

## PEMANFAATAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ni Kd Mega Ratnawati<sup>1</sup>, IDG Budi Utama<sup>2</sup>, I Pt Mas Dewantara<sup>3</sup>

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

e-mail: kadek.mega.ratnawati@undiksha.ac.id<sup>1</sup>, budi.utama@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
mas.dewantara@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas XI dan siswa kelas XI IBB 2 sedangkan objek penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning*. Data pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja dilihat dari aplikasi yang digunakan, penerapan *e-learning* dalam pembelajaran dan manfaat *e-learning* bagi guru. Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menerapkan *e-learning* jenis *blended learning* dengan memanfaatkan aplikasi *schoolology*, dan manfaat *e-learning* bagi guru, yaitu *e-learning* berfungsi sebagai *supplement*, *e-learning* berfungsi sebagai *complement*, *e-learning* dapat melengkapi pembelajaran konvensional, *e-learning* merupakan cara belajar yang sehat, *e-learning* dapat melatih kemandirian belajar peserta didik, dan *e-learning* menjadi sumber informasi belajar bagi peserta didik.

**Kata Kunci** : *e-learning*, pemanfaatan, *schoolology*

### ABSTRACT

This study aims at described the using of *e-learning* in Indonesian at SMA Negeri 3 Singaraja. This research used qualitative descriptive and quantitative descriptive research designs. In this study, the research subjects used were Indonesian teacher in class XI and class XI students of IBB 2 while the object of this study was the utilization of *e-learning*. The utilization data on *e-learning* in Indonesian subjects at SMA Negeri 3 Singaraja seen from the applications that is used from, the application of *e-learning* in learning and the benefits of *e-learning* for the teacher's. The data were collected through observation, documentation, interviews, and questionnaires. Data analysis is done by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. The results of the research, namely, the learning of *e-learning* in SMA Negeri 3 Singaraja applied *blended learning* with utilize *schoolology* application, and the benefits of *e-learning* for teacher is *e-learning* can be function as *supplement*, *e-learning* as *complement*, *e-learning* can complete conventional learning, *e-learning* is healthy learning method, *e-learning* could train the independence of student's learning, and *e-learning* as a source of learning informations for student.

**Keywords**: *e-learning*, utilization, *schoolology*

## PENDAHULUAN

Abad 21 ini, dunia lebih dikuasai oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang makin canggih dan berpadu pula dengan ilmu sosial dan humaniora (Purwatiningsih, 2017:155). Banyak hal diciptakan dengan menggunakan teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi informasi. Media teknologi informasi seolah menjadi hal wajib yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan internet salah satunya.

Perkembangan teknologi internet memunculkan berbagai aplikasi baru di bidang pendidikan. Dalam bidang pembelajaran, teknologi ini dikenal dengan sebutan *e-learning* sama seperti yang dikemukakan oleh Edy, 2011 (dalam Surahyonto dan Adele B.L Mailangkay, 2016:17) menyatakan bahwa dalam dunia bisnis terdapat istilah *e-business* atau *e-commerce*, sama halnya dengan di dunia pemerintahan dikenal dengan istilah *e-government* dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*.

Di abad 21 ini, guru dan peserta didik setidaknya memiliki sembilan keterampilan yang harus dimiliki, seperti yang dikemukakan oleh Triling and Fadel (dalam Maftuh, 2010) bahwa untuk dapat menghadapi tantangan abad 21 seseorang harus memiliki keterampilan; 1) *critical thinking and problem solving*, 2) *communicating and collaboration*, 3) *creativity and innovation*, 4) *information literacy*, 5) *media literacy*, 6) *ICT literacy*, 7) *flexibility and adaptability*, 8) *initiative and accountability*, 9) *leadership and responsibility*. Sembilan keterampilan itu yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik untuk bersaing di abad 21 ini.

*E-learning* di sekolah digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang menggunakan beberapa aplikasi *e-learning* atau memanfaatkan penggunaan teknologi internet untuk mempermudah pembelajaran di zaman milenial. Hal ini berarti pembelajaran *e-learning* tidak menggantikan pembelajaran konvensional seperti yang dikemukakan oleh Kamarga (dalam Prasojo dan Riyanto, 2011: 209) yang menyatakan bahwa *e-learning* tidak menggantikan jenis pengajaran

konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat jenis tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran merupakan bentuk adaptasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini. Teknologi informasi (TI) dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media persentasi seperti *power point* dan media pembelajaran mandiri bagi peserta didik seperti membaca atau mencari bahan pelajaran melalui internet dan mengumpulkan tugas melalui aplikasi *e-learning*. Salah satu aplikasi *e-learning* yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah aplikasi *schoolology*.

