

PEMANFAATAN PORTAL/WEB *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 4 SINGARAJA

Firda L¹, IDG Budi Utama², NM Rai Wisudariani³

Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah,
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail : firdalailia1@gmail.com¹, budi.utama@undiksha.ac.id²,
rai.wisudariani85@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas XI dan siswa kelas XI (XI IPA 2 dan XI IPA 3). Objek penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning*. Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan angket. Tahapan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan, penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja dilakukan dengan memanfaatkan 3 portal/web (*Rumah Belajar, Edmodo, dan Email*).

Kata Kunci: pemanfaatan *e-learning*.

ABSTRACT

This research aims to describe the use of e-learning in Indonesian language subjects at Singaraja 4 High School. This study uses a qualitative descriptive research design. The subjects in this study were Indonesian language teachers in class XI and class XI students (XI IPA 2 and XI IPA 3). The object of this research is the use of e-learning. Data was collected by observation, interviews and questionnaires. Stages of data analysis include data reduction, data presentation, and, inference. The results showed that the use of e-learning in Indonesian language subjects at Singaraja 4 High School was carried out by utilizing 3 portals / web (*Rumah Belajar, Edmodo, and Email*).

Keywords: Utilization of e-learning.

PENDAHULUAN

Pada era milenial yang serba canggih ini, revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasution, 2005:99). Menurut Prof Schawab (dalam Slamet Rosyadi, 2018), revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang luas. Kemajuan teknologi baru dalam revolusi industri 4.0 yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah, dan pendidikan.

Pada zaman revolusi industri 4.0 salah satu media yang berkembang pesat adalah internet. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa (Rosyadi, 2018:2). Perkembangan internet yang luar biasa ini dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru memanfaatkan pembelajaran melalui internet.

Kemajuan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting, dan pemicu motivasi peserta didik, sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi. Keterampilan menggunakan internet membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan *life skills* sebagai modal bekerja, dan pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar. Perkembangan teknologi menjadi acuan dunia pendidikan pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengembangkan kurikulum baru

dan sistem *online* serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Pengembangan tersebut dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya (Muhasim, 2017).

Holmes, dkk (dalam Yati Samsuddin dkk, 2013) menyatakan bahwa salah satu implementasi dari pemanfaatan internet adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan akses *online* kepada sumber belajar di mana saja dan kapan saja. *E-learning* menawarkan kesempatan baru kepada pengajar dan pembelajar untuk memperkaya pengalaman belajar-mengajar melalui lingkungan maya (*virtual*) yang didukung oleh penyampaian materi, penggalan, dan portal/web dari informasi serta pemahaman terhadap pengetahuan baru.

E-learning juga dimaknai sebagai pembelajaran tanpa adanya batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diunduh secara bebas sebagai sumber referensi pembelajaran di lingkungan akademika. *E-learning* juga membantu pendidik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memvisualkan dunia melalui elektronik (internet). Menurut Allen (dalam Ariesto Hadi Sutopo, 2012:3) *e-learning* meliputi pembelajaran pada semua tingkatan, baik formal dan nonformal, yang menggunakan internet. Dengan demikian, adanya *e-learning* dapat dijadikan strategi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menerapkan sistem *online*. Materi pelajaran

bahasa Indonesia dapat diambil dari sumber-sumber yang valid dengan memanfaatkan *e-learning*, materi pembelajaran bahkan dapat diproduksi berdasarkan sumber yang akurat. Materi pembelajaran yang digunakan melalui pemanfaatan *e-learning* adalah tampilan video digital. Serta pemanfaatan *e-learning* pada materi pembelajaran bahasa Indonesia lainnya. Sejalan dengan hal tersebut pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan terobosan baru yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, *e-learning* dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Menurut Rohmah (2016) ada beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya, (1) dengan adanya *e-learning* maka dapat mengefisienkan waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, (2) *e-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, (3) peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dengan *e-learning*, proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para peserta didik dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Pannen (dalam Setyawan Pujiono, 2008) beragam kemudahan disajikan dalam *e-learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya adalah (1) *e-learning* untuk peningkatan dan pengembangan kemampuan profesional tenaga pengajar bahasa Indonesia, (2) *e-learning* sebagai sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (3) *e-learning* sebagai alat bantu interaksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan (4) *e-learning* sebagai wadah pengajaran, termasuk juga perubahan paradigma pembelajaran bahasa Indonesia yang diakibatkan oleh pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian sejenis juga menunjukkan terdapat berbagai manfaat menerapkan *e-learning* dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ade Kusuma pada tahun 2011, Yati Samsuddin, Asfah Rahmah, dan Muh. Nadjib pada tahun 2013, Silahuddin pada tahun 2015, dan R. Hafid Hardyanto pada tahun 2016. Melalui penelitian sejenis, peneliti dapat mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu sebagai pembandingan mengenai *e-learning*. Penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya ini akan menjadi acuan serta sumber informasi dalam melakukan penelitian terkait pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran.

