



Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Schoology* dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Belajar Geografi Siswa

¹Ayu Dewi Sinta, ²Laili Rosita

^{1,2}Universitas PGRI Palembang

Jalan Ahmad Yani 9 Ulu Palembang

e-mail: rositalaili09@gmail.com

Naskah diterima: 30 April 2020, direvisi: 5 Juni 2020, disetujui: 27 Juni 2020

Abstract

The aim of this research was to determine the effect of *Schoology* applications on student learning activities. This research was conducted at SMA PGRI 2 Palembang in April to May 2019. This research was a quantitative research using quasi-experimental method. The population of this research was all student of class XI IPS students in SMA PGRI 2 Palembang. Samples taken using the cluster random sampling method in this research were two classes, class XI IPS 2 with 36 students as an experimental class and class XI IPS 1 with 36 students as a control class. Instruments to collect data using observation and documentation. Prerequisite data test analysis was applied with normality test with chi-quadrade test and homogeneity test with Fishe Test while hypothesis data test was analyzed using Z-test. The results of this research are the average of activities learning class XI IPS 2 as the experimental class was 87 % (very high). Based on the Z-test analysis, the result is that H_0 is accepted, because Z count (0.45) < Z table (1.64). Therefore, it can be concluded that learning by using the *Schoology* application can affect the learning activities of students class XI IPS in SMA PGRI 2 Palembang.

Keywords: Learning Media, *Schoology* Applications, Learning Activities

Abstrak

Penelitian ini disusun untuk memaparkan pengaruh aplikasi *Schoology* terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI 2 Palembang. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Seluruh siswa kelas XI IPS di SMA PGRI 2 Palembang yang berjumlah 180 orang merupakan populasi dari penelitian ini. Sampel yang diambil menggunakan metode *cluster random sampling* sebanyak dua kelas, yakni kelas XI IPS 2 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Analisis uji prasyarat data dilakukan dengan uji normalitas dengan perhitungan uji chi-kuadrat dan uji homogenitas dengan perhitungan Uji Fishe, sedangkan uji hipotesis data dianalisis menggunakan uji-Z. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen adalah 87% (sangat tinggi) dan untuk kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol adalah 85% (tinggi). Berdasarkan analisis uji-Z terdapat hasil perhitungan bahwa H_0 diterima, karena Z hitung (0,45) dan Z tabel (1,64). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Schoology* dapat mempengaruhi aktivitas belajar geografi siswa kelas XI IPS di SMA PGRI 2 Palembang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Schoology*, Aktivitas Belajar

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi telah membawa perubahan bagi kemajuan dunia pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran saat inipun perlu didukung dengan pembelajaran yang berbasis teknologi. Teknologi yang mendukung pembelajaran antara lain *computer/laptop*, LCD, internet, dan *smartphone*. Menurut Rani Dwi (2014:1), saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, di mana semua mata pelajaran harus terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penerapan kurikulum 2013 secara tidak langsung memberikan ruang bagi terciptanya sistem mengajar berbasis *online* (internet). Oleh karena itu seorang guru mestilah selalu berpikir bagaimana caranya menampilkan sebuah media yang baik dan tepat guna dalam pembelajaran. Media di era modern ini banyak sekali pilihannya, terutama media berbasis teknologi dan jaringan internet yang memanfaatkan sarana komputer dan internet sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

Walaupun perkembangan teknologi sangat pesat tetapi tidak dapat menggantikan peran guru di dalam pembelajaran. Teknologi tersebut digunakan sebagai media untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sementara pembimbingan dan fasilitator dalam pembelajaran yang utama adalah guru. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, media adalah faktor penting yang harus dipersiapkan

mengingat manfaat dari media sendiri adalah sebagai alat yang membantu menyampaikan isi materi yang sulit dipahami apabila disampaikan secara langsung. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Asyhar (2011) menyatakan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yaitu 1) meningkatkan mutu pembelajaran, 2) tuntutan paradigma baru, 3) kebutuhan pasar, dan 4) visi pendidikan global.