Menurut Heinich dalam Bambang Warsita (2008:137-144) bahwa manfaat TI dalam pembelajaran adalah (1) sebagai sumber informasi, yakni untuk mencari informasi-informasi yang sedang dibutuhkan. (2) sebagai media dalam pembelajaran, yakni sebagai alat bantu dalam memfasilitasi penyampaian informasi agar dapat diterima dan dimengerti dengan mudah. (3) sebagai pengembang keterampilan dalam pembelajaran, yakni pengembangan keterampilan-keterampilan berbasis teknologi informasi dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum.

Guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, berdasarkan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014 tentang peran guru teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan guru keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) dalam implementasi kurikulum 2013 memanfaatkan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* dalam kurikulum 2013 ini dilakukan agar bisa mengikuti perkembangan teknologi di abad 21 ini.

Pemanfaatan *e-learning* memberikan banyak kemudahan, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 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.

Peneliti memilih SMA Negeri 3 Singaraja karena beberapa alasan (1) SMA Negeri 3 Singaraja sudah menerapkan dan memanfaatkan *e-learning* khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia (2) merupakan sekolah yang memiliki tujuan yaitu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi sehingga peneliti ingin mengetahui seberapa jauh guru mampu memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia, (3) belum pernah dilakukan penelitian untuk mengevaluasi pelaksanaan *e-learning* tersebut.

Terkait dengan pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, salah satu Sekolah Menengah Atas yang sudah memanfaatkan *e-learning* adalah SMA Negeri 3 Singaraja. Menurut Ketut Darmayasa (Waka Kurikulum SMAN 3 Singaraja) bahwa pemanfaatan *e-learning* pada pembelajaran masih menggunakan *schoolology*. Pemerintah meminta sekolah menerapkan "Rumah Belajar" tetapi sosialisasi mengenai cara penggunaan "Rumah Belajar" baru satu kali dilaksanakan di sekolah tersebut, fasilitas yang diberikan juga belum optimal sehingga dialihkan untuk menggunakan aplikasi lain seperti *schoolology* atau *edmodo* untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia, Ibu Rika menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran *e-learning*. Guru memilih menggunakan *schoolology* karena fitur yang disajikan untuk pembelajaran lebih lengkap daripada *edmodo*. Aplikasi *schoolology* digunakan oleh guru untuk melakukan diskusi, pengumpulan tugas, pengunduhan

nilai maupun membagikan materi pelajaran. Kegiatan tersebut, membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal peneliti di SMA Negeri 3 Singaraja dapat dianalisis bahwa pemanfaatan *e-learning* memberikan banyak manfaat. Salah satu manfaat *e-learning* adalah membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan *E-learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja".

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja. (2) mendeskripsikan keefektifan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif-kuantitatif. Adapun bagian-bagian dari metode penelitian ini, yaitu (1) rancangan penelitian, (2) lokasi penelitian, (3) jenis dan sumber data, (4) metode pengumpulan data, (5) instrumen pengumpulan data, (6) metode analisis data.

Rancangan penelitian deskriptif ini dipilih karena rancangan penelitian ini mampu menggambarkan secara keseluruhan deskripsi mengenai pemanfaatan *e-learning*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Singaraja. Subjek penelitian adalah guru bahasa Indonesia kelas XI dan siswa kelas XI IBB 2 sedangkan objek penelitian adalah pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Metode observasi, dokumentasi, wawancara dan angket untuk mengumpulkan data penelitian. Metode observasi, dokumentasi, dan wawancara digunakan untuk mendapatkan data mengenai pemanfaatan *e-learning* dan metode angket digunakan untuk

mendapatkan data keefektifan *e-learning* mengenai respons peserta didik.

Adanya penggunaan metode pasti memerlukan instrumen untuk mendapatkan data di lapangan. Instrumen yang digunakan, yaitu pedoman observasi, alat dokumentasi, pedoman wawancara, dan angket.

Pada rumusan masalah mengenai pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menggunakan teknik analisis kualitatif sedangkan rumusan masalah kedua mengenai keefektifan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian meliputi tiga aspek antara lain, aplikasi yang digunakan oleh guru, penerapan *e-learning* dalam pembelajaran, dan manfaat *e-learning* bagi guru.

