

PEMANFAATAN EDUKATI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN PUISI DI SMP NEGERI 1 TANGEN

Bintang Eka Priyangga¹, Elsanita Rahma Hidayati², Nada Assunniyah³, Rosa Indria Kurniawati⁴, Vania Salsabila⁵, Chafit Ulya

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

[1bintangepyg@student.uns.ac.id](mailto:bintangepyg@student.uns.ac.id), [2elsanita.r@student.uns.ac.id](mailto:elsanita.r@student.uns.ac.id), [3nada_25@student.uns.ac.id](mailto:nada_25@student.uns.ac.id), [4rosaindria03@student.uns.ac.id](mailto:rosaindria03@student.uns.ac.id), [5vaniasalsabila@student.uns.ac.id](mailto:vaniasalsabila@student.uns.ac.id), [6chafit@staff.uns.ac.id](mailto:chafit@staff.uns.ac.id)

Abstrak

Media digital adalah media yang terkoneksi atau terhubung dengan internet, termasuk penggunaan smartphone. Media digital merupakan salah satu perangkat media baru termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terdapat permasalahan, bahkan tidak sedikit dari pendidik tidak memahami cara kerja media pembelajaran digital. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi/layanan web apa yang cocok dan dapat digunakan guru secara maksimal untuk melakukan pembelajaran daring, terkhususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu salah satu guru di SMP Negeri 1 Tangen Kabupaten Sragen menggunakan metode wawancara. Kemudian hasil penelitian ini menghasilkan jawaban bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berupa LMS. LMS yang dikembangkan adalah Edukati. sebuah program e-learning yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web dan dapat berfungsi sebagai media informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Edukati dapat menjadi mengatasi permasalahan guru mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, LMS, Edukati, Pendidik, SMP.

Abstrack

Digital media is media that is connected or connected to the internet, including the use of smartphones. Digital media is one of the new media tools, including in the field of education. In this study it was found that the use of digital media in learning still has problems, not even a few of the educators do not understand how digital learning media works. So this study aims to find out which applications/web services are suitable and can be used optimally by teachers for conducting online learning, especially for learning Indonesian. This study used a qualitative descriptive research type with the research subject, namely one of the teachers at SMP Negeri 1 Tangen, Sragen Regency, using the interview method. Then the results of this study yielded answers that teachers need learning media in the form of LMS. The developed LMS is Edukati. an e-learning program that can change a learning media into a web form and can function as a medium of information in the form of text, graphics, simulations, animations, exercises, quantitative analysis, and direct feedback. Educate can solve teacher problems regarding the effectiveness of using digital learning media.

Keywords: Digital Learning Media, LMS, Edukati, Educators, Middle School.

1. PENDAHULUAN

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah kejadian-kejadian yang menciptakan kondisi dimana peserta didik (peserta didik) dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah media pembelajaran. Secara lebih spesifik, konsep media dalam pembelajaran cenderung dimaknai sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat fisik dan non fisik yang secara sadar digunakan sebagai mediator antara guru dan siswa dalam memahami mata pelajaran untuk meningkatkannya. dan efisien. Hasilnya, materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh seluruh siswa dan minat siswa untuk belajar selanjutnya terbangun.

Perkembangan teknologi informasi mendorong suatu cara hidup yang baru, dari awal hingga akhir kehidupan kehidupan tersebut disebut dengan *e-life*, artinya kehidupan secara elektronik dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan (Wardiana, 2002). Media digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang terkoneksi atau terhubung dengan internet, termasuk penggunaan smartphone. Media digital merupakan salah satu perangkat media baru. Buku *Communication and Commodification* menjelaskan pengertian media baru (Dennis McQuail, 2000, Ibrahim dan Akhmad, 2014). Ada empat kategori utama yaitu 1. Alat komunikasi antar manusia, seperti email, 2. Permainan interaktif, seperti game, 3. Alat pengumpul informasi seperti mesin pencari online, 4. Media partisipatif seperti ruang obrolan online.

Pada kurikulum merdeka, peserta didik diberi kebebasan untuk belajar dengan cara apa saja, dimana saja, dan sumber mana saja. Kebebasan tersebut tentu sebagai salah satu bentuk digitalisasi pembelajaran. Pentingnya teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik. Maka dari itu sebagai pendidik harus memberikan media pembelajaran yang dapat mencakup segala kebutuhan peserta didik.

Kurikulum merdeka ini menuntut pendidik lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai pendidik harus dapat mencari media pembelajaran digital yang sesuai dengan peserta didik. Pada era digitalisasi ini sekalipun banyak media pembelajaran digital yang ada. Jadi, pendidik juga hanya bisa mengembangkan media pembelajaran digital yang ada.