Tak terkecuali pembelajaran geografi adalah salah satu pembelajaran yang menggunakan pengetahuan luas baik alam maupun sosial yang membuat siswa harus memahami tentang keadaan geosfer di seluruh muka bumi. Dengan pemahaman yang sangat luas dan cara pemikiran siswa yang terbatas, maka mengharuskan guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan bantuan media agar pemahaman yang luas tersebut dapat tersampaikan dengan baik sehingga materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Apalagi di dalam materi geografi banyak gambar-gambar atau penjelasan yang terlalu baku jika hanya dijelaskan saja maka siswa akan kebingungan dan sulit untuk memahami penyampaian dari guru, maka dari itu dengan adanya media yang menarik memiliki efek khusus yang dapat menimbulkan siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat mempengaruhi kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang merupakan respons siswa

secara langsung pada saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu respon siswa tersebut seperti mengajukan pertanyaan tentang materi atau mengemukakan pendapat tentang materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dan harus diperhatikan karena aktivitas akan mempengaruhi hasil belajar. Apabila aktivitas belajar tinggi/meningkat maka akan semakin baik tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Laili Rosita, 2017). Maka dalam hal ini perlu penggunaan media inovatif berbasis teknologi dan komunikasi yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media laptop/*smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Schoology*.

Putri dkk (2014) menjelaskan bahwa *Schoology* merupakan salah satu LMS (*Learning Management Systems*) berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti media sosial *Facebook*. Menurut Aminoto dkk. (2014), adapun fitur-fitur yang dimiliki *Schoology* adalah *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok, *Resources* (Sumber Belajar), dalam fitur *resource* dapat menambahkan materi yaitu berupa: *assignment*, *test/quiz*, *file/link*, *discussion*, *page*, dan media album.

Adapun sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan aplikasi *Schoology* ini yaitu memerlukan

bantuan internet karena *Schoology* merupakan pembelajaran berbasis *online* yang memerlukan jaringan internet untuk mengakses media *Schoology*. Kemudian, siswa membutuhkan alat bantu seperti laptop atau *smartphone* karena pembelajaran ini merupakan pemanfaatan teknologi yang mengharuskan siswa belajar secara modern.

Proses pembelajaran di kelas XI SMA PGRI 2 Palembang sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap yang membantu proses pembelajaran seperti sudah tersedianya proyektor dan sebagian besar siswa sudah memiliki laptop dan *smartphone* yang didukung dengan jaringan internet yang baik. Dengan kelebihan ini, media pembelajaran yang berbasis teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan dengan baik. Selain itu, SMA PGRI 2 Palembang ini belum pernah menggunakan aplikasi *Schoology* dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini masih tergolong baru dan aplikasi *Schoology* ini juga dilengkapi fitur-fitur yang sangat menarik sehingga membuat siswa akan merasa semangat dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Penelitian *E-Learning* berbasis *Schoology* pernah dilakukan oleh Ikmal (2013). Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *E-Learning* berbasis *Schoology* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sejarah kelas XI IPA SMAN 3 Palembang. *Schoology* memotivasi untuk semakin mengefektifkan dan melakukan beberapa kali kegiatan pembelajaran di luar jam pelajaran atau di luar kelas. Apabila guru

berhalangan hadir untuk mengajar di kelas, kegiatan pembelajaran dapat tetap dilakukan sebagaimana biasanya melalui pembelajaran dengan aplikasi ini, selain itu hambatan seperti kurangnya jam pelajaran sedangkan materi pembahasan belum selesai, dapat diatasi dengan menambah pelajaran di luar jam pelajaran misalnya penambahan jam bisa dilakukan di rumah tanpa mengganggu pelajaran lain. Inilah beberapa kelebihan yang bisa dimanfaatkan dari aplikasi *Schoolology* untuk mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran, memperlancar penyampaian materi dari guru kepada siswa, memudahkan siswa memahami materi melalui media pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar sehingga aktif berpartisipasi memecahkan masalah, mengajukan pendapat maupun bertanya dalam setiap diskusi pada kelompoknya masing-masing. *Schoolology* juga merupakan sebuah aplikasi yang mempunyai banyak menu dengan berbagai fungsi di dalamnya, berbagai menu tersebut menjadikan aplikasi ini menarik dan tidak membosankan karenanya banyak variasi kegiatan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. *Schoolology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang sangat menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. *Schoolology* mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi yang mereka miliki seperti komputer, laptop, dan *smatrphone* yang dihubungkan dengan jaringan internet dalam pembelajaran.

Dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi ini akan membuat proses pembelajaran terlihat lebih modern dan menyenangkan karena siswa akan merasa seperti belajar sekaligus seperti menggunakan media sosial yang dapat saling berinteraksi dan bertukar pendapat dari siswa ke siswa atau dari guru ke siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Jalinus dan Ambiyar (2016) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learing experience*) yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan media. Istilah media seringkali dikaitkan dengan teknologi, bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai : perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan dan perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu (Achsin, 1986:10).