Aplikasi yang digunakan oleh SMA Negeri 3 Singaraja pada mata pelajaran

bahasa Indonesia adalah aplikasi *schoology*. Aplikasi ini memiliki delapan fitur tetapi guru bahasa Indonesia tidak memanfaatkan semua fitur. Fitur-fitur tersebut adalah *courses, groups, recourses, recent activity, calendar, messages, profil, notifications dan request*. Dari kedelapan fitur tersebut, hanya enam fitur yang dimanfaatkan oleh guru, yaitu fitur *courses, recourses, recent activity, calendar, profil, notifications dan request*.

Dalam fitur *courses*, terdapat tujuh sub fitur, yaitu *materials, updates, gradebook, grade setup, badges, attendance, dan members*. Dari tujuh sub fitur tersebut, guru hanya memanfaatkan empat yang dimanfaatkan oleh guru, yaitu *materials, updates, gradebook dan members*. Aktifitas yang dilakukan dalam aplikasi *schoology* adalah pemberian materi oleh guru, pengumpulan tugas, pengumuman nilai ulangan peserta didik, diskusi maupun ulangan harian.

Tabel 1. Fitur-fitur *Schoology*

| NO | FITUR-FITUR SCHOODOLOGY | SUB FITUR          | PILIHAN JAWABAN |       | KEGUNAANNYA  |
|----|-------------------------|--------------------|-----------------|-------|--|
|    |                         |                    | YA              | TIDAK |  |
| 1  | <i>Courses</i>          | <i>Materials</i>   | √               |       | Untuk menambahkan materi pelajaran atau link tertentu, kuis atau <i>test</i> , dan melakukan diskusi |
|    |                         | <i>Updates</i>     | √               |       | Untuk membagikan informasi atau pengumuman terkait pembelajaran                                      |
|    |                         | <i>Gradebook</i>   | √               |       | Untuk menampilkan nilai-nilai peserta didik  |
|    |                         | <i>Grade Setup</i> |                 | √     | Untuk mengatur jenis penilaian yang digunakan dalam <i>schoology</i>                                 |
|    |                         | <i>Badges</i>      |                 | √     | Untuk memberikan penghargaan kepada peserta didik  |
|    |                         | <i>Attendance</i>  |                 | √     | Untuk melakukan presensi terhadap peserta didik  |
|    |                         | <i>Members</i>     |                 | √     | Untuk mengetahui anggota atau peserta didik yang mengikuti kelas <i>schoology</i>                    |
| 2  | <i>Groups</i>           |                    |                 | √     | Membuat grup untuk berdiskusi  |
| 3  | <i>Recourses</i>        |                    |                 | √     | Untuk mengakses materi atau  |

|   |                                  |   |   |
|---|----------------------------------|---|---|
|   |                                  |   | bahan ajar yang telah disimpan atau diunggah pada <i>schoology</i>                          |
| 4 | <i>Recen Activity</i>            | √ | Untuk menampilkan berita terbaru yang terdapat pada akun <i>schoology</i> .                 |
| 5 | <i>Calendar</i>                  | √ | Untuk menampilkan halaman kalender yang telah diunggah sebelumnya di <i>Recent Activity</i> |
| 6 | <i>Messages</i>                  | √ | Untuk mengirimkan pesan atau melihat pesan antara sesama pengguna <i>schoology</i>          |
| 7 | <i>Profil</i>                    | √ | Untuk mengedit profil pengguna <i>schoology</i>   |
| 8 | <i>Notifications and Request</i> | √ | Untuk mengetahui adanya pemberitahuan yang masuk ke akun <i>schoology</i>                   |

Hasil mengenai penerapan *e-learning* di SMA Negeri 3 Singaraja adalah guru menerapkan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *blended learning*. Model pembelajaran ini adalah penggabungan pembelajaran konvensional (luring) dan pembelajaran *e-learning* (daring). Penerapan pembelajaran model ini di SMA Negeri 3 Singaraja, guru lebih banyak melakukan pembelajaran konvensional (luring). Guru melakukan sembilan kegiatan pembelajaran secara luring dan lima kegiatan secara daring.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring yaitu apersepsi, membaca materi yang telah di unggah oleh guru, memberikan komentar, melakukan diskusi, mengumpulkan tugas dan melihat nilai yang di unggah oleh guru. Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan melalui aplikasi *schoology*. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional (luring), yaitu melakukan salam, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan pemodelan, melakukan analisis teks, penugasan, evaluasi, pemberitahuan jadwal ulangan harian dan menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas tidak sepenuhnya menggunakan *e-learning* sehingga terdapat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tidak melalui *e-learning*.

