

# PERANGKAT MANAJEMEN PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN (*LEARNING AND TEACHING MANAGEMENT PLATFORMS*) BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Zulmy Faqihuddin Putera<sup>1</sup>, Nurul Shofiah<sup>2</sup>

zulmyfaqihuddin@polinema.ac.id, nurulshofiah@uin-malang.ac.id

## Abstrak

Pada masa pandemi, pembelajaran dan pengajaran menerapkan pembelajaran berbasis *online* sehingga memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai salah satu media pembelajaran. Adapun implementasi pembelajaran berbasis *online* menggunakan *learning management system* (LMS). LMS merupakan sistem yang memfasilitasi siswa dan guru untuk dapat melakukan pembelajaran dan pengajaran di mana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat memperoleh materi lebih banyak dan bervariasi. Jenis *learning management system* yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbentuk akses terbuka dan gratis, seperti *edmodo*, *moodle*, *schoology*, dan *google classroom*. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat melibatkan orang tua siswa untuk memantau hasil belajar siswa. Siswa juga menunjukkan peningkatan hasil belajar. Sebagai pertimbangan, untuk membuat dan menggunakan LMS dalam pembelajaran bahasa Indonesia, perlu diperhatikan anggaran, alat multimedia, penilaian, komunikasi, aksesibilitas, dan dukungan teknik, baik bagi penyusun maupun pengguna.

**Kata Kunci:** perangkat, LMS, bahasa dan sastra Indonesia

## PENDAHULUAN

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah menggunakan perangkat teknologi komunikasi dan informasi dalam aspek pendidikan. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Tidak sedikit pendidik yang memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan internet sebagai pembelajaran *online*.

*E-learning* membawa pengaruh terhadap terjadinya proses transformasi pendidikan dari konvensional ke bentuk digital, baik secara isi (*content*) maupun sistemnya (Hartley, 2001). Berkembangnya penggunaan teknologi berdampak pada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke di mana saja, 3) dari kertas ke *online* atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan 5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Proses transformasi tersebut patut direspons oleh, baik para akademisi maupun praktisi pendidikan (guru,

dosen, tutor, dsb) di bidang apa pun, tidak harus mereka yang khusus di bidang teknologi informasi (Rosenberg, 2001). Saat ini, pada masa pandemi, konsep *e-learning* (pembelajaran berbasis *website*) ini digunakan oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, lembaga pelatihan, dan perguruan tinggi).

Ada tiga komponen utama yang menyusun *e-learning* tersebut, yaitu 1) *e-learning system* (LMS = *learning management system*), yaitu manajemen pemanfaatan model atau program *e-learning* dalam proses pembelajaran berbasis *website*; 2) *e-learning content* (isi), terkait mata kuliah, referensi, dan bahan yang dikaji oleh pengguna *website* dalam proses pembelajaran; 3) *e-learning infrastructure* (peralatan), terkait perangkat keras yang mendukung aplikasi program *e-learning*, seperti komputer/laptop, modem, laboratorium, dan komputer server (Wahono, 2003).

Fokus dalam makalah ini terkait penggunaan platform manajemen pembelajaran atau yang disebut *learning management system*. Pada masa pandemi khususnya, pendidik harus mampu mengikuti perubahan yang mengacu pada teknologi; pendidik dituntut untuk bisa menjalankan fungsi-fungsi teknologi sekaligus menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Penggunaan *learning management system* (LMS) sudah tidak asing, terutama bagi pendidik yang inovatif. LMS merupakan sebuah sistem untuk mengolah proses pembelajaran yang berisi model, materi, media yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Banyak LMS yang sudah tidak asing lagi bagi kita, seperti *edmodo* dan *moodle* ataupun *website* LMS, seperti *quipper school* serta *google classroom*.