Walaupun begitu, penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut sekehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran tentu lebih

diperhatikan. Sedangkan media yang tidak menunjang tentu saja harus disingkirkan jauh-jauh untuk sementara. Kompetensi guru sendiri patut dijadikan perhitungan. Apakah mampu atau tidak untuk mempergunakan media tersebut. Jika tidak, maka jangan mempergunakannya, sebab hal itu akan sia-sia. Malahan bisa mengacukan jalannya proses belajar mengajar. Maka, dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2010:122).

Media pembelajaran *information and communication technology* yang disingkat ICT merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas serta dapat dimanfaatkan untuk pengerjaan tugas siswa. Perangkat ICT yang dimaksud dalam tulisan ini adalah *smartphone*, komputer/laptop, LCD, dan jaringan internet (Hamdanah dan Hasanuddin, 2019). Pada era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut. Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan istilah

pendidikan berbasis TI lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telepon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telepon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-learning/mobile learning* (Ali Muhson, 2010).

Aplikasi *Schoology*

Schoology merupakan salah satu aplikasi LMS (*Learning Management Systems*) yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, LMS bisa membuat peserta didik dan guru masuk ke dalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis *online* serta mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Aplikasi ini sangat cocok untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital saat ini (Haniah, 2019). *Schoology* tersedia pada laman web yang berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara gratis dan mudah digunakan seperti media sosial *Facebook*. *Schoology* adalah jejaring sosial berbasis web yang difokuskan

pada kerjasama, untuk memungkinkan pengguna membuat, mengelola, dan saling berinteraksi serta berbagi konten akademis. *E-learning* ini juga memberikan akses pada guru dan siswa untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar siswa di sekolah (Farmington, 2014).

Kelebihan *Schoology* bagi peserta didik adalah peserta didik dapat melihat pelajaran secara online, berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dan dapat belajar secara mandiri melalui perangkat *mobile* mereka yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun mereka inginkan. Disamping itu peserta didik juga dapat menyimpan hasil karya baik berupa tugas-tugas, video pembelajaran maupun gambar yang mendukung kegiatan di aplikasi *Schoology* (Haniah, 2019).

Menurut Aminoto, dkk. (2014), fitur-fitur yang dimiliki *Schoology* adalah:

- a. *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran.
- b. *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok.
- c. *Resources* (Sumber Belajar), dalam fitur *resource* dapat menambahkan materi, yaitu *assignment*, *test/quiz*, *file/link*, *discussion*, *page*, dan media album.

Melalui fitur *discussion*, siswa dapat mendiskusikan fenomena geosfer yang diberikan guru. Dabbagh (2007)

mengemukakan bahwa ketika membuat forum diskusi *online*, perlu topik yang menarik dan spesifik supaya siswa tertarik untuk mengikuti diskusi tersebut. Diskusi membuat siswa terlatih untuk memecahkan permasalahan dengan saling bertukar pikiran satu sama lain. Selain itu, forum diskusi online ini melatih siswa untuk berpendapat dan berkomunikasi seperti menggunakan sosial media.

Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Martinis Yamin, 2007:75). Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran adalah tingginya aktivitas belajar siswa.

Asori Ibrohim (2018) menyatakan bahwa, aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Selain itu, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis dan memecahkan permasalahan yang mengarahkan pada peningkatan hasil belajar. Idealnya aktivitas belajar perlu ditingkatkan dalam pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran IPS.

Peningkatan aktivitas belajar memberikan manfaat dalam pembelajaran IPS, yaitu pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna, sarat nilai keberanian, percaya diri, tanggung jawab dan lebih humanis bagi pengalaman belajar siswa. Selain itu, pembelajaran IPS yang semula hanya sebatas pada hafalan akan dapat mencakup pemahaman dalam menerima pelajaran.

Aktivitas belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing. Guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi interaksi yang kondusif, guru harus siap sebagai mediator dalam segala situasi proses belajar mengajar, sehingga guru merupakan tokoh yang akan dilihat dan akan ditiru tingkah lakunya oleh siswa. Guru sebagai fasilitator akan memimpin terjadinya interaksi belajar mengajar (Soemantono, 2012:105).

