu menghadapi jarak yang cukup jauh untuk sampai di lokasi belajar, dengan pembelajaran berbasis online dapat dilakukan dimana saja.
2. Informasi serupa juga dibagikan E-learning. Penggunaannya tidak menimbulkan perbedaan dalam penyediaan materi.
3. E-learning menghubungkan para pendidik apabila tidak bisa menghadiri pertemuan tatap muka, namun tetap bisa berkomunikasi dan melakukan proses pembelajaran tanpa ada kendala.
4. E-learning menggunakan teknologi dan alat canggih.

Menurut Abdillah dalam (Amaliah, 2023) manfaat E-learning yaitu:

1. Fleksibel, Model pembelajaran tradisional dapat diubah menjadi model visual serta tanpa tatap muka.
2. Efisien, Pendidik dapat mempersiapkan dan mengelola materi serta melacak aktivitas setiap

siswa melalui kehadiran, pengumpulan tugas, dan masih banyak lagi.

3. Pendidik dapat mengelola pesan online dengan siswa, mengumpulkan informasi, dan memberikan saran kepada siswa.

Berikut beberapa pemikiran lain mengenai manfaat E-learning menurut Machfiroh N, Mustaji, and Harmanto dalam (Amaliah, 2023) yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diberikan.
2. Memaksimalkan bahan ajar. Pendidik berupaya memberikan materi yang berkualitas.
3. Meningkatkan fungsi perangkat teknologi informasi dalam menampilkan materi yang disampaikan pendidik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat kita simpulkan bahwa manfaat E-learning yaitu memudahkan proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Guru dapat menciptakan suasana belajar modern yang kreatif dan inovatif. Tidak terikat oleh ruang dan waktu, serta mampu mempermudah pekerjaan pendidik dan siswa untuk mengelola tugas, menerima dan mengumpulkan informasi.

D. KESIMPULAN

Pembelajaran E-learning merupakan cara sistematis yang digunakan pendidik untuk menyajikan materi dengan menggunakan aplikasi dan teknologi. Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan belajar, pengetahuan dan karakter. Pemanfaatan E-Learning merupakan suatu proses pembelajaran aktif dengan menggunakan media elektronik yang terkoneksi dengan internet. Pembelajaran E-learning sangat bermanfaat dalam mempersingkat waktu, menjadikan pembelajaran lebih hemat dan memungkinkan siswa mengunduh dokumen berkali-kali. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat siswa di sekolah dasar. Google Classroom adalah aplikasi pembelajaran campuran yang digunakan secara online. Penggunaan materi pembelajaran online dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Pembelajaran E-learning sangat berbeda dengan pembelajaran biasa. Oleh karena itu, guru perlu memantau setiap siswa dan memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran virtual. Manfaat penerapan pembelajaran online antara lain pengurangan biaya, penyediaan informasi serupa, menghubungkan pendidik,

dan penggunaan teknologi canggih. Menariknya, pembelajaran daring dapat mengembangkan kemampuan siswa, mengoptimalkan bahan ajar, dan meningkatkan pengoperasian perangkat komputer. Semua itu membuktikan bahwa pembelajaran daring berbasis media Google Classroom dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran daring memberikan kontribusi penting dalam peningkatan mutu pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyono, U., Pargito, & Rohman, F. (2022). Study assessment, quisses, and critical thinking skill of elementary school students. *Asian Journal of Educational Technology, 1*(3), 121–125. <https://doi.org/10.53402/ajet.v1i3.33>
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal, 2*(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Amaliah, R. (2023). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa

- Terhadap Mata sPelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44.
<https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Arifin, S. F. A. (2023). Pembelajaran E-Learning Sebagai Pelaksanaan Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar Abad 21. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i1.12>
- Fadillah, D. (2021). Penerapan e-learning di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang 2021*, 134–141.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5500>
- Idamayanti, R., Yusdarina, Y., Sakti, I., & Hasan, N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Fisika Peserta Didik. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 199.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.11768>
- Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 223–232.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.6069>
- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran Guru Dan Strategi Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 5(4), 51.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.27984>
- Putra, L. D., & Chandra, G. E. (2023). Pengembangan Rencana Pembelajaran Berbasis Virtual Learning Menggunakan Google Classroom di Sd Muhammadiyah Suronatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(09), 2314–2325.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (3), 533538.
- Sholah, H. M. (2020). Teaching and Learning English Using Google Classroom for Indonesian Students. *Jurnal Pusaka*, 8(1), 1–12.
http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/375
- Wati, N. N. K. (2020). Perangkat pembelajaran berbasis E-learning di sekolah dasar. *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu*, 1(2), 180–189.
<http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/jurnalmutu/article/view/913>