LMS tersebut sangat membantu pendidik ketika pendidik mengajar di kelas sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Penggunaan LMS memberikan dampak terhadap interaksi guru dan siswa. Semua konten ditangkap dalam pangkalan data yang terkomputerisasi sehingga mempermudah dalam pengolahan dan pengambilan data yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Suranti dkk. (2019) menjelaskan bahwa LMS akan mempermudah memberikan umpan balik terhadap tugas-tugas dan mendukung keterlibatan pengguna secara aktif dan menawarkan komunikasi lebih mudah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LMS dapat meningkatkan motivasi siswa (Al-ani, 2019) dan pemahaman materi belajar (Gunawan dkk.).

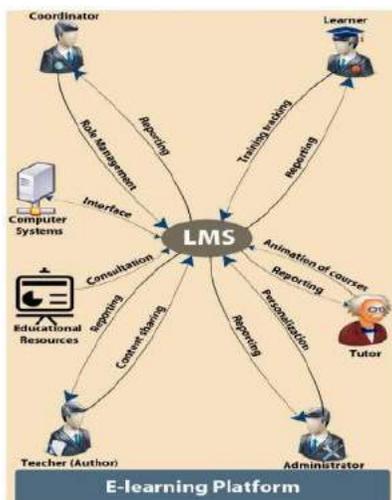
Dari pernyataan tersebut, perlu dijelaskan lebih lanjut terkait dengan perangkat manajemen pembelajaran dan pengajaran (*learning and teaching management platforms*) dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

*Learning management system* atau LMS adalah suatu perangkat lunak (*software*) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar, dan kegiatan secara *online*, *e-learning* dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan *online* (Ellis, 2009). Di dalam LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dalam hal pembelajaran. Fitur-fitur tersebut, antara lain administrasi, penyampaian materi dan kemudahan akses ke sumber referensi, penilaian, ujian *online*, pengumpulan *feedback*, serta komunikasi yang mencakup forum diskusi *online*, *mailing list* diskusi, dan *chat*.

Selanjutnya, Mohammad (2017) menjelaskan bahwa LMS merupakan sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan. Perangkat lunaknya digunakan untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara daring. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Kelly dan Bauer (2004) menjelaskan bahwa *learning management system* (LMS) merupakan perangkat lunak yang bisa mengotomatisasi administrasi dari sebuah pelatihan. LMS menggunakan teknologi berbasis web untuk berkomunikasi, berkolaborasi, belajar, transfer ilmu pengetahuan, dan pembelajaran guna menambah nilai peserta didik.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *learning management system* (LMS) adalah sebuah aplikasi peranti lunak yang dapat membantu merencanakan dan mengimplementasikan sebuah proses pembelajaran. LMS memungkinkan pemilik atau pembuat *course* untuk mengatur, menyampaikan, dan memonitor siswanya. LMS memadukan antara pembelajaran tradisional, media digital, dan alat interaktif.



Gambar Prinsip Pengoperasian Platform *E-learning* LMS  
(Ouaoud, Kamal, & Amel, 2016)

Gambar di atas menunjukkan prinsip umum pengoperasian platform *e-learning* LMS dengan menghadirkan fitur-fitur utama yang terkait dengan aktor utama: pelajar, guru, tutor, koordinator, dan administrator. Pelajar dapat berkonsultasi, mengunduh sumber daya yang disediakan oleh guru, dan melakukan kegiatan belajar sambil mengikuti perkembangannya. Guru, yang bertanggung jawab atas satu atau lebih modul, membuat dan mengelola konten pendidikan yang ingin disiarkan melalui platform tersebut. Itu juga dapat membangun alat untuk memantau kegiatan peserta didik. Tutor menemani dan memantau setiap pelajar terkait alat yang dia butuhkan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan menghidupkan diskusi. Koordinator memastikan pengelolaan sistem secara keseluruhan. Akhirnya, administrator bertanggung jawab atas penyesuaian platform yang menguntungkan hak-hak administrasi di bawahnya (instalasi sistem, pemeliharaan, manajemen akses).