Menurut Dierich (dalam Hamalik, 2009:90), jenis-jenis aktivitas belajar dibagi dalam delapan kelompok sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, mencari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi

sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh kelas XI IPS SMA PGRI 2 Palembang.

Adapun cara pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan area sampling (*Cluster random Sampling*) yaitu teknik ini digunakan jika populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster*. Peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 dan kontrol yaitu kelas XI IPS 1. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Schoology* pada saat

proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau akan menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengukur variabel penelitian dalam hal ini adalah aktivitas belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi tertutup di mana sudah terdapat jenis-jenis aktivitas yang akan diamati pada lembar observasi, peneliti tinggal mencentreng (√) aktivitas yang dilakukan siswa pada lembar observasi tersebut. Pada saat melakukan pengamatan secara langsung, peneliti dibantu oleh *observer* yang melakukan pengamatan dan mengisi lembar observasi aktivitas belajar siswa. Berikut adalah tabel indikator lembar observasi aktivitas belajar.

Tabel 1. Indikator Lembar Observasi Aktivitas Belajar.

NO	Indikator	Aktivitas yang diamati Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Aktivitas Visual	1) Siswa dengan perhatian penuh menyimak guru saat menjelaskan materi 2) Menyimak dan memperhatikan kegiatan presentasi kelompok 3) Membaca materi yang disampaikan melalui aplikasi		
2.	Aktivitas Lisan	4) Menanggapi kegiatan diskusi kelompok 5) Berani menyampaikan gagasan dalam kelompok 6) Aktif bertanya dan memberikan jawaban dalam kegiatan tanya jawab		
3.	Aktivitas Mendengarkan	7) Mampu mengemukakan kembali materi pembelajaran yang sudah disampaikan		
		8) Mendengarkan pendapat dari kelompok lain		

NO	Indikator	Aktivitas yang diamati Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
4.	Aktivitas Menulis	9) Mencatat hal-hal penting 10) Mampu membuat kerangka pembelajaran dalam bentuk peta konsep		
5.	Aktivitas Menggambar	11) Menampilkan gambar jenis-jenis bencana alam di Indonesia		
6.	Aktivitas Metrik	12) Melakukan presentasi		
6.	Aktivitas Mental	13) Berani mengemukakan pendapat 14) Memberikan motivasi pada rekan satu kelompoknya		
8.	Aktivitas Emosional	15) Serius saat menyimak hal-hal penting 16) Tersenyum/tertawa saat rekan dan guru menyampaikan materi dengan cara yang lucu 17) Antusias mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi		

Uji hipotesis menggunakan statistic parametris, dengan uji proporsi menggunakan uji-Z, dikatakan aktif jika $\geq 60\%$ siswa aktif melakukan aktivitas yang relevan. Rumusan hipotetsis data aktivitas belajar siswa untuk uji ini sebagai berikut :

$$H_0 : \pi < 0,60 \text{ (proporsi siswa aktif } < 0,60)$$

$$H_1 : \pi < 0,60 \text{ (proporsi siswa aktif } \geq 0,60)$$

Kriteria uji : tolak H_0 jika $Z_{hitung} \geq Z_{0,5-\alpha}$ dengan taraf nyata 5%. Nilai $Z_{0,5-\alpha}$ diperoleh dari daftar normal baku dengan peluang (0,5-a).

Statistik yang digunakan dalam uji ini (dalam Sudjana, 2005: 233) adalah :

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - 0,60}{\sqrt{0,60(1-0,60/n)}}$$

Keterangan :

X = banyaknya siswa aktif
n = jumlah sampel
0,60 = proporsi siswa aktif yang diharapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran dengan Aplikasi *Schoology*

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI IPS 2 di mana dalam hal ini merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media aplikasi *Schoology* dikombinasikan dengan metode ceramah sedangkan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan diskusi sebanyak 3 kali