Kecenderungan teknologi informasi mengarah pada pemanfaatan teknologi komputer dan teknologi terkait dalam mengintegrasikan suatu data, gambar, grafik dan suara sehingga menghasilkan sesuatu informasi yang interaktif dan komprehensif. Informasi yang dihasilkan akan ditransfer melalui suatu jaringan ke tempat lain dan menghasilkan keluaran yang sama. Implementasinya berupa penerapan aplikasi multimedia, aplikasi program berorientasi objek dan berbasis web melalui media internet, dan penerapan paket aplikasi terpadu (*integration software package*) (Sari, 2020). Beragam media pembelajaran digital yang digunakan seperti youtube, platform Pendidikan seperti whatsapp, google classroom, google meet, zoom cloud meeting, the teacherscorner.net, dan masih banyak media digital lainnya.

Fenomena kecanggihan di era digital menjelaskan bahwa segala informasi dan kemudahan telah menjadi gaya hidup masyarakat modern (Trisyanti & Prasetyo, 2018). Dalam dunia pendidikan, hal ini memberikan efek positif yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa. Selain itu, menurut (Citraningsih & Wiranata, 2022), dengan mempelajari cara menghadapi digital, kemungkinan-kemungkinan penggunaan digital dapat dieksplorasi. Banyaknya media digital yang tersedia saat ini bukan berarti tidak ada masalah dengan pembelajaran digital. Idealnya, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama fasilitas tersedia dan lokasi tersebut menyediakan internet dan sinyal yang stabil maka pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan. Namun, berdasarkan hasil data wawancara kami kepada narasumber yang merupakan salah satu guru di SMP Negeri 1 Tangen mengatakan bahwa terdapat beberapa hambatan atau permasalahan dalam pembelajaran yang menggunakan media digital. Beberapa siswa masih ketinggalan dalam hal teknologi informasi dan berpandangan bahwa pembelajaran melalui media digital itu rumit dan banyak yang mengeluh akan hal tersebut. Pembelajaran digital diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya pembelajaran digital ini menemui banyak permasalahan dalam prosesnya.

Permasalahan juga timbul pada saat melakukan penilaian, penilaian dilakukan mempertimbangkan tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga penilaian tersebut terganggu dalam prosesnya karena guru tidak dapat mengawasi peserta didik secara langsung, pada penilaian kognitif guru tidak dapat melihat apakah hasil yang didapatkan peserta didik murni didapatkan oleh mereka atau dibantu oleh orang lain. Kemudian permasalahan pada penilaian afektif dan psikomotorik menurut Sari (2021), Zahrawati & Ramadani (2021) terletak pada guru yang tidak bisa mengawasi secara langsung kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik.

Selanjutnya menyangkut alasan pentingnya penelitian, Harun & Fauzan (2019) mengungkapkan jika sebuah teknologi komunikasi berkembang menjadi lebih maju dan canggih maka kompetensi seorang guru juga harus ikut berkembang agar dapat menggunakan teknologi komunikasi tersebut untuk kepentingan pembelajaran daring. Kemudian ada pula pendapat dari Andi, dkk. (2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi senantiasa berkembang dari tahun ke tahun, mulai dari strategi maupun pola dasarnya. Kedua pendapat ahli di atas-lah yang menjadi alasan penting mengapa dilakukan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi/layanan web apa yang cocok dan dapat digunakan guru secara maksimal untuk melakukan pembelajaran daring, terkhususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian yang membedakan dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada objek penelitian. Kami menggunakan objek penelitian sebuah SMP yang terletak di Kota Sragen tepatnya di SMP Negeri 1 Tangen, penelitian terdahulu contohnya pada penelitian Pengembangan e-learning berbasis edukati pada sekolah Menengah Atas oleh Veronika Asri Tandirerung & Riana T.Mangesa menggunakan objek penelitian di SMA tetapi tidak spesifik di SMA mana.