### **MANFAAT *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)***

LMS bisa sangat berguna untuk mengatur dan menyajikan konten digital. Guru perlu mempertimbangkan manfaat lain, seperti komunikasi, aksesibilitas, dan waktu. Penjelasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. **Aksesibilitas.** Sistem manajemen pembelajaran berbasis web dapat diakses oleh semua siswa di mana pun mereka berada. Ini memungkinkan perguruan tinggi dan universitas mencapai populasi siswa yang beragam. Di tingkat sekolah dasar dan menengah LMS memungkinkan siswa untuk mengakses tugas dan konten kursus mereka dari rumah. Selain itu, teknologi ini mempromosikan globalisasi dengan lingkungan belajar yang terbuka dan fleksibel.
2. **Waktu.** Sistem manajemen pembelajaran memungkinkan instruktur mengirimkan konten dan sumber daya tambahan untuk meningkatkan kurikulum dan memberikan kesempatan belajar tanpa kendala jadwal kelas atau waktu kelas terbatas.
3. **Fleksibilitas.** Siswa belajar pada tingkat yang berbeda dan sistem manajemen pembelajaran memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka yang unik. Siswa dapat kembali dan meninjau konten sesuai dengan kebutuhan atau menghabiskan waktu tambahan untuk meneliti topik yang menarik. Pembelajaran mandiri ini memberi siswa lebih banyak kendali atas pendidikan mereka.
4. **Variasi.** Sistem manajemen pembelajaran mendukung berbagai mode pembelajaran. Siswa dapat mempelajari konten melalui audio, video, foto, artikel, dan simulasi interaktif.
5. **Kolaborasi.** Alat LMS mendorong kolaborasi siswa pada proyek kelompok. Fitur bawaan mendukung blog grup dan ruang kerja wiki untuk belajar. Selain itu, alat berbagi *file* memungkinkan grup untuk mengirim dan berbagi informasi.

6. **Masyarakat.** Platform LMS mendukung komunitas pelajar yang bekerja bersama untuk membangun pengetahuan. Forum diskusi, tautan dan berbagi *file*, dan pengiriman pesan waktu nyata mendorong komunitas siswa untuk berkumpul dan berbagi pengetahuan.

## PERANGKAT *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*

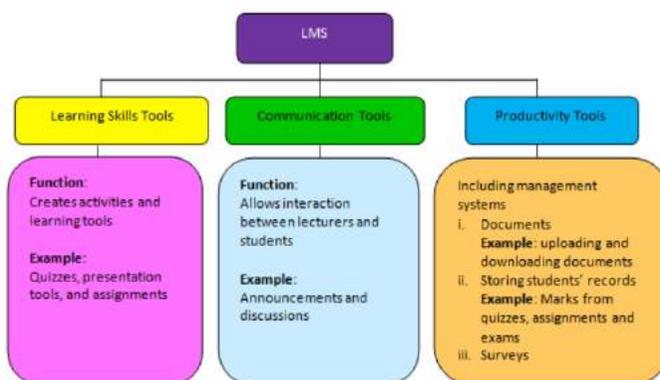


Diagram 1 Perangkat *Learning Management System* (Khalid, 2016)

*Learning management system* dapat dikategorikan menjadi tiga perangkat utama: alat keterampilan belajar, alat komunikasi, dan alat produktivitas (Khalid, 2016). Pertama, perangkat pembelajaran keterampilan adalah modul pembelajaran yang menciptakan kegiatan dan perangkat pembelajaran bagi siswa. Alat ini mencakup kuis, alat presentasi daring, dan tugas. Modul kuis akan memiliki banyak fungsi, seperti pangkalan data pertanyaan, fasilitas respons, skema penilaian, dan sarana untuk memfasilitasi kinerja siswa. Sementara itu, alat presentasi daring memfasilitasi presentasi untuk diunggah ke LMS atau ditautkan dari situs web, seperti YouTube [22]. Untuk tugas, dosen akan mengunggah tugas ke LMS; mahasiswa akan mengerjakan tugas secara daring dan dapat mengedit atau mengirim tugas kapan saja sampai dengan tanggal penyerahan.