Beberapa Sekolah Menengah Atas di Singaraja telah memanfaatkan *e-learning*. Guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, berdasarkan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014 tentang peran guru teknologi informasi dan komunikasi dan guru keterampilan komputer dan

pengelolaan informasi dalam implementasi kurikulum 2013 serta dengan adanya perkembangan pendidikan Indonesia yang sangat pesat, sekolah memanfaatkan *e-learning*. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan berbagai manfaat *e-learning*, salah satu Sekolah Menengah Atas yang sudah memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran adalah SMA Negeri 4 Singaraja. Menurut Nyoman Sedana (Wakasek kurikulum SMA Negeri 4 Singaraja) dari tahun ke tahun beragam pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran di SMA Negeri 4 Singaraja selalu disempurnakan. SMA Negeri 4 Singaraja mewajibkan seluruh guru untuk memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0. Selain itu pemanfaatan *e-learning* ini juga sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai generasi Z. Semua guru harus memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru bahasa Indonesia juga memanfaatkan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja Kadek Widhiasih, S.Pd., menunjukkan bahwa guru mengenal banyak

portal/web *e-learning*, tetapi dalam mata pelajaran tertentu guru dapat memilih portal/web yang sesuai dengan mata pelajaran. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui portal/web *e-learning* yang dimanfaatkan guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Rancangan penelitian deskriptif ini dipilih karena rancangan penelitian ini mampu menggambarkan secara keseluruhan deskripsi mengenai pemanfaatan *e-learning*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas XI, siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 di SMA Negeri 4 Singaraja. Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Singaraja, sekolah tersebut sudah memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk menjawab dari permasalahan yang diteliti yaitu pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang berstruktur. Penggunaan dokumentasi merupakan lanjutan dari metode observasi. Dalam metode ini, data-data akan dikumpulkan untuk dapat dipergunakan sebagai bukti atau keterangan dalam melakukan pengkajian seperti pemanfaatan portal/web *e-learning*.

Instrumen yang digunakan yaitu: 1) lembar observasi, 2)

pedoman wawancara, 3) angket dan 4) dokumentasi. Data-data yang telah dikumpulkan menggunakan instrumen yang ada, selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode analisis data. *Pertama*, teknik analisis data pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Data mengenai pemanfaatan *e-learning* dianalisis dengan deskriptif kualitatif. *Pertama* yang dilakukan oleh peneliti yaitu melihat secara langsung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan *e-learning*. *Kedua* peneliti mencatat kegiatan yang dilakukan guru dan siswa menggunakan lembar observasi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh, SMA Negeri 4 Singaraja menggunakan tiga portal/web *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Portal/web tersebut adalah *Rumah Belajar*, *Edmodo*, dan *Email*. *Rumah Belajar* merupakan portal pembelajaran daring yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Portal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses mengajar agar lebih interaktif di kelas. Portal/web *Rumah Belajar* dapat diakses melalui laman <https://belajar.kemdikbud.go.id/Dashboard/>. Melalui laman tersebut, guru dapat mengakses sebagai bahan mengajar di dalam kelas.

