

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab lima ini akan dipaparkan mengenai pembahasan hasil dari penelitian terkait deskripsi, isi dan daya dukung, problematika dan solusi profil penggunaan e-learning dalam pembelajaran ahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung. Secara lebih jelas sebagai berikut

1) Isi dan Daya Dukung Pembelajaran *E-Learning*

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian, ada tiga temuan utama yang akan dibahas. Yang pertama adalah isi program e-learning memadai dan memiliki daya dukung. Seperti yang diketahui pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar menggunakan *Google Clasroom, Youtube, Quiziz, Zoom Video Conference, Google Formulir*, dan pembelajaran dilaksanakan secara virtual via *WhatsApp*.

Pada kelas di *Google Clasroom* dapat membuat grup kelas yang berisikan seluruh peserta didik, di kelas maya ini guru dapat memberikan tugas pada kolom forum dalam forum, namun sebelumnya peserta didik diberikan kode kelas oeh guru melalui grup *WhatsApp*, setelah diskusi dan tanya jawab di forum selanjutnya peserta didik masuk ke kolom tugas kelas yang berisi tugas daring dari guru.

Youtube juga berfungsi membantu guru melengkapi materi yang ada pada buku teks. Isi pada youtube adalah konten yang memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran yang tersedia di kelas maya, dan tentunya sudah disesuaikan dengan silabus.

Untuk evaluasi dan kuis guru juga sering menggunakan Quiziz. Isi pada Quiziz meliputi (1) Kode permainan. Kode permainan berguna untuk memungkinkan peserta didik masuk ke kelas

maya. Dengan masuk ke kelas maya dalam hal ini pengguna Quiziz peserta didik dapat menggunakan e-learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2) Mengerjakan kuis yang sedang aktif. Kuis dan soal-soal dalam Quiziz telah disesuaikan dengan silabus yang sudah ditetapkan. Pada isi e-learning dalam penggunaan Quiziz telah tersedia tugas daring yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan oleh admin (guru), dan (3) hasil *assessment*.

Literasi secara digital pembelajaran bahasa Indonesia guru juga memanfaatkan basis e-learning berupa *Zoom Meet* yang isinya meliputi meliputi (1) Tampilan depan merupakan awal dalam penggunaan *Zoom Meet*. Pada tampilan ini peserta didik akan diberikan petunjuk untuk masuk ke langkah berikutnya yaitu memasukkan *username* dan kode peserta didik, (2) Akses ke kelas maya dengan *Zoom meet* berisikan *Video converage* di awali dengan memasukkan kode agar dapat menggunakan kelas maya. (3) Pada kelas ini peserta didik dan guru dapat saling berkomunikasi secara virtual, berliterasi secara digital, dan berdiskusi terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang masih belum dipahami oleh peserta didik.

Untuk Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Tahun guru menggunakan Google formulir yang isinya (1) Tampilan awal berisi fitur deskripsi atau petunjuk pembelajaran yang akan diikuti dalam google Form. Peserta didik mengisi nama lengkap, nomor presensi, dan kelas. (2) Setelah peserta didik mengisi identitas diri selanjutnya peserta didik dapat mengerjakan soal-soal yang telah disediakan guru. (3) Selanjutnya, peserta didik mengirim jawaban dan tes selesai. (4) Jawaban yang dikimkan oleh peserta didik dapat dilihat oleh guru pada kolom *respons*. Pada tahap inilah guru memberikan penilaian terhadap soal-soal yang diberikan oleh peserta didik.

Sementara materi tambahan dapat guru berikan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Dapat dikomunikasikan melalui WhatsApp Grup.

Hal tersebut sejalan dengan Effendi dan Zhuang (2005:72) menyatakan ada beberapa perencanaan dalam *e-learning*, yaitu pada poin ke tiga menyatakan *e-learning* dibagi menjadi dua bagian yaitu *learning management system*, dan *learning management content* atau materi pelajaran. Pada pembelajaran bahasa Indonesia tentu materi yang tersedia adalah materi bahasa Indonesia, sehingga sistem tersebut akan membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Guru dapat menyusun kembali materi dengan menambahkan materi yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Effendi dan Zhuang (2005:72) menyatakan ada beberapa perencanaan dalam *e-learning*, yaitu pada poin ke- empat LCMS adalah *system* yang berfungsi menyusun materi atau *content*. Seorang pengembang akan menciptakan *storyboard*, menggabungkan, dan mengubah materi. Selain itu apabila peserta didik sudah selesai mempelajari tugas tersebut akan ada tugas *daring* yang harus dikerjakan sebagai evaluasi. Dengan demikian telah diketahui bahwa isi *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung sudah baik.

Berdasarkan temuan yang didapat, saya dukung *e-learning* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia sangat tinggi. *E-learning* yang digunakan secara tepat dapat memberikan daya dukung yang tinggi. Daya dukung *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung meliputi, mempermudah guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran meskipun secara virtual.