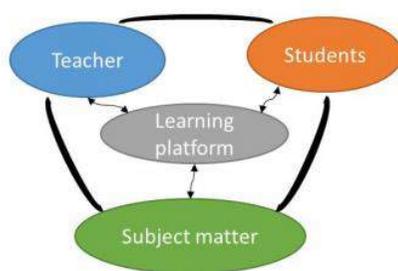
Kedua alat komunikasi. Alat-alat tersebut memungkinkan terjadinya interaksi antara dosen dan mahasiswa serta interaksi antarmahasiswa. Alat komunikasi yang paling umum adalah pengumuman yang digunakan untuk menyajikan informasi apa pun mengenai kursus, termasuk berita terbaru dan kegiatan yang akan datang kepada semua siswa. Selain itu, diskusi termasuk alat komunikasi yang memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk mengirim dan membalas pesan serta membaca komentar dari pengguna lain.

Ketiga, alat produktivitas di LMS yang mencakup sistem manajemen dokumen, kalender, survei, dan lainnya. Sistem manajemen dokumen

memungkinkan dosen dan mahasiswa mengunggah dan mengunduh *file* dari komputer mana pun yang terhubung ke internet. Alat manajemen lain di LMS mengumpulkan informasi tentang seberapa banyak siswa mengakses LMS dan kinerja siswa. Beberapa LMS memungkinkan siswa untuk memantau laporan kinerja mereka secara keseluruhan, seperti nilai untuk setiap tugas, kuis, dan ujian.

## ALAT KOMUNIKASI PLATFORM BELAJAR

Penggunaan platform pembelajaran mendorong interaksi semua komponen dari skenario didaktik tradisional: guru, siswa, dan materi pelajaran.



Komponen Skenario Pembelajaran ICT (Gonzales dkk., 2019).

Platform pembelajaran membantu guru untuk memotivasi dan menyediakan bagi siswa, kolega, dan berbagai kelompok satu set pilihan pengajaran. Gonzalez, Rivila, Garido, dan Domingez (2019) membagi fitur komunikasi paling penting dari platform pembelajaran, yakni forum, obrolan, dan konferensi web.

1. Forum. Skenario virtual untuk komentar dan refleksi antara guru dan siswa dalam mode asinkron.
2. Obrolan. Pembicaraan yang melibatkan sekelompok siswa dan guru dalam mode sinkron.
3. Konferensi web. Menyintesis kunci-kunci wacana lisan, didukung pada transparansi, gambar, video tutorial, dll., Diperluas dengan pertanyaan dan komentar dari guru dan siswa.

<b>Tool-related factors</b>
<b>1) Technical features</b>
Any place and anytime access
Ease to use
Quick access, diffusion and modification of information / resources
Easiness in resource management and storage
Variety of functionalities/ tools
Reduction of paper and supplies consumption
System security, stability and possibility of development
Free access (no financial costs)
<b>2) Resources, sharing information and content</b>
Facilitates access to contents, materials, documents, activities
Mean of sharing information, knowledge, interests and ideas
Documents management and centralization of information
Mean of sharing activities, projects and best practices
<b>3) Communication / interaction</b>
Mean of communication/interaction between teachers and pupils
Mean of communication between teachers
Easier/faster internal communication
Chance for the development of collaborative work between teachers

Tabel 1 Faktor-Faktor Proses Belajar-Mengajar  
Pedro, Soares, Matos, & Madalena (2008)

Faktor-faktor yang memudahkan penggunaan platform LMS menurut Pedro, Soares, Matos, & Madalena (2008) terbagi menjadi lima kategori faktor yang terkait dengan alat, faktor yang terkait dengan pengguna, faktor yang terkait dengan proses belajar-mengajar, serta faktor yang terkait dengan lembaga dan faktor struktural.