Dari enam belas kegiatan pembelajaran terdapat enam kegiatan pembelajaran telah dilakukan oleh guru melalui *e-learning* dan sepuluh kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru saat melakukan pembelajaran. Enam kegiatan pembelajaran tersebut antara lain: (1) Guru melakukan apersepsi, (2) Guru mencari materi pembelajaran, (3) Guru membagikan materi ajar, (4) Guru dan peserta didik melakukan diskusi, (5) Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *schoology*, (6) Peserta didik dapat melihat nilai belajar melalui *schoology*.

Selain itu, terdapat sepuluh kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru melalui *e-learning*, yaitu: (1) Melakukan presensi melalui aplikasi *e-learning*, (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui *e-learning*, (3) Melakukan pemodelan dengan memanfaatkan *e-learning*, (4) Peserta didik mencari tambahan materi di internet dan menyampaikannya melalui *e-learning*, (5) Guru menanggapi materi yang didapatkan oleh peserta didik supaya sumber belajar yang di gunakan valid, (6) Guru menyampaikan video sebagai media pembelajaran melalui *e-learning*, (7) Guru memberikan tugas kepada peserta didik secara online, (8) Guru melakukan penilaian dan tanggapan melalui aplikasi *e-learning*, (9) Guru menyampaikan simpulan melalui aplikasi *e-learning*, (10) Guru melakukan evaluasi melalui *e-learning*.

Tabel 2. Data Nilai Peserta Didik

| No         | Nama                         | L/P | Nilai     |
|------------|------------------------------|-----|-----------|
| 1          | Dsk. Kadek Mery Sukmawati    | P   | 84        |
| 2          | Gede Sugiartama              | L   | 80        |
| 3          | Gede Wira Saputra            | L   | 75        |
| 4          | I Gede Dedek Suryawan        | L   | 78        |
| 5          | I Nym. Alit Mahardika        | L   | 92        |
| 6          | Kd. Andhini Grace Yunita     | P   | 92        |
| 7          | Kadek Dodi Widiawan          | L   | 90        |
| 8          | Kadek Indah Diantini         | P   | 88        |
| 9          | Kadek Siva Juliani           | P   | 82        |
| 10         | Ketut Budi Ariani            | P   | 92        |
| 11         | Ketut Gede Suparmawan        | L   | 90        |
| 12         | Ketut Nopen Catur Premarta   | L   | 86        |
| 13         | Ketut Puja Darma Wiguna      | L   | 75        |
| 14         | Komang Dian Novita Dewi      | P   | 80        |
| 15         | Komang Fendy Saputra         | L   | 90        |
| 16         | Komang Seva Sukresna Adiyasa | L   | 92        |
| 17         | Luh Putu Nopita Purnama Dewi | P   | 92        |
| 18         | Luh Sri Antari               | P   | 75        |
| 19         | Luh Fany Eka Putri           | P   | 90        |
| 20         | Ni Luh Putu Nopi Emayanti    | P   | 86        |
| 21         | Ni Made Devi Julianti        | P   | 92        |
| 22         | Made Tiara Natalya           | P   | 88        |
| 23         | Putu Bayu Wiria Suadnyana    | L   | 76        |
| 24         | Putu Intan Marlina           | P   | 92        |
| 25         | Putu Irma Cahayanti          | P   | 75        |
| 26         | Putu Sutami                  | P   | 75        |
| 27         | Wayan Ayu Anggayani          | P   | 88        |
| 28         | Dewa Made Widiartana         | L   | 90        |
| 29         | Putu Ratih Antari            | P   | 75        |
| 30         | Dewa Made Dwik Rismawan      | L   | 84        |
| <b>KKM</b> |                              |     | <b>75</b> |

Dilihat dari nilai peserta didik, nilai yang diberikan oleh guru merupakan nilai yang sudah diakumulasikan menggunakan penilaian manual. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 75. Dari 30 peserta didik, 5 peserta didik mendapatkan nilai standar KKM sedangkan 25 peserta didik nilainya di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia sudah dimanfaatkan dengan baik.