Metode penelitiannya-pun cukup berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Veronica merupakan jenis penelitian dan pengembangan perangkat lunak, jadi penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan dan penelitian perangkat lunak yaitu edukati itu sendiri. Sedangkan kelompok kami menggunakan metode penelitian wawancara dan mengenakan edukati kepada pihak sekolah (guru bahasa Indonesia), jadi penelitian kami berfokus pada tanggapan guru bahasa Indonesia terhadap perangkat lunak edukati. Dari sini kita dapat melihat bahwa pembaharuan dari penelitian kami ini terletak pada hasil penelitian, seperti yang sudah dijelaskan di atas penelitian ini akan lebih berfokus kepada tanggapan guru bahasa Indonesia terhadap penggunaan perangkat lunak edukati, hal ini juga menjadi gambaran apakah perangkat lunak edukati dapat efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sukmadinata (Supriadi, 2018) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peristiwa, fenomena, aktivitas sosial, persepsi, kepercayaan, sikap, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Sedangkan menurut Poerwandari (1998:29), penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang memperoleh hasil dan mengolah suatu data yang bersifat deskriptif, misalnya seperti catatan lapangan, dokumentasi (video, foto, gambar), transkrip wawancara, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara. Wawancara yang dilakukan dengan SMP Negeri 1 Tangen Kabupaten Sragen. Peneliti telah mengajukan beberapa pertanyaan. Salah satunya yakni media digital apa yang pernah digunakan untuk pembelajaran. Alasan mengapa peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara karena peneliti menginginkan hasil penelitian secara menyeluruh dan mendalam tentang peristiwa yang akan diteliti. Selain itu, dilakukan juga penelusuran referensi sebagai pendukung penelitian pada tahap pendahuluan ini. Penelitian ini juga dianalisis menggunakan konsep ADDIE atau *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, analisis yang dihasilkan akan dikaitkan dengan konsep ADDIE. Konsep ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Menurut Leshin et. al. (Siwardani, dkk., 2015) konsep ADDIE adalah desain/model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasikan pada struktur implementasi. Model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien. Hasil analisis dengan menggunakan konsep ADDIE adalah sebagai berikut.

A. Analisis (*Analyze*)

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah yang berada di SMP Negeri 1 Tangen Kabupaten Sragen. Penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia yaitu Ibu Deni Purwanti. Hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa media pembelajaran digital yang pernah dipakai terdapat lebih dari satu. Media digunakan yaitu *Quizzes*, *Google Form*, *Youtube*, dan platform media sosial seperti *Tik-Tok* serta *Instagram*. *Quizzes* digunakan untuk guru dalam memberikan kuis harian atau evaluasi pembelajaran harian. Lalu *Google Form* digunakan untuk mengunggah tugas berbasis dokumen, atau juga digunakan sebagai media untuk memberikan soal penilaian mingguan. Sedangkan untuk *Youtube*, *Tik-Tok*, dan *Instagram*, guru menggunakan untuk media mengunggah tugas berbentuk video atau gambar.

Penggunaan media pembelajaran digital yang telah disebutkan tadi, menjadi permasalahan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik. Pasalnya penggunaan media pembelajaran yang terlalu beragam dan tidak bisa mencakup segala kebutuhan peserta didik dan guru menjadikan pembelajaran kurang efektif. Media pembelajaran digital yang digunakan tidak dapat berbentuk satu platform yang mencakup segala kebutuhan proses pembelajaran. Sehingga terlalu banyak aplikasi yang dibutuhkan.

B. Desain Media yang Dibutuhkan Guru (*Design*)

Dari hasil wawancara mengenai media yang dibutuhkan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan pendidik yaitu sebuah website pendidikan yang dapat memuat rangkaian kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas siswa sehingga siswa dapat memublikasikan karya mereka melalui website tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbentuk LMS.

LMS adalah singkatan dari *Learning Management System*. Menurut Listiawan (2016) LMS merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengelola *resource-resource* pembelajaran berbasis web atau lebih dikenal dengan nama *e-learning*. Sedangkan menurut Fitriani (2020) LMS merupakan sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Jadi, berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan suatu sistem yang berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mengelola atau mempermudah proses pembelajaran dengan website.

C. Saran Media Pembelajaran dan Pengembangannya (*Development*)

Salah satu contoh LMS yang dapat dikembangkan oleh pendidik adalah *Edukati*. Saran media ini sebagai bentuk dari konsep ADDIE tahap *development* atau pengembangan dari desain. *Edukati* adalah sebuah program e-learning yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web dan dapat berfungsi sebagai media informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Melalui *Edukati* peserta didik dapat mengakses materi yang diberikan, melakukan *discussion board* dengan pendidik melalui forum diskusi, melakukan chat, serta mengakses tugas yang diberikan oleh pendidik.

