



## Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905	ISSN: 2776-5148 Vol. 1, No. 3, Desember 2021 <a href="http://almufi.com/index.php/AJP">http://almufi.com/index.php/AJP</a>
Chika Cecilia Adella Putri Universitas Bhinneka PGRI chikaceci0@gmail.com +6285607797370	

© 2021 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Janattaka, N., & Putri, C. C. A. (2021). Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 138-146.

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada tentunya akan beriringan juga dengan perkembangan teknologi yang ada. Sebagai seorang pendidik, saat ini kita menghadapi generasi Z atau *Net Generation*. Seperti yang kita ketahui generasi tersebut sangat menyukai memegang *gadget* atau *smartphone* daripada buku. Menjadi seorang guru tentunya harus melakukan inovasi sesuai dengan adanya perkembangan zaman. Untuk melakukan inovasi tersebut, saat ini banyak sekali platform digital yang disediakan. Tujuan dalam penelitian ini adalah "Mendeskripsikan hasil riset terkait *platform digital* yang digunakan dalam pembelajaran daring" Serta "Mendeskripsikan hasil riset terkait peran *platform digital* dalam pembelajaran daring". Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan jurnal terkait *platform digital* yang digunakan dalam pembelajaran daring. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian studi pustaka. Dalam pengumpulan jurnal tersebut dilakukan dengan mengeksplorasi informasi menggunakan beberapa *search engine*, salah satunya yakni *google scholar* ataupun *scopus*. Pada penelitian ini, terdapat pemaparan beberapa *platform digital* yang dapat dipelajari dan diterapkan saat pembelajaran daring dari tahun 2017 hingga 2020. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai peran platform digital dalam pembelajaran daring ini, dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, untuk orang tua dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan menggunakan *platform-platform digital* yang ada, serta sebagai sumber maupun referensi yang terkait dengan perkembangan peraturan digital dalam pembelajaran daring untuk peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci :** Platform Digital, Pembelajaran Daring

### Abstract

The Role of Digital Platforms in Online Learning With the passage of the existing era, of course, will also be in tandem with the development of existing technology. As educators, we are currently facing Generation Z or Net Generation. As we know, this generation is very fond of holding gadgets or smartphones rather than books. Being a teacher, of course, must innovate in accordance with the times. To carry out these innovations, there are currently many digital platforms provided. The objectives of this study are "Describe the results of research related to digital platforms used in online learning" and "Describe the results of research related to the role of digital platforms in online learning". This research was conducted by collecting journals related to digital platforms used in online learning. The type of research used in this research is library research. The journal collection was carried out by exploring information using several search engines, one of which was Google Scholar or Scopus. In this study, there is an explanation of several digital platforms that can be studied and applied during online learning from 2017 to 2020. Based on the results of research that has been carried out regarding the role of digital platforms in online learning, it can be used as a consideration for teachers to innovate in learning, to parents can assist students in learning by using existing digital platforms, as well as sources and references related to the development of digital regulations in online learning for future researchers.

**Key Words:** Digital Platform, Online Learning

### A. Pendahuluan

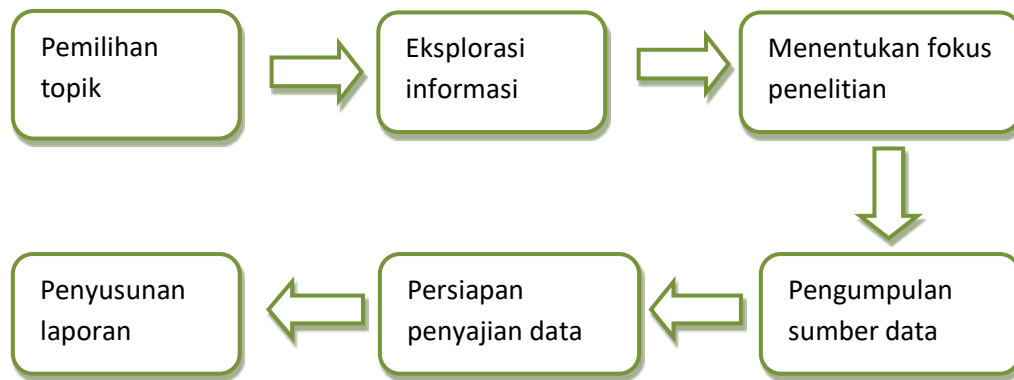
Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sesuai dengan UU. No. 20 Tahun 2003. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pengetahuan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan UU. No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi era global atau 4.0.