## **HAL-HAL YANG PERLU DIPERTIMBANGKAN DALAM MEMILIH DAN MENGEVALUASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS)**

Berikut pertanyaan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan mengevaluasi LMS (Clarity Innovations, 2014) sebagai berikut.

Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apa tujuan utama platform daring saya?</li> <li>b. Apakah akan digunakan terutama untuk mendukung diskusi? Mengirim tugas? Kerja kelompok di luar kelas?</li> <li>c. Jenis alat LMS apa yang akan mendukung maksud dan tujuan yang saya rencanakan?</li> <li>d. Sumber daya yang ada.</li> <li>e. Apakah ada guru lain yang terbiasa menggunakan platform daring?</li> </ul>
--------	--

	<p>f. Apa hambatan terbesar bagi siswa untuk mengakses teknologi di sekolah saya?</p> <p>g. Apakah siswa saya dapat mengakses teknologi yang dibutuhkan?</p> <p>h. Apakah lokasi saya memiliki filter internet? Apakah ini akan membatasi kemampuan saya untuk menggunakan LMS tertentu? Selanjutnya</p>
Anggaran	<p>a. Berapa anggaran saya?</p> <p>b. Dapatkah saya menggunakan sumber terbuka secara gratis?</p> <p>c. Bagaimana sistem manajemen pembelajaran?</p> <p>d. Apakah LMS membebankan biaya per pengguna? Bagaimana dengan penggunaan biaya?</p> <p>e. Apakah LMS akan membebankan biaya tambahan untuk poin tambahan, seperti data, penyimpanan <i>file</i>, atau streaming video?</p>
Alat Multimedia	<p>a. Apakah saya berencana memasukkan multimedia di situs saya?</p> <p>b. Jenis media apa yang mendukung?</p> <p>c. Apakah saya memerlukan alat komunikasi yang sinkron?</p> <p>d. Jika saya berencana menyajikan konten pelajaran yang sinkron, apakah platform mendukung kemampuan untuk mengarsipkan dan mengirimkan pelajaran saya kepada siswa untuk ditinjau?</p>
Penilaian	<p>a. Apakah saya dapat mengirimkan kuis dan ujian daring?</p> <p>b. Fitur penilaian apa yang saya cari? Apakah saya mau penilaian diri yang menarik pertanyaan dari bank soal? Apakah saya ingin umpan balik otomatis untuk setiap pertanyaan?</p> <p>c. Apakah menginginkan sistem manajemen pembelajaran itu mendukung pembuatan rubrik?</p> <p>d. Apakah memerlukan alat anti-plagiarisme?</p>
Komunikasi	<p>a. Apakah saya hanya ingin mengirimkan informasi kepada siswa atau apakah saya ingin membuat komunitas daring?</p> <p>b. Apakah saya ingin kemampuan konferensi video?</p> <p>c. Apakah saya perlu berbagi <i>file</i>?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Apakah saya memerlukan forum diskusi komunitas?</li> <li>e. Seberapa banyak penggunaan alat komunikasi asinkron yang saya harapkan?</li> <li>f. Apakah LMS mendukung layanan pesan internal atau apakah saya perlu memberikan akun e-mail?</li> <li>g. Apakah saya ingin fitur umpan RSS untuk memastikan itu baru?</li> <li>h. Pesan dan pengumuman dikirim langsung ke kotak e-mail siswa dan guru?</li> </ul>
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah siswa saya memerlukan akses seluler ke situs?</li> <li>b. Apakah <i>platform online</i> kompatibel dengan telepon pintar?</li> </ul>
Dukungan teknis	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber daya dukungan apa yang tersedia jika saya punya pertanyaan tentang sistem manajemen pembelajaran?</li> <li>b. Siapa yang dapat saya hubungi untuk bantuan teknis?</li> </ul>

### **APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)**

Sebagian besar LMS berbasis web dan dibangun dengan menggunakan berbagai platform pengembangan, seperti Java/J2EE, Microsoft.NET atau PHP. Mereka biasanya mempekerjakan penggunaan pangkalan data, seperti MySQL, Microsoft SQL Server, atau Oracle sebagai *back-end*. Meskipun sebagian besar sistem secara komersial dikembangkan dan memiliki lisensi perangkat lunak komersial, ada beberapa sistem yang memiliki lisensi *open source*. Beberapa LMS yang berlisensi *open source* adalah sebagai berikut.