Pendidik juga didorong untuk membuat materi pembelajaran lebih kreatif melalui video pembelajaran yang bisa diupload dalam Edukati. Edukati memberikan kontribusi dari segi pemanfaatannya. Fleksibilitasnya memungkinkan pendidik maupun peserta didik dapat mengakses Edukati kapan saja dan dimana saja serta melalui berbagai device, baik melalui PC, tablet, maupun *smartphone*. Maka dari itu Edukati menjadi media yang disarankan untuk mengatasi permasalahan pada guru di SMP Negeri 1 Tangen Kabupaten Sragen.

Pada proses pengembangan, ditemukan bahwa dalam edukati terdapat beberapa komponen dengan fungsi yang berbeda-beda yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pendidik dapat menyesuaikan berapa topik yang diperlukan saat pembelajaran. Dalam edukati pendidik dapat menambahkan assisgment, kehadiran, file atau folder, quiz, forum diskusi survey, url, dan lain sebagainya. Tampilan edukati pun lebih sederhana sehingga peserta didik atau pun pendidik dapat mudah memahami cara kerja edukati. Edukati dapat menjadikan media pembelajaran digital yang sesuai dibutuhkan guru. Pasalnya semua komponen seperti unggah materi, penugasan, presensi, dan penilaian akhir dapat dilakukan dengan satu website. Dalam mengunggah pun, edukati memiliki batas ukuran unggahan yang sudah cukup besar. Dengan edukati, peserta didik dan pendidik tidak perlu menggunakan banyak aplikasi dalam satu tema pembelajaran. Dalam satu kelas yang dibuat, pendidik dapat mengembangkan segala aspek pembelajaran yang dibutuhkan. Karena menurut Nurpuspitasari, dkk. (2019) efektivitas pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pendidikan.

Kelas yang akan dibuat pada Edukati adalah kelas belajar berpuisi. Dalam kelas tersebut dilengkapi dengan presensi, forum diskusi, materi yang menyambung pada tautan PPT online maupun offline, kuis, dan tugas terstruktur. Selain itu, kelas akan juga menyambung dengan tautan pembacaan puisi yang di peroleh pada Youtube. Jadi, dengan menciptakan kelas pada website Edukati, maka peserta didik tidak akan kebingungan dengan proses pembelajarannya, karena semua komponen pembelajaran terdapat pada satu wadah website yang dapat otomatis menyambungkan ke media pembelajaran yang lain.

D. Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Branch (2009), tahap evaluasi memiliki tujuan untuk menilai kualitas media dan proses pembelajaran baik itu sebelum implementasi maupun sesudah implementasi. Dalam penelitian ini kami akan menilai kualitas media sebelum dilakukannya implementasi kepada siswa, kami akan melihat dari tanggapan guru mengenai media yang kami sarankan.

Melalui hasil wawancara, setelah Ibu Deni Purwanti mencoba menggunakan edukati beliau memberikan tanggapan bahwa web ini bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia karena di dalamnya terdapat banyak menu yang dapat memudahkan siswa.

"ini bisa digunakan karena banyak sekali menu, ada presensi online juga di dalamnya" (Deni, 2023 : wawancara)

Dari hasil ini kita dapat melihat bahwa edukati bisa memudahkan proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Widarma (2019), Ia menyebutkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi bisa sangat memudahkan dan menguntungkan bagi masyarakat secara keseluruhan.

Selain memiliki banyak menu yang memudahkan, menurut ibu Deni aplikasi ini juga interaktif karena di dalamnya bisa mengirim materi, antar individu atau individu dengan guru bisa saling berbalas komentar, dan bisa mengirim file tidak hanya dalam bentuk dokumen.

"sebenarnya aplikasi ini cocok untuk pembelajaran daring kemarin, tetapi juga dapat digunakan pada saat pertemuan tatap muka sekarang ini. Seperti guru dapat mengirim materi di situ, dan anak dapat belajar mandiri terlebih dahulu. Apalagi disana bisa mengumpulkan tugas, siswa-siswi dapat memberikan komentar dan saran kritik, sangat kreatif sekali karena siswa tidak hanya bisa mengirim bentuk file, tapi juga bisa mengirim berbagai video" (Deni, 2023 : wawancara)

Dari cuplikan beberapa hasil wawancara di atas kita dapat melihat bahwa edukasi bisa memberikan kemudahan bagi kita dalam berkomunikasi jarak jauh untuk melakukan pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Harun & Fauzan (2019) yang mengatakan teknologi komunikasi bisa memberikan sebuah kemudahan dalam melakukan komunikasi antar individu, walaupun jaraknya jauh tapi bisa memanfaatkan teknologi untuk mempermudahnya.

Ibu Deni memaparkan jika web ini juga bisa memudahkan siswa yang tertinggal materi ataupun tugas, karena materi bisa diunduh kapan saja dan tugas bisa ditampilkan semuanya.