Pada portal *Rumah Belajar* terdapat fitur utama yang di dalamnya memuat beberapa fitur. Fitur tersebut adalah *Sumber Belajar*, *Buku Sekolah Elektronik*, *Bank Soal*, *Laboratorium Maya*, *Peta Budaya*, *Wahana Jelajah Angkasa*, *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*, dan *Kelas Maya*. Dari sekian fitur *Rumah Belajar*, yang digunakan guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4

Singaraja adalah fitur *Sumber Belajar*, fitur *Buku Sekolah Elektronik*, dan fitur *Bank Soal*. Masing-masing fitur *Rumah Belajar* tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Fitur *Sumber Belajar* adalah fitur yang bisa digunakan peserta didik untuk mendapatkan penjelasan materi pelajaran secara komprehensif dan interaktif. Setiap materi dikupas mulai dari kompetensi, materi, simulasi, latihan, dan tes. Seluruhnya disajikan dengan menggunakan audio, video, dan animasi sehingga diharapkan akan memudahkan peserta didik memahami materi terkait.

Selain fitur *Sumber Belajar* dalam portal rumah belajar juga terdapat fitur *Buku Sekolah Elektronik*. Fitur *Buku Sekolah Elektronik* adalah fitur yang memuat buku acuan wajib yang memuat materi pembelajaran dalam peningkatan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Fitur *Buku Sekolah Elektronik* membantu guru untuk mendapat buku ajar yang relevan, di mana pada fitur ini terdapat konten *Beranda*, *Buku Teks Pelajaran*, *Buku Teks Peminatan*, *Buku Nonteks Pelajaran*, *Lapor Buku*, dan *Penilaian Buku*. Guru dapat menggunakan menu tersebut untuk mencari buku yang diperlukan. Pada konten *Buku Teks Pelajaran* terdapat berbagai buku teks tentang pelajaran umum. Dalam konten *Buku Peminatan* berisi buku-buku untuk sekolah kejuruan. Konten *Buku Nonteks Pelajaran* adalah buku-buku berisi materi pendukung, pelengkap, dan penunjang buku teks pelajaran yang berfungsi sebagai bahan pengayaan, referensi, atau

panduan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Konten *Lapor Buku* adalah konten yang disediakan untuk melaporkan apabila guru menemukan kesalahan pengetikan ataupun yang lainnya pada buku yang diunduh. Sedangkan konten *Penilaian Buku* adalah konten yang disediakan portal/web *Rumah Belajar* untuk memfasilitasi guru agar dapat memberikan penilaian terhadap suatu buku.

Selanjutnya, ada fitur *Bank Soal* yang berisi kumpulan soal-soal latihan/tes. Pada fitur *Bank Soal* ini terdapat beberapa konten pilihan untuk menentukan jenjang sekolah serta jenis sekolah yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Terdapat konten pilihan, seperti *Sekolah Dasar*, *Sekolah Menengah Pertama*, *Sekolah Menengah Atas*, dan *Sekolah Menengah Kejuruan*. Pada masing-masing konten juga terdapat menu pilihan kelas sesuai dengan jenjang sekolah. Dalam konten *Sekolah Dasar* terdapat kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Dalam konten *Sekolah Menengah Pertama* terdapat kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Dalam konten *Sekolah Menengah Atas* dan *Sekolah Menengah Kejuruan* terdapat kelas 10, kelas 11, dan kelas 12.

Saat ini, fitur *Bank Soal* disediakan untuk memfasilitasi guru dalam pembuatan evaluasi pembelajaran soal-soal yang ada pada fitur ini merupakan hasil karya dari guru-guru yang telah terdaftar di *Rumah Belajar*. Melalui fitur *Bank Soal* guru dapat saling bertukar soal yang telah dibuat. Guru juga dapat menampilkan soal-soal dalam fitur *Bank Soal* kepada peserta didik melalui konten yang telah disediakan. Guru cukup memilih konten sesuai kebutuhan. Dalam konten pilihan kelas yang terdapat fitur utama *Bank Soal* terdapat konten pilihan lain

yang dapat membantu guru dalam mengklasifikasikan jenis soal.

(2) *Edmodo* merupakan salah satu portal/web *e-learning* yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja. Pada *Edmodo*, terdapat beberapa fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran secara *online* bagi guru dan peserta didik. Seperti fitur *Pencarian*, *Depan*, *Apa yang Jatuh Tempo*, *Kemajuan*, *Penugasan*, *Perpustakaan*, *Pesan*, *Notifikasi*, dan *Grup Kelas*. Semua fitur yang terdapat pada portal/web *Edmodo* tersebut memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing. Fitur-fitur tersebut sangat bermanfaat sebagai penunjang proses pembelajaran *e-learning* yang dilaksanakan guru.

Pada bagian fitur *Depan* atau *Beranda* dalam portal/web *Edmodo* digunakan guru untuk menggugah materi pelajaran. Selain itu, peserta didik dapat menuliskan hal-hal yang ingin ditanyakan pada guru terkait materi pelajaran. Pada bagian fitur ini, tidak hanya guru yang dapat membalas komentar peserta didik, tetapi teman sekelas yang ada pada grup kelas maya tersebut dapat membalas komentar yang diberikan oleh temannya.

Fitur *Apa yang Jatuh Tempo* adalah fitur yang dapat membantu guru untuk mengontrol tugas yang diberikan kepada peserta didik. Pada fitur ini guru dapat memberikan tenggat waktu kepada peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Apabila peserta didik terlambat mengunggah tugas, maka secara otomatis fitur ini akan memberikan tanda/peringatan pada unggahan tersebut. Hal ini sangat efektif digunakan untuk menilai kedisiplinan peserta didik dalam mengumpulkan tugas sesuai batas waktu yang ditentukan. Namun, guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja tidak menggunakan fitur *Apa yang Jatuh Tempo* karena SMA Negeri 4

Singaraja menerapkan *fullday school* sehingga peserta didik tidak dibebankan Pekerjaan Rumah (PR).

Fitur *Kemajuan* membantu guru untuk memuat informasi nilai-nilai setiap pekerjaan peserta didik yang dilakukan melalui portal/web *Edmodo*. Pada fitur *Depan* guru dapat memutuskan pekerjaan peserta didik untuk dinilai atau tidak. Jika guru memutuskan untuk memberikan nilai, maka peserta didik dapat melihat nilai tersebut pada fitur *Kemajuan*. Guru akan memberikan nilai *grade/ ungrade*. Dengan demikian, sistem akan langsung memroses dan memasukkan pada fitur *Kemajuan*.

Selanjutnya, fitur *Pesan* membantu guru untuk menyampaikan pesan secara pribadi kepada peserta didik. Dalam fitur *Pesan*, guru dapat langsung berkomunikasi pribadi kepada peserta didik tanpa diketahui anggota lain yang ada pada grup. Peserta didik juga dapat mengirimkan pesan kepada guru terkait hal-hal penting yang akan disampaikan kepada guru.

Fitur *Notifikasi* membantu guru untuk mengetahui aktivitas yang ada dalam portal/web *Edmodo*. Melalui fitur *Notifikasi* guru tidak perlu lagi menempelkan catatan pengingat di meja. Pemberitahuan sorotan terletak di sudut kanan atas beranda dengan ikon bel. Bagian ini memberi tahu guru dan peserta didik tentang acara mendatang, balasan baru untuk *posting*, peringatan, dan *posting* langsung dari guru dan peserta didik.

Terdapat pula fitur *Grup Kelas* memudahkan guru untuk mendistribusikan catatan, tugas, kuis, dan menyediakan cara bagi siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Guru dapat membuat grup terpisah untuk setiap kelas. Hal ini memudahkan guru dalam membuat kelas dalam jaringan dan

mengundang peserta didik masuk pada kelasnya melalui kode grup yang diberikan oleh guru.

Portal lain yang dimanfaatkan adalah *Email*. *Email* adalah singkatan dari *Elektronik Mail* atau dalam bahasa Indonesia disebut *Surat Elektronik* merupakan sarana dalam mengirim surat yang dilakukan melalui media internet. Media internet yang dimaksud bisa melalui komputer atau *handphone* yang memiliki akses internet. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, guru juga menggunakan *email* sebagai salah satu alternatif untuk mengirim tugas, jika portal/web lain yang digunakan sedang mengalami gangguan. Peserta didik yang mengalami kendala dalam pengumpulan tugas di portal/web *e-learning Edmodo* maka peserta didik dapat mengirimkan tugasnya melalui alamat email yang diberikan guru.

PEMBAHASAN

Ada tiga portal/web *e-learning* yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja, yaitu *Rumah Belajar*, *Edmodo*, dan *Email*. Portal/web utama yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran *e-learning* adalah *Rumah Belajar*. Portal/web *Rumah Belajar* dipilih guru karena sangat relevan dengan Kurikulum dan sudah disediakan oleh Kemendikbud. Hal ini disinyalir dari Majalah JENDELA Kemendikbud Edisi ke-29, bahwa "Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyediakan fasilitas pembelajaran melalui TIK lewat portal *Rumah Belajar* yang dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa". Selain itu, portal/web *Rumah Belajar* dimanfaatkan oleh guru karena relevan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, *Rumah Belajar* memiliki fitur yang menunjang pembelajaran bahasa

Indonesia. Fitur yang paling banyak dimanfaatkan oleh guru adalah *Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, dan Bank Soal*.

Ada beberapa hal lain yang menarik untuk dikaji adalah pemanfaatan *Edmodo*, yang sebenarnya fitur-fiturnya sudah ditampilkan pada *Rumah Belajar*. Seperti pemanfaatan fitur *Depan Edmodo* yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru, sebenarnya sudah tersedia pada fitur *Kelas Maya Rumah Belajar*. Guru memanfaatkan fitur ini karena *Edmodo* memiliki keunggulan sebagai portal/web *e-learning* dengan cara penggunaan sederhana dan mudah diakses oleh peserta didik. *Edmodo* juga memudahkan guru dalam membuat grup untuk diskusi tersendiri berdasarkan kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian Chada Kongchan (2013), bahwa "*Edmodo* adalah sebuah platform pembelajaran gratis dan aman yang dirancang oleh Hara dan Nick Borg pada tahun 2008 untuk guru, siswa, orang tua, sekolah, dan pemerintahan dan dapat diakses melalui www.edmodo.com".

Tidak cukup menggunakan dua portal/web *e-learning* (*Rumah Belajar dan Edmodo*), guru juga memiliki alternatif lain dengan memanfaatkan *email*. Namun, *email* tidak tergolong portal/web *e-learning*, *email* merupakan konten untuk bertukar pesan digital untuk satu atau lebih penerima. Hal ini bertolak belakang dengan pernyataan Kamarga (dalam Lantip Diat Prasajo dan Riyanto, 2010:209) menyatakan bahwa "*E-learning* harus menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-R, dan pelatihan berbasis komputer)". Sesuai pernyataan tersebut, *email* tidak memiliki fitur yang mendukung kegiatan

pembelajaran yang dapat memperkaya nilai belajar peserta didik. Portal/web *e-learning* harus memiliki fitur yang dapat menghubungkan guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lain untuk melakukan diskusi atau kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Seperti pernyataan Siahaan (2002), bahwa "*E-learning* harus memiliki manfaat agar guru atau instruktur dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk diakses oleh peserta didik".

Dari sekian banyak fitur pada portal/web *e-learning*, banyak fitur yang tidak memanfaatkannya secara optimal. Hal ini terbukti dari penggunaan fitur *Buku Sekolah Elektronik* yang terdapat pada *Rumah Belajar*, guru mengunduh buku ajar dan membagikannya secara manual menggunakan *flashdisk* kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya kendala yang dialami peserta didik, yaitu tidak dapat mengakses *Rumah Belajar*. Namun, kendala tersebut seharusnya dapat diatasi cara membagikan *e-book* buku ajar tersebut melalui *Edmodo*. Buku ajar tersebut dapat diunggah guru melalui fitur perpus, sehingga peserta didik dapat mengunduh pada *Edmodo*. Permasalahan semacam ini terjadi karena guru tidak mengetahui cara mengunggah file *e-book* pada *Edmodo*.

Keterbatasan pengetahuan guru tentang fungsi fitur-fitur yang dimiliki portal/web *e-learning* menyebabkan guru tidak dapat memanfaatkan portal/web *e-learning* dengan optimal. Pada portal/web *e-learning* sudah tersedia berbagai fitur yang mendukung kegiatan pembelajaran *daring*, sehingga guru tidak perlu menggunakan tiga portal/web *e-learning* untuk

melaksanakan kegiatan pembelajaran *daring*. Cukup dengan satu portal/web *e-learning* pembelajaran *daring* lebih efektif diterapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja menggunakan tiga portal/web, yaitu *Rumah Belajar*, *Edmodo*, dan *Email* berupa fitur yang memiliki fungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran *e-learning*.

Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian dan simpulan, adapun saran yang penulis sampaikan sebagai berikut. (1) peneliti berharap, guru dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam memanfaatkan *e-learning*. peneliti juga berharap kedepannya, guru tetap mempertahankan bahkan memperluas pemanfaatan portal/web *e-learning* agar kegiatan pembelajaran *e-learning* lebih optimal. Sehingga peserta didik memiliki informasi lebih terhadap materi pelajaran. (2) Bagi Peserta Didik peneliti berharap, peserta didik dapat memberdayakan portal/web *e-learning* sebagai sumber belajar untuk memperkaya wawasan. Sehingga peserta didik menguasai materi pelajaran dengan baik., (3) Bagi sekolah, peneliti berharap untuk memperluas jaringan yang mendukung pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar peserta didik dan (4) Bagi peneliti lain, penelitian ini masih tergolong penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti mengharapkan agar peneliti lain melakukan penelitian lanjutan terhadap pemanfaatan *e-learning* pada mata

pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya sehingga didapatkan hasil yang lebih maksimal dan menjadi pedoman acuan guru serta peserta didik dalam memanfaatkan *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Marzuqi. 2015. *E-learning Sebagai Sebuah Inovasi Metode Active Learning*. Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Volume 10 Nomor2. Tersedia pada <file:///D:/A.%20SKRIPSI/Kumpulan%20Jurnal/E-Learning%20Sebagai%20Sebuah%20Inovasi%20Metode%20Active%20Learning.pdf>. (diakses pada 11 Desember 2018).
- Chada Kongchan. (2013) "*How Edmodo and Google Docs can change traditional classrooms*". Tersedia pada www.iafor.org (diakses pada 3 April 2019)
- Kusmana, Ade. 2011. *E-learning Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan. Volume 14. Nomor 1. Tersedia pada https://www.academia.edu/12417265/E-LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN. (diakses pada 6 April 2019).
- Muhasim. 2017. Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan. Volume 5. Nomor 2. Halaman 57. Tersedia pada https://www.google.com/search?client=firefox-b&q=peran%20guru%20di%20era%20revolusi%20industri%2004.0%20site%3Aportalgaruda.org&ved=2ahUKEwjT9dWb_8PeAhWYWX0KHeDaAkAQ2wF6BAqGEAq&ei=MsDjW9OUKpiZ9QPgtYuABA (diakses pada 8 November 2018).
- Nurokhim, Khairi. 2011. Pengembangan Konten E-

- Learning* Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran Sistem Pernafasan di SMA 4 Semarang. Tersedia pada <http://lib.unnes.ac.id/6975/1/10003.pdf> (diakses pada 9 November 2018).
- Pujiono, Setyawan. 2008. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Cakrawala Pendidikan, Juni 2008, Th. XXVII, No.2. Tersedia pada (diakses pada 10 Desember 2018).
- Pratama, Reynaldi. 2016. Pemanfaatan *E-learning* Dalam Pendidikan Jarak Jauh. Tersedia pada https://www.academia.edu/30828458/BAB_I_PENDAHULUAN_1.1_LATAR_BELAKANG (diakses pada 3 April 2019).
- Rohmah, L., 2016. Konsep *E-Learning* Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam. An-Nur. Vol.3. Nomor 2. Jurnal Studi Islam. Tersedia pada <http://jurnalannur.stiq.ac.id/index.php/An-Nur/article/view/9> (diakses pada 8 Desember 2018).
- Rosyadi, S. 2018. *Revolusi Industri 4.0*. Purwokerto: Universitas Jendral Sudirman.
- Siahaan, Sudirman. 2002. *E-learning* (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. Tersedia pada <http://www.balitbang.org>. (diakses pada 6 April 2019).