	<p><b>Blackboard</b>  <a href="http://www.blackboard.com">www.blackboard.com</a>  A comprehensive online education platform that includes a mobile application and real-time collaboration features. Assessment tools include an online test generator, interactive rubrics, and built-in reports.</p>
	<p><b>Desire2Learn</b>  <a href="http://www.d2l.com">www.d2l.com</a>  An integrated suite of products for the creation, delivery, and management of online courses. Includes a mobile application, student assessment data, and tools for capturing and broadcasting presentations live and on-demand.</p>
	<p><b>Edmodo</b>  <a href="http://www.edmodo.com">www.edmodo.com</a>  A free online platform that emphasizes collaboration and social media to customize learning. Designed specifically for classroom use, this platform includes tools for homework, assessment, discussion, and mobile learning. Additionally, Edmodo communities connect teachers to a global network of educators.</p>
	<p><b>Google Sites</b>  <a href="http://sites.google.com">sites.google.com</a>  Free, customizable Web site templates with settings for accessing and sharing information. Provides seamless integration with Google Docs* and Google Calendar*.</p>
	<p><b>Moodle</b>  <a href="http://moodle.org">moodle.org</a>  A free web application that educators can use to create effective online learning sites. Includes an educator community and support center.</p>
	<p><b>NEO</b>  <a href="http://www.neolms.com">www.neolms.com</a>  Offers both free and premium plans with unlimited storage. The K12 platform features instructional content delivery, calendar, discussion, videoconferencing, blog, and wiki tools. Assessment tools include an online grade book, rubric generator, and built-in reports.</p>
	<p><b>Rcampus</b>  <a href="http://www.rcampus.com">www.rcampus.com</a>  An intuitive platform for managing instructional content, grade books, assessments, and collaboration. Includes an e-Portfolio application and rubric builder with real-time student progress reporting.</p>
	<p><b>Schoology</b>  <a href="http://www.schoology.com">www.schoology.com</a>  A free platform with tools to embed media and manage online discussions. A collaboration feature allows educators to share materials and integrate public content. Assessment tools generate tests, provide direct student feedback, and track progress. Additional tools can analyze student activity and engagement with the material.</p>

Sumber *Clarity Innovations*, 2014

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM(LMS)* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Perkembangan *e-learning* di Indonesia memang sudah cukup pesat. Banyak lembaga pendidikan yang ikut mengadopsi *e-learning*. Namun, pengembangan LMS oleh para pengembang lokal di Indonesia tidaklah cukup membanggakan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya LMS lokal yang diciptakan oleh pengembang di Indonesia. Saat ini masyarakat Indonesia lebih memilih LMS buatan luar negeri, di antaranya *moodle* dan *claroline*. Sayangnya, dari kedua LMS tersebut belum sepenuhnya bisa mengakomodasi sistem pendidikan di Indonesia. Pihak pengembang *moodle* dan *claroline* mengembangkan platform-nya untuk diadopsi oleh banyak negara dan tidak spesifik untuk satu negara tertentu.

Oleh karena itu, LMS tersebut memiliki beberapa kekurangan dalam hal kesesuaian dengan lingkungan pendidikan di Indonesia. Salah satu fitur yang tidak dimiliki oleh *moodle* dan *claroline* adalah pengaturan satuan kredit semester (SKS). Oleh karena itu, dibutuhkan satu buah LMS baru yang lebih sesuai dengan aturan-aturan serta tata kelola kependidikan di Indonesia. Perancangan LMS yang akan dilakukan berlandaskan kepada sebuah konsep pembelajaran yang dikenal dengan *computer supported collaborative learning* (CSCL). CSCL merupakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konsep pembelajaran modern yang memiliki paradigma pengajar bukan sebagai orang (Mohammad, 2017).

Aplikasi yang sering digunakan, seperti *google classroom* dan *edmodo*, sangat memudahkan pendidik dalam membuat dan membagikan tugas secara cepat dan mempersingkat waktu. Aplikasi tersebut memberikan tampilan yang lebih ringan dan mudah dipahami oleh setiap pendidik. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Fatria dan Husna (2019) tentang *Proses Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK* yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan interaktif bagi siswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan. Selain itu, pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* memiliki keuntungan, di antaranya tidak memerlukan kelas formal dalam penerapannya. *Edmodo* memiliki kemiripan dengan Facebook, tetapi *edmodo* lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. *Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran, kecuali untuk mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung. *Edmodo* dalam penelitian ini sebagai sarana untuk menginformasikan materi dan menyampaikan tugas-tugas.

Berbeda dari penelitian di atas, Ratnawati, Utama, & Dewantara (2019) menggunakan pemanfaatan *e-learning* dengan pendekatan *blended learning* dengan memanfaatkan aplikasi *schoolology* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya dipilih *schoolology* karena fitur yang disajikan untuk pembelajaran lebih lengkap daripada *edmodo*. Aplikasi *schoolology* digunakan oleh guru, baik untuk melakukan diskusi, pengumpulan tugas, pengunduhan nilai, maupun membagikan materi pelajaran. Fitur-fitur *schoolology* yang dimanfaatkan oleh guru adalah fitur *courses*, *recourses*, *recent activity*, *calendar*, profil, *notifications*, dan *request*. Dalam fitur *courses* terdapat tujuh subfitur, yaitu *materials*, *updates*, *gradebook*, *grade setup*, *badges*, *attendance*, dan *members*. Dari tujuh subfitur tersebut hanya empat yang dimanfaatkan oleh guru, yaitu *materials*, *updates*, *gradebook*, dan *members*. Aktivitas yang dilakukan dalam aplikasi *schoolology* adalah pemberian materi oleh guru, pengumpulan tugas, pengumuman nilai ulangan

peserta didik, diskusi, dan ulangan harian. Senada dengan temuan tersebut, Faitah & Yunita (2020) menemukan bahwa aplikasi *schoolology* digunakan untuk mengunggah materi tentang teks eksplanasi berjalan dengan efektif. Penggunaan media *schoolology* ini, selain dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat melibatkan orang tua siswa untuk memantau hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Yustari, Pudjawan, & Tastra (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran *e-learning* berbentuk *moodle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan *moodle* dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga ada beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran tersebut. Memanfaatkan media pembelajaran tersebut masih perlu didukung sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi dan jika digunakan pada siswa di SMA yang lain, masih diperlukan revisi terkait karakteristik siswa. Pendidik perlu melakukan optimalisasi dalam proses pembelajaran yang sedang diterapkan, menggali, dan memanfaatkan potensinya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis LMS tentunya memiliki peran yang sangat signifikan dalam masa pandemi saat ini. Jenis *learning management system* yang banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk akses terbuka dan gratis, seperti *edmodo*, *moodle*, *schoolology*, dan *google classroom*. Namun demikian, masih ada beberapa keterbatasan dalam pengaplikasian LMS, antara lain perlunya sarana prasarana (internet serta gawai) yang mendukung, baik oleh guru maupun siswa, kompetensi guru dan siswa dalam menggunakan perangkat LMS, dan penyesuaian LMS yang berbeda-beda bergantung pada kebutuhan (tidak bisa digeneralisasi).