Kegiatan ulangan harian oleh guru mengenai materi proposal dilakukan dengan mengunggah soal di *schoolology* dan peserta didik menjawab soal menggunakan kertas. Hal ini dilaksanakan karena peserta didik belum siap melakukan ulangan secara online, selain itu ada beberapa kendala lain seperti kuota internet dan terjadinya *error*

saat masuk ke aplikasinya, sehingga peserta didik tidak semua bisa mengunggah jawaban yang telah dibuat. Guru pun menyiasatinya dengan peserta didik menjawab soal menggunakan kertas dan nilai ulangan peserta didik diunggah di *schoolology* oleh guru.

Hasil penelitian mengenai manfaat *e-learning* bagi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, (1) *e-learning* berfungsi sebagai *supplement*, (2) *e-learning* berfungsi sebagai *complement*, (3) dapat melengkapi pembelajaran konvensional, (4) cara belajar yang sehat, (5) dapat melatih kemandirian belajar peserta didik, (6) menjadi sumber informasi belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Hasil yang didapat oleh peneliti di SMA Negeri 3 Singaraja bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *schoolology*. Hal ini berbeda dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh Suharyanto dan Mailangkay (2016) yang menggunakan aplikasi *moodle* dalam memanfaatkan *e-learning*. Penggunaan aplikasi *schoolology* karena terdapat kelebihan yang dimiliki oleh *schoolology* yang tidak dimiliki oleh *moodle*.

Fitur-fitur *schoolology* yang dimanfaatkan oleh guru adalah tersebut, yaitu fitur *courses*, *recourses*, *recent activity*, *calendar*, *profil*, *notifications* dan *request*. Dalam fitur *courses*, terdapat tujuh sub fitur, yaitu *materials*, *updates*, *gradebook*, *grade setup*, *badges*, *attendance*, dan *members*. Dari tujuh sub fitur tersebut, guru hanya memanfaatkan empat yang dimanfaatkan oleh guru, yaitu *materials*, *updates*, *gradebook* dan *members*. Aktifitas yang dilakukan dalam aplikasi *schoolology* adalah pemberian materi oleh guru, pengumpulan tugas, pengumuman nilai ulangan peserta didik, diskusi maupun ulangan harian.

Aplikasi *schoolology* termasuk dalam sistem pembelajaran berbasis *web centric course* karena pembelajaran ini menggunakan internet yang memadukan antara belajar tanpa tatap muka (jarak jauh) dan tatap muka (konvensional). Aplikasi *schoolology* merupakan aplikasi berbasis web. Hal ini berkaitan dengan pendapat Rusman (2013:335) yang menyatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Dipilihnya aplikasi ini tentunya untuk membantu proses pendidikan supaya menjadi lebih baik dan bisa mengikuti perkembangan zaman.

Pemerintah juga mendukung adanya *e-learning* dengan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2014 Tentang Peran Guru TIK dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. Pemerintah provinsi Bali bekerjasama dengan Kemendikbud untuk mewajibkan sekolah menggunakan Rumah

Belajar (Jejak Bali) dalam menerapkan *e-learning* tetapi di sekolah SMA Negeri 3 Singaraja program tersebut belum bisa dijalankan karena adanya beberapa kendala dari pusat sendiri. Kendala tersebut adalah sosialisasi penggunaan *e-learning* belum selesai diberikan, terjadi error saat guru-guru mencoba masuk ke akun rumah belajar dan infrastruktur yang kurang memadai seperti wifi. Adanya kendala tersebut, solusi yang ditawarkan adalah menggunakan aplikasi *schoolology* atau *edmodo*. Aplikasi *schoolology* juga memiliki fitur lengkap yang mencakup semua komponen pembelajaran. Komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran dapat disampaikan melalui *schoolology* dan bahan ajar dapat diakses melalui *schoolology*. Interaksi yang diciptakan oleh guru dan peserta didik di dalam aplikais *schoolology* juga membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Sama seperti yang dikemukakan oleh Prasajo dan Riyanto (2010:217) bahwa komponen pembelajaran harus terdiri dari tujuan, bahan, peralatan, suasana tempat pengajar dan peserta didik bertemu, serta berinteraksi dalam proses belajar tersebut.

Keterbatasan pengetahuan guru tentang pemanfaatan fitur-fitur yang dimiliki *schoolology* yang menyebabkan guru tidak dapat memanfaatkan *schoolology* dengan optimal. Hal ini yang terjadi di lapangan, guru kurang optimal dalam memanfaatkan *e-learning*. Bisa dilihat dari kurangnya pemanfaatan fitur-fitur yang ada di *schoolology*, mulai dari memanfaatkan fitur *courses* untuk melakukan presensi, kuis, dan pemilihan jenis penilaian.

Selain itu, masih terdapat kekurangan pada tampilan yang diunggah oleh guru pada akun kelas XI IBB 2 yang masih kurang efisien dan salah tempat pengunggahan nilai oleh guru. Tampilan yang dimaksud adalah file yang diunggah oleh guru seharusnya bisa dijadikan satu folder supaya lebih efisien pengunggahannya. Kesalahan tempat pengunggahan nilai peserta didik seharusnya tidak terjadi. Nilai diunggah pada sub fitur *materials* bagian *result* yang seharusnya pada guru mengunggahnya pada sub fitur *gradebook*.

Kekurangan tersebut menjadi kendala bagi peserta didik. Jika guru mengunggah file tanpa dijadikan satu folder maka tampilan kurang menarik untuk dilihat dan menyulitkan peserta didik. Peserta didik salah penempatan dalam mengunggah tugas dan bingung dalam melihat nilai yang diunggah oleh guru. Jika guru dapat mengefisienkan tampilan pada *schoolology* dan benar dalam mengunggah nilai, maka peserta didik pun tidak kebingungan dalam mengumpulkan tugas ataupun melihat nilai yang diunggah oleh guru.

*E-learning* dapat dinyatakan efektif karena dari delapan fitur, dua fitur yang tidak dimanfaatkan oleh guru. Dari enam fitur yang dimanfaatkan tersebut memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Enam fitur tersebut adalah *courses*, *recourses*, *recent activity*, *calendar*, *profil*, dan *notification and request*. Oleh sebab itu, pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menggunakan *schoolology* dalam pembelajarannya.

Selain itu masih terdapat kekurangan pada tampilan yang di unggah oleh guru pada akun kelas XI IBB 2 yang masih kurang efisien dan salah tempat pengunggahan nilai oleh guru. Tampilan yang dimaksud adalah file yang di unggah oleh guru seharusnya bisa dijadikan satu folder supaya lebih efisien pengunggahannya. Kesalahan tempat pengunggahan nilai peserta didik seharusnya tidak terjadi. Nilai diunggah pada sub fitur *materials* bagian *result* yang seharusnya guru mengunggahnya pada sub fitur *gradebook*.

Dilihat dari hasil penelitian yang kedua, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia tidak sepenuhnya menerapkan *e-learning* tetapi juga melakukan pembelajaran konvensional (luring). Hal ini bertolak belakang dengan pernyataan Prasetya (20015:322) yang menyatakan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan rangkaian elektronik yang dilakukan melalui media internet untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan yang memperoleh bahan ajar sesuai dengan kebutuhannya. Maka dari itu guru

dinyatakan menerapkan model *blended learning* bukan *adjunct* ataupun *full onlie*.

Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas tidak sepenuhnya menggunakan *e-learning* sehingga terdapat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tidak melalui *e-learning*. Dari enam belas kegiatan pembelajaran terdapat enam kegiatan pembelajaran telah dilakukan oleh guru melalui *e-learning* dan sepuluh kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru saat melakukan pembelajaran. Enam kegiatan pembelajaran tersebut antara lain: (1) Guru melakukan apersepsi, (2) Guru mencari materi pembelajaran, (3) Guru membagikan materi ajar, (4) Guru dan peserta didik melakukan diskusi, (5) Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *schoolology*, (6) Peserta didik dapat melihat nilai belajar melalui *schoolology*.

Selain itu, terdapat sepuluh kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru melalui *e-learning*, yaitu: (1) Melakukan presensi melalui aplikasi *e-learning*, (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui *e-learning*, (3) Melakukan pemodelan dengan memanfaatkan *e-learning*, (4) Peserta didik mencari tambahan materi di internet dan menyampaikannya melalui *e-learning*, (5) Guru menanggapi materi yang didapatkan oleh peserta didik supaya sumber belajar yang di gunakan valid, (6) Guru menyampaikan video sebagai media pembelajaran melalui *e-learning*, (7) Guru memberikan tugas kepada peserta didik secara online, (8) Guru melakukan penilaian dan tanggapan melalui aplikasi *e-learning*, (9) Guru menyampaikan simpulan melalui aplikasi *e-learning*, (10) Guru melakukan evaluasi melalui *e-learning*.