"siswa-siswi dapat mengecek nilainya sendiri, dengan adanya web ini siswa bisa kapan saja mengunduh materi jika tertinggal dan bisa melihat tugas yang diberikan apa saja" (Deni, 2023 : wawancara)

Tertinggalnya tugas atau materi ini bisa dikarenakan peserta didik tidak mengikuti pelajaran dengan baik atau bisa dikatakan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena tidak diawasi oleh guru secara langsung, jadi peserta didik terbawa kebiasaan buruk. Hal ini seperti yang telah disampaikan oleh Saepuloh & Suherman (2018) mereka mengatakan karena terbawanya kebiasaan yang kurang baik membuat peserta didik malas dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Dari hasil penelitian ini kita dapat melihat bahwa teknologi jika dikembangkan dengan baik, bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk dapat mengembangkan teknologi maka guru sangat memiliki peran penting karena guru lah yang menciptakan media pembelajaran yang interaktif, dan jika guru bisa mengembangkan pembelajaran yang interaktif maka peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Miftah & dkk. (2019) yang mengungkapkan jika kompetensi seorang guru terus dikembangkan dan terus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka akan ada harapan untuk pembaharuan media pembelajaran sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk belajar.

Kemudian kita dapat melihat dari tanggapan guru, media yang kami sarankan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tetapi, karena media belum diimplementasikan dalam pembelajaran secara langsung maka kita belum bisa melihat seberapa efektif dan praktiskah media ini bagi siswa.

4. KESIMPULAN

Proses pembelajaran pada masa kini dibutuhkan media pembelajaran digital yang mencakup semua kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Bahkan media pembelajaran harus dinilai memiliki keefisienan dan keefektifan untuk digunakan dalam proses belajar. Namun kenyataannya, masih terdapat permasalahan pendidik yang belum menemukan media digital yang sesuai. Dari pernyataan pendidik saat dilakukan wawancara, pendidik menyatakan bahwa media pembelajaran yang pernah digunakan cukup beragam sehingga mengakibatkan peserta didik bingung dalam mengakses media pembelajaran.

Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa solusi dari permasalahan yang dirasakan pendidik adalah penggunaan LMS. LMS yang kami sarankan adalah *Edukati*. *Edukati* adalah sebuah program e-learning yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web dan dapat berfungsi sebagai media informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Melalui *Edukati* peserta didik dapat mengakses materi yang diberikan, melakukan *discussion board* dengan pendidik melalui forum diskusi, melakukan chat, serta mengakses tugas yang diberikan oleh pendidik.

Dalam pengembangan media pembelajaran digital ini, Kelas yang akan dibuat pada adalah kelas belajar berpuisi. Dalam kelas tersebut dilengkapi dengan presensi, forum diskusi, materi yang menyambung pada tautan PPT online maupun offline, kuis, dan tugas terstruktur. Selain itu, kelas akan juga menyambung dengan tautan pembacaan puisi yang di peroleh pada Youtube. Jadi, dengan menciptakan kelas pada website Edukati, maka peserta didik tidak akan kebingungan dengan proses pembelajarannya, karena semua komponen pembelajaran terdapat pada satu wadah website yang dapat otomatis menyambungkan ke media pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, T. V. & T. Mangesa, R. (2022). Pengembangan e-learning berbasis edukati pada Sekolah Menengah Atas. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 1(3), 46-49.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(2), 1-8.
- Jamila. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *AL MA' ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(2), 101-110.

- Laila, A. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Belajar Daring Di Masa Pandemi (Survey Siswa Sekolah Dasar Islam AL-KAUTSAR). *Prosiding Pekan Ilmiah Mahasiswa, 1(1)*, 339-345.
- Listiawan, T. (2016). Pengembangan learning management system (lms) di program studi pendidikan matematika stkip PGRI Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 1(01)*.
- Nurpuspitasari, D., Sumardi, S., Hidayat, R., & Harijanto, S. (2019). Efektivitas pembelajaran ditinjau dari supervisi akademik kepala sekolah dan budaya sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 7(1)*, 762-769.
- SIWARDANI, N. W., DANTES, D. N., & SUNU, D. I. G. K. A. (2015). Pengaruh model pembelajaran addie terhadap pemahaman konsep fisika dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X SMA negeri 2 Mengwi tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia, 6(1)*.
- Wibowo, A. & Rahmayanti, I. (2020). Penggunaan Sevima Edlink Sebagai Media Pembelajaran Online untuk Mengajar dan Belajar Bahasa Indonesia. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2(2)*, 163-174.