Oleh karena itu, baik institusi maupun guru yang ingin menggunakan platform LMS dalam pembelajaran daring berhak memilih platform yang sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna. Hal ini terjadi karena setiap platform memiliki karakteristiknya masing-masing, dapat diakses di mana saja dan kapan saja, serta mampu menangani pembelajaran dan kebutuhan pribadi penggunaannya. Platform dengan akses terbuka menjadi pilihan guru dan institusi karena bermanfaat bagi pengguna dan platform memungkinkan untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Biaya yang dikenakan untuk platform ini pun rendah untuk mendapatkan layanan yang lebih baik jika dibandingkan dengan platform komersial yang memerlukan biaya lisensi per pengguna dengan biaya berlangganan dan biaya pemeliharaan tambahan untuk memastikan LMS selalu diperbarui.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ani, W. T. 2013. "Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman". *Journal of Education and Learning*, 2(3), 96--110
- Clarity Innovations. 2014. Learning Management System (LMS) *Guide*. K-2 Blueprint: A planning resource for personalizing learning. <https://www.k12blueprint.com/sites/default/files/Learning-Management-System-Guide.pdf> diakses 23 Maret 2020
- Ellis, Ryann K. 2009. "Field Guide to Learning Management Systems, ASTD Learning Circuits"
- Faitah, I. & Yunita, N. 2020. "Media Pembelajaran E-Learning Berbasis *Schoology* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". Prosiding *SAMASTA*.
- Fatria, F. dan Husna, T. 2019. "Proses Pembelajaran *E-learning* Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Multi Karya Medan". *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 3, No. 2.
- Gonzalez, C., Maria Luz; Medina-Rivilla, Antonio; Dominguez-Garrido, Maria Concepcion. 2019. "The Learning Platform in Distance Higher Education: Students' Perceptions". *Turkish Online Journal of Distance Education*, v20 n1, pp 71—95.
- Gunawan, Purwoko, A.A., A. Ramdani, & M. Yustiqvar. 2021. "Pembelajaran Menggunakan Learning Management System Berbasis Moodle pada Masa Pandemi Covid-19". *IJTE: Indonesian Journal of Teacher Education* Vol. 2, No. 1.
- Hartley, Darin E. 2001. "Selling E-Learning". *American Society for Training and Development*.
- Khalid, F. 2016. "Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review". *Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, Vol. 11, Issue 6.
- Kelly, T., & D. Bauer. 2004. "Managing Intellectual Capital-Via E-Learning-At Cisco. In C. Holsapple (Ed.)". *Handbook on knowledge management 2: Knowledge directions* (pp. 511–532). Springer.
- Mohammad, Toufik. 2017. "Perancangan Learning Management System Menggunakan Konsep Computer Supported Collaborative Learning". *Jurnal Produktif* 35, Vol 1.
- Ouadoud, M., M. Chkouri, A. Nejjari, & K. El Kadiri. 2016. "Studying and Analyzing the Evaluation Dimensions of E-learning Platforms Relying on a Software Engineering Approach". *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 11(01), pp. 11--20. <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v11i01.4924>

- Pedro, N., Francisca Soares, João Filipe Matos, & Madalena Santos. 2008. *The Use of Learning Management Platforms in School Context*.
- Yustari, N.K.A.N., K. Pudjawan & I.D.K. Tastra. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tabanan”. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* Vol. 2, No. 1.
- Ratnawati, M., B.IDG. Utama, & I.P.M. Dewantara. 2019. “Pemanfaatan E-Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 46 Vol. 9, No.1.
- Suranti, N.M.Y., G. Gunawan, A. Harjono, & A. Ramdani. 2020. “Validation of Learning Management Systems in Learning Mechanics for Prospective Physics Teachers”. *Journal of Physics and Technology Education*, 6(1), 99—106.
- Wahono, Satria, R. 2003. “*Pengantar E-learning dan Pengembangannya*”. <https://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya/> diakses 24 Agustus 2021.