Dilihat dari nilai yang sudah diakumulasikan oleh guru menggunakan penilaian manual. KKM yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 75. Dari 30 peserta didik, 5 peserta didik mendapatkan nilai standar KKM sedangkan 25 peserta didik nilainya diatas KKM. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia sudah dimanfaatkan dengan baik. SMA



Negeri 3 Singaraja bisa dikatakan menerapkan pembelajaran *e-learning* karena sudah memenuhi komponen-komponen yang merujuk pada *e-learning* seperti peralatan pembelajarannya berupa *smartphone*, *power point*, *laptop*, *LCD Projector*. Selain itu, SMA Negeri 3 Singaraja khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia telah memanfaatkan *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *schoolology*.

Dari kegiatan pembelajaran tersebut, terlihat bahwa pembelajaran tidak sepenuhnya menerapkan pembelajaran *e-learning* karena dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia masih melakukan pembelajaran tatap muka (*luring*). Terjadinya kombinasi antara pembelajaran *luring* dan *daring* tersebut, sehingga disebut dengan pembelajaran model *blended learning*. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Purwaningsih, dkk (2017) bahwa proses pembelajaran yang menempatkan sistem penyampaian secara *daring* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Maka dari itu, pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja, pembelajaran *e-learning* dilakukan dengan model *blended learning* bukan *full online*.

Dilihat dari hasil penelitian ketiga mengenai manfaat *e-learning* bagi guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja, yaitu *e-learning* berfungsi sebagai *supplement* dan *complement*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wahyuningsih dan Makmur (2017:12), bahwa terdapat fungsi *e-learning* dalam pembelajaran, yaitu *e-learning* berfungsi sebagai *supplement* dan *complement*.

Manfaat *e-learning* yang termasuk ke dalam kelebihan *e-learning*, yaitu (1) dapat menghemat biaya pendidikan, (2) dapat melengkapi pembelajaran konvensional, (3) cara belajar yang sehat, (4) dapat melatih kemandirian belajar peserta didik, (5) menjadi sumber informasi belajar peserta didik, (6) dapat mendorong budaya berpikir kritis peserta didik, dan Hal ini sesuai dengan hasil penelitian kajian teori peneliti mengenai kelebihan *e-learning*.

Dapat menghemat biaya pendidikan, bagi guru ini relatif karena kendala pada peserta didik adalah tidak tersedianya kuota internet. Dalam pembelajaran penggunaan spidol, kertas, buku juga masih digunakan setiap hari. Hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Silahuddin (2015:53) yang menyatakan bahwa kelebihan *e-learning* dapat menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (*infrastruktur*, *peralatan*, dan *buku-buku*).

Dapat melengkapi pembelajaran konvensional yaitu ketika peserta didik diminta mencari informasi di internet. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Prasetya (2015:334) yang menyatakan bahwa informasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun waktunya, sehingga waktu lebih fleksibel.

*E-learning* dapat menjadi cara belajar yang sehat bagi penggunaannya karena bagi guru tidak terdapat hal negatif yang dirasakan oleh guru dan peserta didik saat melakukan pembelajaran *e-learning*. Kendala pasti ada tetapi masih aman untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Prasetya (2015:334) yang menyatakan bahwa *e-learning* merupakan cara belajar yang aman dan sehat.

*E-learning* dapat melatih kemandirian belajar peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan melalui internet. Kemandirian ini tidak bisa dikatakan seratus persen karena guru harus tetap mengawasi peserta didik sewaktu-waktu kalau tidak peserta didik akan membuka situs lain seperti whatsapp. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian Prasetya (2015:334) yang menyatakan bahwa pembelajaran *e-learning* dapat melatih peserta didik lebih mandiri dan berkembang dalam ilmu dan pengetahuan.

*E-learning* dapat mendorong budaya kritis peserta didik, bagi guru tergantung dari peserta didik itu sendiri karena setiap peserta didik memiliki cara berpikir yang berbeda-beda. Hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Prasetya (2015:334) yang menyatakan bahwa *e-learning* dapat menciptakan hal-hal positif pada kondisi tertentu, salah satunya adalah mendorong peserta didik berpikir kritis.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menggunakan aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang dimanfaatkan oleh guru adalah *course, recourses, recent activity, calendar, profil, notification dan requests*. Dalam fitur *courses* terdapat tujuh sub fitur, yaitu *materials, updates, gradebook, grade setup, badges, attendance, dan members*. Dari tujuh sub fitur tersebut, guru hanya memanfaatkan empat yang dimanfaatkan oleh guru, yaitu *materials, updates, gradebook dan members*. Aktifitas yang dilakukan dalam aplikasi ini adalah pemberian materi oleh guru, pengumpulan tugas, pengumuman nilai ulangan peserta didik, diskusi maupun ulangan harian.