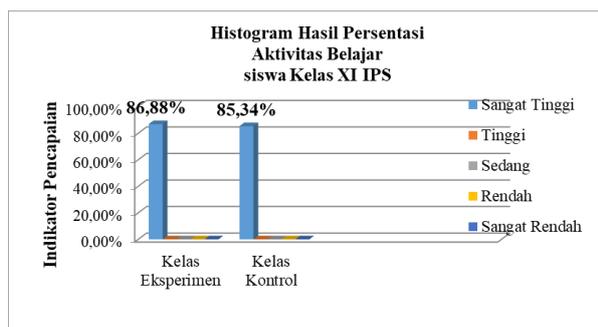
pertemuan, setelah diadakan tatap muka 3 kali pertemuan baru diadakan evaluasi. Pada tahap awal pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan rutin tatap muka, yaitu memberi salam, membuka pelajaran, dengan do'a, mengabsensi kehadiran siswa, dan selanjutnya memberikan apresiasi dengan cara menjelaskan prosedur pembelajaran menggunakan aplikasi *Schoolology*. Kemudian peneliti menampilkan aplikasi *Schoolology* kepada siswa, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan ditampilkan pada aplikasi *Schoolology*. Selanjutnya, peneliti menyampaikan sekilas informasi agar siswa memahami dan mengenal tentang media yang akan dimanfaatkan sebagai media belajar, dengan tujuan untuk memperlancar kegiatan belajar dalam rangka meningkatkan aktivitas dan pengetahuan siswa terhadap tema yang akan dipelajari. Kegiatan ini juga akan membuat siswa lebih termotivasi dalam mempelajari materi mitigasi bencana alam yang akan ditampilkan dalam bentuk dokumen, video animasi yang telah diposting oleh peneliti melalui aplikasi *Schoolology*. Tahap ini peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan aplikasi *Schoolology* secara langsung didalam kelas dengan cara peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok memiliki 7 sampai 8 anggota, setiap kelompok harus menyediakan minimal 1 atau 2 laptop kemudian laptop harus terkoneksi dengan jaringan internet terlebih dahulu agar dapat menggunakan aplikasi *Schoolology*. Setelah sudah dibagi kelompok, setiap kelompok mendapatkan materi yang

berbeda-beda tentang mitigasi bencana alam. Selanjutnya setiap kelompok mencari materi yang telah dibagi tersebut kemudian diunduh didalam aplikasi *Schoolology* dengan fitur "room discussion", Setelah diunduh setiap kelompok bergiliran untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan tampilan aplikasi *Schoolology* yang sudah terhubung dengan LCD proyektor agar kelompok lainnya dapat memperhatikan hasil diskusi yang dipresentasikan.

Tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi yang telah dibahas berupa menarik kesimpulan secara keseluruhan materi mitigasi bencana alam. Pada kegiatan evaluasi ini sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dengan baik mengenai konsep mitigasi bencana, usaha yang harus dilakukan untuk mengurangi resiko dampak dari bencana alam, serta faktor-faktor alam dan manusia penyebab terjadinya bencana, dengan menggunakan kata-kata sendiri, maka dapat disimpulkan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Schoolology* dapat membuat siswa mudah memahami materi.

Hasil Analisis Observasi Aktivitas Belajar

Observasi aktivitas belajar dilakukan selama pembelajaran menggunakan aplikasi *Schoolology* begitu juga dengan kelas kontrol. Hasil dari analisis aktivitas belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Analisis Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas XI IPS 2 (Kelas Eksperimen) memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 87% dibandingkan kelas XI IPS 1 (Kelas Kontrol) yaitu 85% hal ini terjadi karena kelas XI IPS 2 menggunakan media berbasis aplikasi *Schoology* pada saat proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah bervariasi. Tingginya aktivitas belajar siswa disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Schoology* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih memahami materi pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok. Sebagaimana dikemukakan oleh Pribadi (2017) bahwa teknologi khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dan pengetahuan. Teknologi informasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh khalayak atau *audience*. Dengan adanya media pembelajaran, guru terbantu untuk tidak banyak menulis atau mengilustrasi di

papan tulis. Ilustrasi dan tulisan yang dibutuhkan dapat dipenuhi guru dengan waktu yang cepat melalui fasilitas yang terdapat dalam program komputer. Selain memperoleh ilustrasi yang cepat, kualitas ilustrasinya pun sangat sempurna, sehingga siswa dengan cepat dapat memahami materi yang disajikan (Dewi Salma Prawiradilaga dkk, 2013).