Saat ini sebagai seorang pendidik, kita menghadapi generasi Z atau Net Generation. Generasi Z atau Net Generation adalah sekelompok orang yang lahir pada 1995 sampai 2010 yang sering disebut dengan generasi internet atau Igeneration. Seperti yang kita ketahui, generasi Z lebih menyukai memegang gadget atau smartphone dari pada buku. Tentunya pendidik harus memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjalankan e-learning atau pembelajaran daring. Platform digital dapat digunakan sebagai penyalur media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.

### B. Metodologi

Pada penelitian Peran Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring ini, peneliti menggunakan penelitian studi pustaka. Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3). Metode penelitian kepastakaan ini digunakan untuk penyusunan konsep mengena peran aplikasi dalam pembelajaran daring yang nantinya dapat digunakan literasi dalam pembelajaran di kelas.

Adapun langkah- langkah yang harus dilakukan dalam penelitian kepastakaan menurut Kuhlthau (2002) dalam Mirzaqon dan Purwoko (2017) adalah sebagai berikut:



#### a. Pemilihan Topik

Pemilihan topik dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara singkat dilingkungan sekolah saat pembelajaran di kurikulum 2013 ini, terutama saat pembelajaran online dimasa pandemi covid-19. Peneliti melihat bagaimana saat pembelajaran daring guru banyak menggunakan platform digital untuk membantu menyampaikan materi. Dari pengamatan tersebut peneliti tertarik mengenai kebaharuan riset terkait penggunaan platform digital dalam pembelajaran daring tersebut.

#### b. Eksplorasi Informasi

Setelah melakukan observasi singkat, peneliti melakukan eksplorasi informasi menggunakan beberapa search engine salah satunya yakni google scholar atau scopus untuk mencari tahu beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan disesuaikan dengan topik yang diangkat.

#### c. Menentukan Fokus Penelitian

Setelah melakukan eksplorasi informasi, peneliti mulai menetapkan beberapa fokus penelitian yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Setelah ditentukan fokus penelitian, peneliti mulai menentukan hipotesis yang diteliti serta menentukan variabel penelitian.

#### d. Pengumpulan Sumber Data

Sumber data dikumpulkan dengan cara mengumpulkan jurnal atau artikel yang berkaitan dengan variabel yang sudah ditentukan menggunakan search engine salah satunya yakni google scholar ataupun scopus.

#### e. Persiapan Penyajian Data

Setelah sumber data dikumpulkan, peneliti mulai menyunting serta menganalisis data yang sesuai dengan variabel yang diteliti dan mendukung hipotesis peneliti.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Peran Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring

Setiap *platform digital* pasti memiliki peranan sendiri dalam pembelajaran daring. Dari hasil analisis menggunakan riset kepustakaan baik melalui jurnal dan buku teks, dapat diketahui beberapa peran *platform digital* dalam pembelajaran daring. Berikut paparan dari analisis yang saya lakukan:

##### a. LMS (*Learning Management System*) *Open Course*

*Learning Management System* atau *LMS Open Course* memiliki peranan penting dalam pembelajaran daring atau e-learning. Hal tersebut dikarenakan LMS memiliki banyak aplikasi tidak berbayar yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Berikut beberapa peranan aplikasi yang ada di *LMS Open Course*

- Edmodo

Edmodo dirancang berbasis *cloud* kolaborasi merupakan aplikasi yang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Edmodo sebagai platform pembelajaran jejaring sosial untuk pendidik, peserta didik, maupun orang tua. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Iyus Jayusman dan Oka Agus Kurniawan Shavab pada tahun 2020 dengan judul "Studi Deskriptif

Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah” disebutkan beberapa peran dari edmodo. Melalui edmodo mahasiswa dapat memperhatikan penjelasan dosen dengan baik sebesar 88,2 %, mengamati mahasiswa lain yang sedang melakukan kegiatan diskusi dan presentasi sebesar 82,3 %, menyimak Edmodo yang ditampilkan oleh dosen sebesar 85,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 85,3 % di indikator *visual*. Untuk indikator *Listening* mahasiswa menyimak Edmodo yang ditampilkan oleh dosen sebesar 85,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 85,3 % dalam indikator *listening*. Untuk indikator oral, mahasiswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh mahasiswa lain saat kegiatan diskusi sebesar 76,5 %, mendengarkan materi yang disampaikan oleh mahasiswa lain saat kegiatan diskusi sebesar 76,5 %, mengajukan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran sebesar 76,5 %, mempresentasikan hasil tugas yang telah diberikan dosen sebesar 82,3 %, dan mahasiswa menjawab pertanyaan atau menanggapi dalam kegiatan pembelajaran sebesar 73,5 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 77,4 % dalam indikator oral. Dalam indikator writing, mahasiswa menulis laporan diskusi sebesar 88,2 %, Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 88,2 %. Selanjutnya, dalam indikator mental mahasiswa memecahkan masalah atau tugas yang telah diberikan oleh dosen 79,4 % dan menanggapi pernyataan atau pertanyaan yang diberikan oleh dosen atau mahasiswa sebesar 82,3 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 80,8 % dalam indikator mental. Dalam indikator emosional, mahasiswa tidak gugup dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok sebesar 79,4 % dan percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, atau tanggapan sebesar 73,5 %. Berdasarkan data ini didapat rata-rata sebesar 76,4 % dalam indikator mental. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat stimulus yang baik bagi mahasiswa. Pada penelitian ini, stimulus yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran edmodo.

Dalam penelitian ke dua, dengan judul penelitian “Perbandingan Learning Management System Edmodo dan Moodle Dalam Pembelajaran Online” yang dilaksanakan oleh Endang Retnoningsih pada tahun 2017 menyebutkan beberapa peranan edmodo, yakni guru, murid dan orang tua dapat mengakses dan mengikuti aktivitas dalam *platform* tersebut, pendidik dapat mengelola kelas, sedangkan siswa dan orang tua dapat memasuki kelas dengan memasukkan kode yang diberikan guru tersebut, pendidik dapat mengirim lampiran file dan link, pengajar dapat mengunggah bahan ajar yang diperlukan baik materi, presentasi, gambar, video, maupun sumber referensi lainnya, dapat sebagai wadah untuk menampung file baik dari pendidik maupun peserta didik, pendidik dapat menggunakan fitur *quiz* untuk melakukan evaluasi pembelajaran, baik pilihan ganda, isian singkat maupun uraian, disini pendidik juga bisa memberikan tugas dengan deadline tertentu dan peserta didik dapat mengirimkan tugas secara langsung dengan tombol “*turn it*” dalam fitur *attach file*, pendidik dapat memberikan nilai secara manual atau otomatis, pendidik dapat melihat nilai siswa pada *gradebook* dan tentunya dapat diexport menjadi file sedangkan siswa dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung, untuk memberikan penghargaan kepada siswa pendidik juga bisa menggunakan fitur *award badges*, dan yang terakhir pendidik dan pengajar dapat berkomunikasi melalui fitur *post, note, dan polling*.

Dari kedua penelitian tersebut dapat diketahui, dengan menggunakan edmodo aktivitas dalam pembelajaran baik secara *visual, listening, oral, mental*, maupun emosional, dapat berjalan dengan baik dengan prosentase yang tinggi. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mendapat *stimulus* yang baik. Melalui edmodo guru dapat mengelola kelas dengan baik. Orang tua siswa maupun guru dapat dengan mudah mengakses edmodo untuk pembelajaran. Guru juga dapat menunggah bahan ajar baik materi, presentasi, gambar, video, maupun sumber referensi lainnya sebagai wadah untuk penyampaian materi. Terdapat fitur *quiz* juga untuk melakukan evaluasi pembelajaran, baik secara pilihan ganda isian singkat, maupun uraian. Guru juga dapat memberikan tugas dengan deadline tertentu. Siswa juga dapat mengirimkan tugasnya dengan mudah melalui fitur *attach file*. Untuk hasil penilaian guru juga dapat melihatnya melalui *gradebook*. Sedangkan siswa dapat melihat sendiri rekapan nilainya. Guru dapat menilai secara langsung maupun otomatis melalui aplikasi tersebut. Guru juga bisa memberikan fitur buat *award badges* kepada siswa. Untuk berkomunikasi, guru dapat menggunakan fitur *post, note, dan polling*.

- Schoology

Mengutip dari penelitian dengan judul “Peran Aplikasi Schoology Dalam Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Teks Anekdot” oleh Rani Jayanti dan Suesthi Rahayuningsih pada 2020 disebutkan dari hasil penelitian Fitriainingsih, dkk (2020) peranan schoology ialah

guru dapat mendaftar, mengisi materi, membuat quiz dan membagikan kode kelas dalam aplikasi tersebut. Lalu menurut penelitian Tolino, Jumadi, dan Astuti (2020) aplikasi *schoolology* dapat mengembangkan keterampilan komunikasi visual peserta didik. Selain itu aplikasi *schoolology* pernah dipakai oleh Saddhono, Hasanudin, Fitrianiingsih (2019) untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Agar peran aplikasi *schoolology* pada pembelajaran flipped classroom dapat diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 maka Hasanudin, Fitrianiingsih, Saddhono, (2019b) menambahkan bahwa metode pembelajaran *flipped classroom* harus terintegrasi dengan salah satu pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013.

Mengutip dari penelitian Suchaina (2018) "*Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoolology*", *Schoolology* memudahkan dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi, dosen dapat memantau kegiatan pembelajaran, dosen dapat melaksanakan perkuliahan sebagaimana tatap muka, terdapat presensi, rekapan nilai mahasiswa, pemberian penghargaan pada mahasiswa, pemberian tugas yang terstruktur, forum diskusi kelas maupun kelompok, *Schoolology* juga dapat meningkatkan kreatifitas Dosen dalam proses kegiatan perkuliahan dan dapat memotivasi mahasiswa dalam aktif dan kreatif dalam proses perkuliahan. Selain itu pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memberikan sumbangsi pada perkembangan pendidikan dimasa millennial saat ini karena hal ini sudah menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan yang tidak dapat dielakkan lagi.

Dari analisis diatas dapat diketahui, melalui *Schoolology* guru dapat mendaftar, mengisi materi, membuat quiz dan membagikan kode kelas, mengembangkan keterampilan komunikasi visual peserta didik, mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik, memudahkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi, memantau kegiatan pembelajaran, dapat melaksanakan perkuliahan sebagaimana tatap muka, terdapat presensi, rekapan nilai mahasiswa, pemberian penghargaan pada mahasiswa, pemberian tugas yang terstruktur, forum diskusi kelas maupun kelompok, meningkatkan kreatifitas guru dalam proses kegiatan perkuliahan dan dapat memotivasi mahasiswa dalam aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

- Moodle

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Retno DS dan Muhamad A. Martoprawiro pada 2017 dengan judul "*Peran Moodle Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Praktikum Kimia*" menyebutkan *Moodle* berperan dalam meningkatkan penguasaan konsep dan prinsip Kimia Koordinasi mahasiswa di samping memahami konsep-konsep pada Kimia Anorganik secara utuh, sehingga pola belajarnya memahami keterkaitan konsep-konsep penting. Moodle ini selain dapat mengembangkan kemandirian mahasiswa dalam belajar juga mengadaptasi keragaman kemampuan dan minat mahasiswa dalam pembelajaran sains. Selanjutnya juga terdapat penelitian dari Hapsari, Pratiwi, dan Rosalia (2021) dengan judul "*Peran Forum Diskusi Sebagai Media Interaktivitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Kulino Berbasis Moodle*" pada tahun 2021 juga memakai aplikasi berbasis *Moodle* sebagai media dalam pembelajaran. Peran *Moodle* dalam penelitian tersebut ialah membantu proses kegiatan belajar mengajar secara mudah, fitur-fitur yang komplit membuat interaktivitas pengajar dan mahasiswa dapat terjalin, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal, dan dapat menjadi forum diskusi yang mudah diakses dan memberikan pesan lebih personal sehingga membuat mahasiswa dapat menjalin komunikasi dua arah. Hasilnya, efektivitas proses belajar mengajar tercapai dan interaktivitas yang ingin diwujudkan dapat terealisasi dengan baik.

- Google Classroom

Dalam jurnal "*Pembelajaran Blanded Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar*" milik Wicaksono dan Rachmadyanti (2017), memaparkan beberapa peran dari *Google Classroom* dalam pembelajaran. Disebutkan *Google Classroom* dapat mudah diakses melalui *multiplatform*, maksudnya dapat diakses di komputer maupun telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengakses <https://classroom.google.com> atau mengunduh melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Dan tentunya penggunaan LMS tersebut tidak dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelitian dengan metode literature review tersebut disebutkan bahwa, *Google Classroom* membantu untuk memonitoring siswa dalam belajar, dan guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran, interaksi guru dan siswa dapat terekam dengan baik.

Di jurnal yang berjudul "*Peran Media Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Selama Covid-19*" milik Jannah (2021) juga memaparkan peran dari *Google Classroom* dalam pembelajaran. dari hasil penelitian milik Fathul tersebut menyebutkan melalui *Google Classroom*

dapat membantu memudahkan Guru dan Siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Siswa. Selain itu, Guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Siswa secara *online*. Guru dapat membuat kelas *online* yang hanya diisi oleh siswa-siswanya dengan kode kelas yang dibagikannya. Mengutip dari Fathul (2020) pendapat Herman dalam (Hammi, 2017) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur.

Dari beberapa paparan di atas dapat diketahui *Google classroom* dapat diakses dimana saja baik komputer maupun telepon genggam dengan menggunakan *website Google classroom* atau mengunduhnya melalui playstore. Melalui *Google classroom* guru dapat memonitoring siswa dalam belajar dan melihat seluruh aktivitas selama pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa juga dapat terekam dengan baik. Melalui aplikasi tersebut guru dapat menjalankan proses belajar mengajar dengan mudah.

#### b. LMS (*Learning Management System*) *Close Course*

Fitur-fitur yang berbayar dalam *LMS Close Course* membuat perbedaan antara *LMS Open Source* dan *LMS Close Source*. *LMS Close Source* tentunya memiliki kelebihan dalam fitur-fiturnya. Berikut beberapa peran aplikasi *LMS Close Source* dalam pembelajaran daring :

- Ruang Guru

Penelitian pertama ada dari Giedon(2018) dengan judul “Peran Media Bimbingan Belajar Online “Ruang Guru” Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar”. Dari penelitian tersebut Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp dan Edumail. RuangUji membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN), serta guru dalam menghadapi Uji Kompetensi Guru. RuangUji disertai dengan papan peringkat, pembahasan serta analisis topik sehingga dapat memberikan evaluasi yang komprehensif bagi pengguna. latihan menjadi lebih menarik. Terdapat lebih dari 50,000 bank soal yang bisa diakses secara mudah dan gratis oleh siswa dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun website. Melalui sistem gamifikasi, Ruang Latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus. Ruang Video memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Konten Ruang uji disusun oleh guru-guru yang berkualitas dan tentunya telah disesuaikan dengan standar nasional. Ruang Latihan memudahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi sehingga proses. RuangLes merupakan fitur yang menyediakan layanan guruguru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ruang Les Online merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara online melalui smartphone mereka. Siswa dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (chat online) dengan tutor melalui fitur Ruang Les Online tersebut. Edumail adalah program kerjasama Telkom bersama Ruangguru dengan membuatkan email gratis bagi pengguna ruangguru yang tidak mempunyai email sehingga pengguna bisa menggunakan layanan Ruangguru secara penuh seperti berlangganan ribuan video belajar dan membeli token untuk bertanya langsung pada guru.

Di jurnal ke dua ada dari Damayani (2021) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMA N 1 Baturetno” menggunakan media pembelajaran Ruang Guru dalam penelitiannya. Dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media menyampaikan materi pelajaran. Karakteristik media belajar jarak jauh membuat siswa berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta teknologi pendidikan lainnya atau pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Pemahaman materi pelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap karena materi di mulai dari materi SD hingga persiapan masuk Perguruan Tinggi, sudut pandang, rubrikasi, dan narasumber telah sesuai kurikulum 2013 yang dapat membuat siswa lebih memahami materi melalui tampilan video pembelajaran, bahan latihan soal dan isi pelajaran

dengan baik. Ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar dengan media online aplikasi ruang guru.

Dalam penjelasan diatas banyak sekali fitur-fitur dalam Ruang Guru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Setiap fitur dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik sendiri. Dari penjelasan beberapa materi sampai soal latihan. Dalam Ruang Guru disediakan lebih dari 50.000 bank soal yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa dari berbagai jenjang melalui aplikasi maupun website.

- Quipper School

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Munarti pada tahun 2020 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Smpn 3 Cepu Melalui Aplikasi *Quipper School*” memakai *Quipper School* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan perolehan skor yang telah dipaparkan sebelumnya memberikan gambaran bahwa skor yang diperoleh siswa yang menggunakan media *Quipper School* hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *Quipper School*. Hasil post-test di kelas eksperimen (IX D) menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 85 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 68. Sesuai hasil postes siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata siswa telah memenuhi KKM. Sedangkan kelas kontrol (IX B) nilai rata-rata 70 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen disebabkan media *Quipper School* yang digunakan merupakan media yang tepat. Media ini menyediakan fasilitas diskusi sehingga siswa dapat bertanya jawab kepada guru kapan saja. Media ini selain interaktif dan efektif juga berbasis internet yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan hasil belajarnya. Dari penelitian yang dilakukan oleh Sandra Ayu Satyawati dan Dhany Efitia Sari dengan judul “Efektivitas Penggunaan *E-Learning Quipper School* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital” yang juga memakai *Quipper School* sebagai media pembelajaran daring. Berdasarkan berbagai studi literasi yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quipper school* memiliki tingkat keefektifan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Terbukti dengan adanya studi literatur yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dimana kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan hasil belajar yang sama antara kedua kelas tersebut namun setelah diterapkan menggunakan media pembelajaran e-learning quipper school terdapat perbedaan ke arah yang lebih baik dalam penggunaan *quipper school*. Dengan adanya *quipper school*, siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran interaktif karena siswa dapat melihat berbagai macam materi, contoh soal, dan soal latihan yang dapat membantu siswa. Sarana dan prasarana, adanya akses internet, kesiapan guru dan siswa dapat dipertimbangkan dalam penggunaan e-learning Adanya keefektifan dalam penggunaan e-learning dapat digunakan serta dianjurkan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

Dalam penelitian di atas dapat diketahui melalui quipper school guru dapat meningkatkan hasil belajar di kelas. Quipper school dapat menjadi media diskusi dengan guru secara mudah dan kapan saja. Melalui media tersebut dapat merangsang siswa dalam belajar dan dapat aktif saat pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa melihat berbagai macam materi ,contoh soal ,dan soal latihan yang dapat membantu siswa dalam belajar.

- Zenius

Menurut Nurfitriani, Zulfah (2020) *Zenius* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, dari sebelumnya kurang penyajian materi dalam pembelajaran. Saat ini, aplikasi *Zenius* tersebut siswa akan disajikan video pembelajaran mengenai materi-materi yang akan dipelajari siswa. Tidak hanya video pembelajaran matematika saja tetapi juga video pembelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan Bahasa Inggris. Dengan aplikasi *Zenius* tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa dapat lebih baik memahami materi dan mengerjakan tugas. Sedangkan menurut Nisya,Diana,Siti (2020) menyebutkan *Zenius* sebagai media pembelajaran online, berpotensi memberikan pengaruh besar terhadap siswa. Pasalnya aplikasi zenius ini merupakan aplikasi belajar yang lengkap dengan 80.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa diunduh beserta pembahasannya dari semua jenjang dan kurikulum yang ada.Kurangnya sosialisasi dari *Zenius*, membuat banyaknya siswa yang lebih memilih bimbingan belajar offline dari pada memakai *Zenius*.

Dari kedua jurnal tersebut dapat diketahui, di aplikasi *Zenius* terdapat 80.000 lebih video pembelajaran yang dapat di pakai saat pembelajaran. Video belajar tersebut sudah disesuaikan

dengan kurikulum yang ada. Selain itu melalui aplikasi ini siswa dapat lebih baik dalam memahami materi dan mengerjakan tugas.

- Microsoft Teams

Menurut Bayu dan Abdul (2019) menyebutkan bahwa *Microsoft Teams* mampu membantu peserta didik untuk berkembang karena memiliki akses ke alat dan personalisasi pembelajaran yang akan membangkitkan kreativitas peserta didik, selain itu menghemat waktu pendidik dalam mengajar tentunya dengan menjaga ruang kelas tetap teratur, mulai dari Rencana pelaksanaan pembelajaran hingga memberi peserta didik umpan balik dan memeriksa nilai, dengan tetap terhubung dengan sekerja di komunitas pembelajaran profesional. Di *Microsoft Teams* dapat menghadirkan percakapan, rapat, file, dan aplikasi dalam pengalaman tunggal di *Office 365 Education*. Melalui aplikasi ini pendidik dapat bergerak cepat dan mudah dari percakapan hingga pembuatan konten dengan konteks, keberlanjutan, dan transparansi. *Teams* menangani kebutuhan yang unik dari kelompok yang berbeda dan memungkinkan mereka bekerja sama secara mudah dan menyelesaikan pekerjaan sebagai berikut:

Mengelola proyek, tugas, dan konten dengan menggunakan aplikasi yang digunakan setiap hari, dan semua tersedia dalam satu ruang kerja yang dapat disesuaikan. Terus mengikuti informasi dan pembaruan real-time yang dibagikan dalam percakapan tim tetap, obrolan pribadi (semuanya dapat dimoderasi, jika diperlukan), rapat tim, dan saluran lain.