Penerapan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja menggunakan model *blended learning*. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan pengajaran *e-learning* (daring) dan sebgai konvensional (luring). Model pembelajaran ini diterapkan oleh SMA Negeri 3 Singaraja khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dilihat dari nilai yang sudah diakumulasikan oleh guru, dari 30 peserta didik, 5 peserta didik mendapatkan nilai standar KKM sedangkan 25 peserta didik nilainya diatas KKM. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia sudah dimanfaatkan dengan baik.

Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran *e-learning*, yaitu (1) pemanfaatan *e-learning* berfungsi sebagai *supplement*, (2) pemanfaatan *e-learning* berfungsi sebagai *complement*, (3) dapat menghemat biaya pendidikan, (4) dapat melengkapi pembelajaran konvensional, (5) cara belajar yang sehat, (6) dapat melatih kemandirian belajar peserta didik, (7) menjadi sumber informasi belajar peserta didik, dan (8) dapat mendorong budaya berpikir kritis peserta didik.

Dari simpulan yang didapatkan oleh peneliti, peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan

wawasan terkait pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadi pedoman untuk melaksanakan pembelajaran *e-learning*. (2) Bagi Peserta Didik, diharapkan mampu memberdayakan dan menggunakan aplikasi *e-learning* dengan penuh tanggung jawab dan disiplin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian dalam menyediakan ketersediaan fasilitas wifi dan meningkatkan kualitas guru yang melek IT dengan melakukan program pelatihan penggunaan *e-learning*. (4) Bagi Peneliti Lain, fokus kajian dalam penelitian ini baru sebatas pemanfaatan dan keefektifan *e-learning*. Penelitian lain diharapkan mengkaji kepraktisan dan keefektifan *e-learning* melalui kajian pengembangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Purwatiningsih, Erina, 2017. Seminar Nasional Pendidikan: Strategi Pendidikan dalam Menghadapi Transmisi Waktu. Universitas Negeri Malang. (<http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Erina-Budi-Purwatiningsih.pdf>). Diakses pada tanggal 22 Januari 2019.
- Riyana, Cepi. 2017. Atikel: Peranan Teknologi dalam Pembelajaran (<https://www.researchgate.net>). Diakses pada 11 Desember 2018.
- Mukiminan, 2014. Tantangan Pendidikan di Abad 21. Seminar Nasional: Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendayagunaan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-mukminan/ba-28-mktp-unnesatantangan-pddk-di-abad-21.pdf>). Diakses pada 12 Desember 2018.
- Prasetya, Marzuqi Agung. 2015. *E-learning Sebagai Sebuah Inovasi Metode Active Learning*. Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Volume 10 Nomor 2 ([file:///D:/A.%20SKRIPSI/Kumpulan%](file:///D:/A.%20SKRIPSI/Kumpulan%20)

- [20Jurnal/E-Learning%20Sebagai%20Sebuah%20Inovasi%20Metode%20Active%20Learning.pdf](#)). Diakses pada 11 Desember 2018.
- Prasojo, Lantip Diat dan Riyanto, Lantip. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwaningsih, dkk. 2017. "Pengaruh Penggunaan *E-learning* Dengan *Schoology* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". FKIP Universitas Lampung. Volume 5 nomor 4 (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13624>). Diakses pada tanggal 30 April 2019.
- Silahuddin. 2015. Penerapan *E-learning* dalam Inovasi Pendidikan. Jurnal Ilmiah CIRCUIT. Volume 1 Nomor 1 (<file:///D:/A.%20SKRIPSI/Kumpulan%20Jurnal/PENERAPAN%20E-LEARNING%20SEBAGAI%20ALAT%20BANTU%20MENGAJAR.pdf>). Diakses pada 11 Desember 2018.
- [20Jurnal/Penerapan%20E-LEARNING%20dalam%20Inovasi%20Pendidikan.pdf](#)). Diakses pada 11 Desember 2018.
- Suandi, I Nengah. 2008. *Buku Ajar Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Singaraja:Undiksha.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryanto dan Adele, 2016. Penerapan *E-learning* Sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan. Jurnal Ilmiah Widya. Volume 3 Nomor 4 (<file:///D:/A.%20SKRIPSI/Kumpulan%20Jurnal/PENERAPAN%20E-LEARNING%20SEBAGAI%20ALAT%20BANTU%20MENGAJAR.pdf>). Diakses pada 11 Desember 2018.