Berdasarkan analisis lembar observasi siswa, untuk kelas XI IPS 2 (Kelas Eksperimen) dilihat dari aktivitas yang pada setiap item aktivitas terkait dengan tujuh indikator aktivitas belajar siswa secara keseluruhan didapat skor terdapat 29 siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru dan mengamati kegiatan presentasi, 30 siswa melakukan aktivitas memperhatikan apa yang disampaikan guru, 31 siswa melakukan aktivitas membaca buku, bersedia menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok, aktif pada kegiatan tanya jawab, mampu menjawab pertanyaan dengan argumen yang logis, mampu menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri setelah mendapat dari penjelasan/informasi guru, mengikuti dan menyimak jalannya diskusi oleh kelompok lain, dan bersemangat dalam proses belajar mengajar, 32 siswa melakukan aktivitas aktif dalam diskusi kelompok, menggambar siklus penanggulangan bencana, menampilkan gambar jenis-jenis bencana alam di Indonesia, melakukan presentasi, memecahkan dan menemukan solusi dari setiap permasalahan terkait materi yang dihadapi dalam kelompok, mampu membuat kesimpulan dari berbagai sumber belajar yang

digunakan dalam diskusi kelompok atau membuat catatan *moment-moment* dan materi yang dianggap penting dalam kelompok, 33 siswa melakukan aktivitas bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat.

Sedangkan untuk kelas XI IPS 1 (Kelas Kontrol) terdapat 20 siswa yang melakukan aktivitas yang memperhatikan penjelasan dari guru, 20 siswa yang melakukan aktivitas mengamati kegiatan presentasi, 30 siswa yang melakukan aktivitas memperhatikan apa yang disampaikan dan mendengarkan penjelasan guru, 31 siswa yang melakukan aktivitas bersedia menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok, aktif pada kegiatan tanya jawab, mampu menjawab pertanyaan dengan argumen yang logis, 32 siswa yang melakukan aktivitas aktif dalam diskusi kelompok, menampilkan gambar jenis-jenis bencana alam di Indonesia, 33 siswa yang melakukan aktivitas bekerja sama dalam kelompok, berani dalam mengemukakan pendapat, melakukan presentasi, memecahkan dan menemukan solusi dari setiap permasalahan terkait materi yang dihadapi dalam kelompok, mampu membuat kesimpulan dari berbagai sumber belajar yang digunakan dalam diskusi kelompok atau membuat catatan *moment-moment* dan materi yang dianggap penting, berani dalam mengemukakan pendapat dalam diskusi, bersemangat dalam proses belajar mengajar. Artinya media ceramah bervariasi ditinjau dari aktivitas belajar siswa masih lebih rendah dalam hal mempengaruhi aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal

ini juga siswa yang menjawab tidak melakukan aktivitas yang relevan yaitu 3 siswa yang tidak mendengarkan pendapat dari kelompok lain, 3 siswa yang tidak menggambar siklus penanggulangan bencana secara keseluruhan, 3 siswa tidak melakukan presentasi, 3 siswa tidak bekerja sama dengan kelompok, 3 siswa tidak memecahkan masalah dalam kelompok, 3 siswa tidak membuat kesimpulan dalam diskusi kelompok atau membuat catatan kecil didalam kelompok, 3 siswa yang tidak berani dalam mengemukakan pendapat dalam diskusi, 3 siswa yang tidak bersemangat dalam proses belajar mengajar, 8 siswa yang tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru dan mengamati kegiatan presentasi, 6 siswa yang tidak memperhatikan apa yang disampaikan, 5 siswa yang tidak membaca buku, tidak mengemukakan pendapat dalam kelompok, tidak aktif bertanya, dan tidak mampu menjawab pertanyaan, 4 siswa yang tidak aktif dalam diskusi kelompok dan tidak menampilkan gambar jenis-jenis bencana alam di Indonesia.

Hasil Uji Hipotesis

Oleh karena berdasarkan analisis uji prasyarat bahwa uji normalitas menggunakan rumus uji Chi-kuadrat dengan perhitungan *microsoft office excel*. Dengan adanya pengujian tersebut dapat mengetahui data penelitian ini bersifat normal atau tidak, setelah melakukan perhitungan untuk kelas XI IPS 2 (Kelas Eksperimen) menunjukkan hasil t-hitung sebesar 343,6697 dan t-tabel

sebesar 3.841, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka kriteria hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti data yang sudah dianalisis berdistribusi normal dimana t_{hitung} (343,6697) < dari t_{tabel} (3.841). Sedangkan untuk data normalitas kelas XI IPS 1 (Kelas Kontrol) menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 354,5626 dan t_{tabel} sebesar 3.841, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka kriteria hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti data yang sudah dianalisis berdistribusi normal dimana t_{hitung} (354,5626) < dari t_{tabel} (3.841). Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan Rumus Fisher, hal ini digunakan untuk mengetahui seragam atau tidak kedua varians data tersebut. Setelah melakukan perhitungan terdapat hasil bahwa $F_{hitung} = 1,23$ dan $F_{tabel} = 1,78$. Jadi H_0 diterima karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau homogen.

Oleh karena data teruji normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - 0,60}{\sqrt{0,60(1-0,60/n)}}$$

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - 0,60}{\sqrt{0,60(1-0,60/n)}}$$

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{24}{36} - 0,60}{\sqrt{0,60(1-0,60/36)}}$$

$$Z_{hitung} = \frac{0,6 - 0,60}{\sqrt{0,60(0,4)/36}}$$

$$= \frac{0,67}{0,50} = 1,34$$

$$Z_{Tabel} = Z\left(\frac{1}{2} - \alpha\right) = Z(0,5 - 0,05)$$

$$= Z(0,45)$$

$$= 1,34$$

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis menggunakan rumus Z dapat diketahui perhitungan bahwa H_0 diterima, karena Z_{hitung} (0,45) < Z_{tabel} (1,64). pembelajaran dengan menggunakan media *Schoology* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa kelas XI IPS di SMA PGRI 2 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini membuktikan bahwa betapa pentingnya peranan media pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak sekali peran dari media dalam pembelajaran, antara lain pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Selain itu metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar setiap jam pelajaran. Peran media dalam pembelajaran selanjutnya adalah membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya

(Widodo, 2017). Berdasarkan fenomena maraknya penggunaan internet di kalangan pelajar, *Schoology* dapat menjadi sebuah sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan para siswa untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Melalui *Schoology* tugas-tugas yang telah dikerjakan siswa dapat diunggah dan dalam forum diskusi siswa lain dapat saling berkomentar yang dapat membangun dan memberikan saran kekurangan untuk membangun lebih baik lagi (Rahmadianto, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran, aktivitas kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol hal ini dilihat dari hasil perhitungan indikator pencapaian aktivitas belajar siswa yaitu untuk kelas XI IPS 2 hasil rata-rata aktivitasnya adalah 87%. Sedangkan hasil rata-rata aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 yaitu 85%. Kegiatan aktivitas yang paling tinggi adalah kegiatan aktivitas metrik, kegiatan aktivitas mental, dan kegiatan aktivitas emosional. Dari pengujian hipotesis yang menggunakan rumus Z menunjukkan bahwa $Z_{hitung} (0,45) < Z_{tabel} (1,64)$ untuk tingkat kepercayaan 5%, jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel, 0,5-\alpha}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media berbasis aplikasi *Schoology* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. (1986). *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aminoto, Tugiyono dan Hairul Pathoni. (2014). *Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi*. Jurnal Sainmatika. Vol. 8 No. 1, 14-29.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, Rani. (2014). "Pengembangan media mobile learning dengan aplikasi Schoology pada pembelajaran geografi materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 1 Karanganyar": Jurnal pendidikan. Universitas Sebelas Maret: Karanganyar.
- Farmington. (2014). *Schoology* from <https://sites.google.com/site/farmington/Schoology/what-is-Schoology>. Diakses pada 28 Mei 2019.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Hamdanah dan M. Iqbal Hasanuddin. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Haniah, dkk. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital (Schoology) untuk Peserta Didik*. Kemendikbud.
- Ibrohim, Asori. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Muhson, Ali. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10.
- Nada Dabbagh. (2007). *The Online Learner: Characteristics and Pedagogical Implications*. CITE Journal vol.7 no.3 September 2007.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Ni Wayan Mei Ananda, Nyoman Jampel dan I Kadek Suartama. (2014). *Pengembangan E- Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No. 1, 1-11.
- Rahmadiano, Ervian Pasca. (2016). *Pemanfaatan Schoology sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Jaringan Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal IT – Edu. Volume 01 Nomor 02 Tahun 2016, 82 – 87.
- Rosita, Laili. (2017). *Penggunaan Metode Mind Mapping sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*. Jurnal Swarnabhumi Vol 2, No.2, Agustus 2017. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/swarna/article/view/2590>.
- Soemanto, Wasty. (2012). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Widodo, Kurniawan. (2017). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran*. <https://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam-pembelajaran.html>. Diakses pada Mei 2019
- Yamin, Martinis. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP Press.