Mendukung kolaborasi yang beragam dan pengalaman yang mudah dengan aplikasi terintegrasi dari Office 365 seperti Word, Excel, PowerPoint, dan Buku Catatan Kelas OneNote.

Di penelitian ke dua dari Adi (2020) Secara keseluruhan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams for Education* berada dalam kategori "Sangat Baik" karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 75). Presentase peningkatan pencapaian  $\geq 85,46\%$  mahasiswa telah mencapai nilai tinggi (minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing masing-indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for Education* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dari kedua jurnal tersebut ,dapat diketahui *Microsoft Teams* memiliki banyak peran dalam pendidikan. Melalui aplikasi tersebut peserta didik bisa lebih kreatif, menghemat waktu pendidik dalam mengajar, membantu menjaga ruang kelas tetap teratur, membantu diskusi melalui percakapan maupun rapat, guru dapat mengelola proyek, tugas dan konten. Selain itu aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik saat pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai peran platform digital dalam pembelajaran daring ada dua yakni LMS (Learning Management System) Open Source dan LMS (Learning Management System) Close Source. Di LMS (Learning Management System) Open Source ada Edmodo, Google Classroom, Moodle, dan Schoology yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring. sedangkan di LMS (Learning Management System) Close Source ada Ruang Guru, Quipper School, Zenius dan *Microsoft Teams* yang bisa digunakan.

Setiap aplikasi tersebut memiliki peran tersendiri dalam pembelajaran daring. Saat pembelajaran daring ,Platform Digital sangat penting. Dengan Platform Digital, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, diskusi antara guru dan siswa dapat berjalan lancar, pembelajaran dapat dilakukan seperti saat tatap muka, siswa juga dapat belajar sendiri melalui beberapa aplikasi yang menyediakan latihan soal, guru juga bisa lebih kreatif saat memberikan materi pembelajaran, baik dalam bentuk dokumen, power point, maupun video pembelajaran.

#### E. Referensi

- Damayani, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMAN 1 Baturetno* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/90644/1/NASKAH%20PUBLIKASI%20FIX%20OK.pdf>
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress. Diperoleh dari <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

- Giedon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar Online “Ruang Guru” Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 167-182.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Hapsari, S. A., Pratiwi, M. R., & Rosalia, N. (2021). Peran Forum Diskusi Sebagai Media Interaktivitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online Kulino Berbasis Moodle. In *Dynamic Media, Communications, and Culture: Conference Proceedings*.
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- Jannah, F. (2021). Peran Media Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Selama Covid-19.
- Jayanti, R., & Rahayuningsih, S. (2020). Peran Aplikasi Schoology dalam Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Teks Anekdote. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 25-36.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13-20.
- Klaus, K. (1993). Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Mirzaqon, T. A., & Purwoko, B. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Molinda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus, Ohio
- Munarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMPN 3 Cepu Melalui Aplikasi Quipper School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 113-122.
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurfitriana, N., & Zulfah, Z. (2020). Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. *Journal on Education*, 3(01), 62-75.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). Analisis kualitatif penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran kolaboratif daring. *SENATIK*, 415-420.
- Retnoningsih, E. (2017). Perbandingan learning management system edmodo dan moodle dalam pembelajaran online. *Information System For Educators And Professionals: Journal Of Information System*, 1(2), 221-230.
- Satyawati, S. A., & Sari, D. E. (2018). Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.
- Sicat, A. S., & Ed, M. A. (2015). Enhancing college students' proficiency in business writing via schoology. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 159-178.
- Sintawana, N., Lazirkha, D. P., & Sari, S. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis E-learning pada Aplikasi Zenius terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jl-Tech*, 325323.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar. *Sepren*, 2(1), 30-30.
- Suchaina. (2018) Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. Diperoleh dari <http://ejurnal.uji.ac.id/index.php/EDU/article/view/578>
- Suyanti, R. D., & Martoprawiro, M. A. PERAN MOODLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAN KONSEP DAN PRAKTIKUM KIMIA. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 23(1), 23-28.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9144/44.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Jay, F. N. (2004). J.(2004). Can e-learning replace classroom learning. *Commun. ACM*, 47(5), 75-79.