Selain itu penggunaan *e-learning* juga menyediakan materi bahasa Indonesia. Materi yang tersedia sekiranya sering dilupakan oleh peserta didik, sehingga dengan *e-learning* materi akan tetap tersimpan dan bisa dipelajari kapanpun.

Daya dukung *e-learning* juga terbukti dari adanya materi tambahan. Materi yang kurang pada buku teks akan di ulas dengan *e-learning*. Guru dan peserta didik dapat mengakses materi untuk memahami materi dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Effendi dan Zhuang (2005:22) pada poin pertama menyampaikan kegunaan penyusunan strategi untuk *e-learning* adalah memperjelas tujuan pelatihan atau pendidikan yang ingin dicapai. Artinya pada pendidikan di Indonesia memiliki tujuan pendidikan yang sangat beragam. Tujuan pelatihan atau pendidikan berbeda masing-masing organisasi ataupun departemen. Dengan tujuan tersebut pelatihan ataupun pendidikan harus sejalan dengan tujuan organisasi atau sekolah. Sebagai contoh peserta didik diharapkan lebih kreatif dan mandiri sehingga peserta didik perlu diberikan pelatihan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

2) Problematika guru dalam pemanfaatan *e-learning* dalam Bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar

Peneliti menemukan bahwa dalam penggunaan *e-learning* dalam Bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung, guru mengalami kendala sebagai berikut (1) kurangnya semangat dan antusias belajar sehingga guru harus selalu mendampingi dan memantau setiap individu peserta didik (2) jaringan yang tidak stabil (3) Dalam pembelajaran e-learning dengan virtual ini mungkin bisa guru menyampaikan materi dan mengajar secara maksimal, namun untuk mendidik dan mengetahui karakter siswa kita, guru tetaplah harus bertatap muka secara langsung. Hal tersebut diungkapkan guru pada kutipan berikut ini:

Salah satu probematika adanya kendala jaringan tersebut sama halnya dengan pendapat Johnson (2002: 16), bahwa fasilitas pembelajaran harus cukup memadai, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Hal-hal semacam ini kemungkinan juga terjadi pada

peserta didik yang tinggal di pelosok dan tidak ada jaringan. Maka dari itu, guru harus pandai memanfaatkan media apapun dimana dalam teori penggunaan media terdapat unsur evektif, evisien, dan mudah didapat. Jadi selama bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, barang yang tidak berharga pun dapat dijadikan media pembelajaran.

Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa problematika penggunaan e-learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru harus pandai memanfaatkan media apapun dimana dalam teori penggunaan media terdapat unsur evektif, evisien, dan mudah didapat.

3) Guru Menyelesaikan Prolematika Penggunaan Multimedia dalam Bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung

Peneliti menemukan bahwa guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung mendapatkan cara mengatasi problematika penggunaan *e-learning* yang dihadapi sebagai berikut:

“ untuk mengatasi berbagai problematika yang berlangsung selama pembelajaran saya dan rekan-rekan selalu berdiskusi di MGMP, ya untuk mencari solusi bersama-sama. Apabila cara yang kita ambil dirasa kurang relevan maka kami juga melaksanakan evaluasi. Selanjutnya agar pembelajaran bahasa Indonesia tetap berjalan kondusif kendati daring dan e-learning saya juga memberikan materi tidak terlalu banyak dan padat, sedikit materi, saya ringkas agar anak-anak paham dan selanjutnya bisa dilangsungkan kuis yang menyenangkan. Sebenarnya e-learning ini sangat membantu guru, jika guru itu juga mampu kreatif dan selalu mengetahui perkembangan siswanya. Kuncinya guru harus kreatif, tidak boleh malas belajar hal baru dan tetap dekat dengan peserta didik. Kalau untuk masalah sinyal sebenarnya kita bisa sekali-kali memberikan tugas proyek kepada siswa, misal membuat puisi, atau jika teks drama menulis drama, hasil karya siswa nantinya juga bisa dijadikan antologi.

Hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa guru berdiskusi dengan tim MGMP. Tetap menjalin komunikasi secara virtual dengan peserta didik secara baik sehingga mengetahui kabar mereka. Harus kreatif, inovatif dalam mengolah e-learning agar tidak membosankan, dan tetap memberikan tugas proyek kepada siswa agar tidak setiap hari bosan dengan monitor.

Hal ini sama dengan pendapat Musfiqon (2012: 187), Kemampuan dan keterampilan guru lagi-lagi menjadi kunci utama dalam pembelajaran *e-learning* ini. *E-learning* menuntut guru lebih menguasai teknologi dan cara mengimplementasikan dalam pembelajaran. Namun jika guru tidak bisa mengoperasikan kecanggihan teknologi ini pasti sulit mewujudkan pembelajaran berbasis *e-learning* dan ampaknya sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah.

Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan dan keterampilan serta kreatifitas guru lagi-lagi menjadi kunci utama dalam pembelajaran guna menyelesaikan prolematika penggunaan e-learning di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung.