



**IMPLEMENTASI *E-LEARNING SCHOOLOGY* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN MEDIA PROMOSI PRODUK
TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
DI SMK ANTONIUS SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh :

Mutiara Diyah Pangesti

NIM.5302415005

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Mutiara Diyah Pangesti
NIM : 5302415005
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : *Implentasi E-Learning Schoology* Untuk meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2020

Pembimbing



Drs. Agus Suryanto, M.T
NIP.1967818199031004

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Implentasi E-Learning Schoology* Untuk meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika Di SMK ANTONIUS SEMARANG telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 17 bulan Juli tahun 2020.

Oleh:

Nama : Mutiara Diyah Pangesti
NIM : 5302415005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia:

Ketua



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T. IPM.
NIP.196605051998022001

Sekretaris



Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D
NIP.197101042006041001

Penguji 1



Dr. Djuniadi, M.T.
NIP.196306281990021001

Penguji 2



Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D
NIP.197101042006041001

Penguji 3/Pembimbing



Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T., IPM
NIP.196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Juni 2020



Mutiara Diyah Pangesti
5302415005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak Ada Keberhasilan Tanpa Perjuangan Dan Tidak Ada Perjuangan Tanpa Pengorbanan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Mugiyo (Ayah), Ibu Maryatun (Ibu) dan Brian Ivan Prasetya (Adik)
2. Malikatul Asna, Dias Fadhillah, Diah Novianti, Eksi Umayani, Dwita Gladea, Maria Perangin-angin, yang senantiasa ada dan telah banyak membantu penyelesaian skripsi ini.
3. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015.
4. Teman-teman Jurusan Teknik Elektro angkatan 2015.

ABSTRAK

Pangesti, Mutiara Diyah. 2020. Implementasi *E-Learning Schoology* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer Dan Informatika Di SMK Antonius Semarang. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Metode pembelajaran yang sudah diterapkan di SMK Antonius Semarang cenderung monoton dan kurang berdampak pada hasil belajar siswa atau masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi *e learning schoologi* dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi* & powerpoint pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen dengan rancangan *Purposif Control Group Pretest-posttest Design*. Populasi penelitian yaitu siswa di SMK dengan sampel sebanyak 35 siswa dimana 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa sebagai kelas kontrol yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan pretes dan postes, data hasil belajar kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *e learning schoologi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran media promosi produk teknik komputer dan informatika di SMK Antonius Semarang. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi* & powerpoint pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang dibuktikan dengan uji t dengan nilai sig $0,004 < 0,05$. Rata-rata perbedaan mencapai 8.383, dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 82,85 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 74,47. Dengan demikian hasil belajar posttes pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Saran yang diberikan oleh peneliti yaitu sebaiknya para guru mengimplementasikan *e learning schoologi* & powerpoint sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, karena pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Hasil belajar, *E-Learning, Schoology*, dan Media Promosi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW dan keluarganya serta kepada para shabatnya.

Penulis sangat bersyukur karena dengan rahmat dan hidayah-Nya serta partisipasi dari berbagai pihak yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Implementasi *E-Learning Schoology* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer Dan Informatika Di SMK Antonius Semarang”**.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., IPM., Dekan Fakultas Teknik, Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., IPM., Ketua Jurusan Teknik Elektro dan Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D., Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa.
3. Drs. Agus Suryanto, M.T selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian dan telah berkenan memberi bimbingan.

4. Dr. Djuniadi, M.T. dan Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D selaku Penguji I dan Penguji II yang telah memberi masukan yang sangat berharga berupa saran, perbaikan, pertanyaan, komentar serta tanggapan yang menambah bobot dan kualitas karya tulis ini.
5. Semua dosen Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unniversitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi pembaca dan menggugah semangat pembaca untuk melakukan eksperimen dan penelitian yang lain demi terwujudnya pendidikan yang bermutu.

Semarang, Juni 2020



Mutiara Diah Pangesti
5302415005

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Tinjauan Tentang Pembelajaran Secara Umum	8
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.1.2 Proses Pembelajaran.....	9
2.1.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran	12
2.1.2 Tinjauan Tentang Hasil Belajar Siswa	14
2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	18
2.1.3 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	20
2.1.1.1 Media Pembelajaran	20
2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	21

2.1.4 E-Learning Schoology Sebagai Media Pembelajaran	23
2.1.1.1 Konsep Pembelelajaran Dengan Media e Learning	23
2.1.1.2 E Learning Schoology	24
2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan E Learning Schoology	24
2.2 Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir Penelitian	28
2.4 Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	31
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.1 Tempat Penelitian	32
3.2.2 Waktu Penelitian	32
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.4 Variabel Penelitian	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6 Uji Instrumen Penelitian	36
3.6.1 Validitas	36
3.6.2 Uji Realibilitas	37
3.6.3 Daya Pembeda.....	38
3.6.4 Taraf Kesukaran	38
3.7 Teknik Analisis Data	39
3.7.1 Uji Normalitas	40
3.7.2 Uji Homogenitas	40
3.7.3 Uji Perbedaan Rata-rata (Uji t).....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Profil Sekolah.....	44
4.1.2 Hasil Uji Coba Instrumen.....	46
4.1.3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Pretes	48
4.1.4 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Postes	49

4.1.5	Hasil Wawancara Tentang Implementasi <i>E Learning Schoologi</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	51
	4.1.5.1 Proses Implementasi E-Learning Schoology.....	51
	4.1.5.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Implementasi E- Learning Schoology	55
	4.1.6 Uji Prasarat Analisis.....	57
	4.1.7 Pengujian Hipotesis.....	59
4.2	Pembahasan	61
	4.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Implementasi <i>E Learning</i> <i>Schoologi</i> Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.....	61
	4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Implementasi <i>E Learning</i> <i>Schoologi</i> Dengan <i>E Learning Schoologi</i> & Powerpoin Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.....	62
BAB V PENUTUP.....		65
	5.1 Simpulan.....	65
	5.2 Saran	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil Ulangan, Praktik dan Tugas pada Kompetensi Dasar Media Promosi Mata Diklat Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Multimedia SMK Antonius Semarang.....	2
Tabel 3.1	Desain Purposif <i>Control Group Pretest-posttest Design</i>	30
Tabel 3.2	Klasifikasi Daya Pembeda.....	37
Tabel 3.3	Klasifikasi Taraf Kesukaran.....	38
Tabel 3.4	Kriteria Intepretasi Koefisien.....	42
Tabel 4.1	Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.2	Distribusi Kategori Hasil <i>Pre Test</i>	48
Tabel 4.3	Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.4	Distribusi Kategori Hasil <i>Post-test</i>	52
Tabel 4.5	Data Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	54
Tabel 4.6	Tabel Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.7	Tabel Uji Hipotesis.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4.1	Grafik Distribusi Kategori Hasil <i>Pretest</i>	49
Gambar 4.2	Grafik Distribusi Kategori Hasil <i>Postes</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen.....	69
Lampiran 2	RPP Kelas Kontrol.....	76
Lampiran 3	Pedoman Wawancara.....	83
Lampiran 4	Media Powerpoint Untuk Kelas Eksperimen.....	85
Lampiran 5	Soal-Soal Uji Coba Instrumen.....	83
Lampiran 6	Tabulasi Uji Coba Instrumen.....	90
Lampiran 7	Soal-Soal Pretes.....	96
Lampiran 8	Tabulasi Data Penelitian (Pretes).....	98
Lampiran 9	Soal-Soal Posttes.....	100
Lampiran 10	Tabulasi Data Penelitian (Postes).....	105
Lampiran 11	Hasil Olahdata Dekriptif Statistik.....	107
Lampiran 12	Pengujian Prasarat Analisis.....	109
Lampiran 13	Pengujian Hipotesis.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam rangka mengembangkan kehidupan manusia dan meningkatkan kemajuan bangsa. Sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab IV Pasal 3 telah dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengemban kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional tersebut diwujudkan oleh pemerintah melalui penyelenggaraan pendidikan formal dan non formal. Sekolah atau lembaga pendidikan formal khususnya SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) sesuai dengan fungsinya mempunyai peranan yang penting untuk mencetak atau melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sehingga mampu mengembangkan peranannya dalam pembangunan nasional dan memiliki tujuan mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Salah satu SMK swasta di Kota Semarang adalah SMK Antonius yang memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja

serta mengembangkan sikap professional, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri, menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang, dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada Mata Diklat Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa kelas X di SMK Antonius terkait dengan hasil belajar siswa melalui ulangan, kegiatan praktik dan penugasan adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Data Hasil Ulangan, Praktik dan Tugas pada Kompetensi Dasar Media Promosi
Mata Diklat Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XIa Multimedia
SMK Antonius Semarang

Jenis Nilai	Jumlah Siswa	Hasil			
		Tuntas KKM	Persentase	Belum Tuntas KKM	Persentase
Ulangan Harian	20	9	45%	11	55%
Praktik	20	16	80%	4	20%
Tugas	20	15	75%	5	25%

Sumber: SMK Antonius, 2019

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa ulangan siswa pada kompetensi dasar media promosi masih terdapat 9 siswa (45%) yang belum tuntas KKM, 4 siswa (20%) belum tuntas KKM pada kegiatan praktik dan 5 siswa (25%) belum tuntas KKM pada tugas-tugas siswa dengan batas kriteria KKM sebesar 65. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa XI Multimedia pada Kompetensi Media Promosi di SMK Antonius Semarang masih perlu perbaikan sistem pembelajaran

untuk menaikkan nilai siswa agar mampu memenuhi standar KKM di sekolah tersebut yaitu sebesar 70.

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kelas XI Multimedia SMK Antonius Semarang dilakukan diruang praktik komputer dengan fasilitas sekolah secara umum sudah cukup mendukung proses belajar mengajar, seperti perangkat komputer berteknologi tinggi dan jaringan wifi namun untuk pembelajaran komputer dan jaringan dasar. Guru dalam pembelajarannya menerapkan metode ceramah, praktik, pemberian tugas dan menggunakan media *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* di SMK Antonius Semarang selama ini belum optimal karena kurangnya materi pelajaran, *e-learning* kurang sesuai dengan gaya belajar siswa dan pelatihan yang diberikan terkait pemanfaatan *e-learning* sangat kurang sehingga siswa dan guru masih kesulitan menggunakan *e-learning*.

Metode pembelajaran yang sudah diterapkan di SMK Antonius Semarang cenderung monoton dan kurang berdampak pada hasil belajar siswa atau masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Padahal SMK Antonius Semarang memiliki standar lulusan harus lolos Uji Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak (UKRPL). Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang tepat dan belum pernah diterapkan di SMK Antonius Semarang.

Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang dikenal sebagai *e-learning*. Istilah lain dari *e-learning* yaitu *online learning*, *virtual learning*, *distributed learning*,

virtual class atau *web-based learning*. Konsep utama penggunaan *e-learning* yaitu untuk memudahkan dalam pendistribusian materi pembelajaran, ujian, latihan kuis dan penilaian. *E-learning platform* yang banyak digunakan antara lain Edmodo, Schoology, Moodle, Quipper School, Dokeos, dan dotLRN

E-learning Schoologi adalah *Schoology platform* inovatif yang dibangun di atas inspirasi dari Facebook (antar muka dan modelnya, aspek mendasar dengan hadirnya post, update status, berbagi dan memperbarui instan) dan dengan tujuan yang tepat untuk menjadi alat belajar. Kelebihan *e learning schoologi* ini antara lain: a) *Schoology* menyediakan lebih banyak pilihan *resources* daripada yang disediakan oleh *Edmodo*. b) *Schoology* dapat menampung jenis soal (*question bank*) yang akan digunakan saat kuis. c) *Schoology* menyediakan fasilitas *attendance* absensi yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa. d) *Schoology* juga menyediakan fasilitas *analytic* untuk melihat semua aktivitas siswa pada setiap *course*, *assignment*, *discussion* dan aktivitas lain yang disiapkan untuk siswa (Tigowati, 2017:50).

Adanya pengaruh *e learning schoologi* terhadap prestasi siswa telah diuji oleh Huurun'ien (2016) yang menemukan bahwa penerapan *e learning* berbasis *schoologi* dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa atau lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran sistem komputer kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Surakarta. Kemudian Idrayasa (2015) juga menemukan bahwa media *e-learning* berbasis *schoology* terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester I tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 4 Singaraja.

Pemanfaatan *e-learning schoologi* akan dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik, pengalaman dalam memanfaatkan teknologi dan informasi semakin bertambah. Selain itu dari segi tenaga pendidik atau guru *e-learning schoologi* dapat memudahkan guru untuk mengontrol kegiatan peserta didik, serta menambah interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengimplementasikan *e-learning schoologi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga judul penelitian ini yaitu: **“Implementasi *E-Learning Schoology* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika Di SMK Antonius Semarang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata Produk Kreatif dan Kewirausahaan tergolong masih rendah karena terdapat 59,4% siswa belum tuntas KKM pada ulangan harian.
2. Proses belajar mengajar dikelas lebih banyak menggunakan metode ceramah, praktik dan penugasan sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Fasilitas sekolah secara umum sudah cukup mendukung proses belajar mengajar, seperti perangkat komputer berteknologi tinggi dan jaringan wifi namun untuk pembelajaran komputer dan jaringan dasar namun penggunaan media *e learning* masih belum optimal.
4. Implementasi *e learning schoology* dapat membuat pembelajaran bersifat aplikatif dan akan menjadi lebih jelas dan nyata bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Proses pembelajaran dengan mengimplementasikan *e learning schoologi*
2. Implementasi hanya dilakukan pada pembelajaran Media Promosi Kelas XIa dan XIb Multimedia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi *e learning schoologi* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi* & powerpoint pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa implementasi *e learning schoologi* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi* & powerpoin pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Untuk sekolah yaitu sebagai bahan pertimbangan terhadap penggunaan media pembelajaran baru yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk guru yaitu dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa baik yang bersifat teori maupun praktik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Tinjauan Tentang Pembelajaran Secara Umum

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mulyasa, 2011: 155).

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 157) bahwa pembelajaran bisa diartikan sebagai pendidikan dalam lingkup persekolahan atau proses sosialisasi individu siswa dengan sekolah, seperti guru, sumber atau fasilitas, dan teman sesama siswa. Sedangkan menurut Corey (Sagala, 2011: 61) bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran memiliki tujuan tertentu seperti menurut Daryanto (2010: 58) bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari

hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa.

2.1.1.2 Proses Pembelajaran

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Standar proses pembelajaran mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

1) Perencanaan Pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Sedangkan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. *Pertama*, kegiatan pendahuluan. Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik; (4) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (5) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan (6) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Kedua, kegiatan inti. Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

Ketiga, kegiatan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

3) Penilaian proses dan hasil pembelajaran

Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan diakhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

2.1.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Yamin dan Ansari, (2009: 22) bahwa kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memperhatikan beberapa komponen yang mempengaruhi pembelajaran yang meliputi:

1) Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

2) Materi

Materi atau bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.

3) Metode

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung. Metode juga digunakan guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan menghususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung.

4) Media

Media atau alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media atau alat memiliki sebagai pelengkap.

5) Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, tapi guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi. Komponen lain tidak dapat mengubah guru menjadi bervariasi. Tujuan rekayasa pembelajaran oleh guru adalah untuk membentuk lingkungan peserta didik supaya sesuai dengan lingkungan yang diharapkan dari proses belajar peserta didik, yang pada akhirnya peserta didik memperoleh suatu hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Dalam merekayasa pembelajaran, guru harus berdasar pada kurikulum yang berlaku.

6) Peserta didik

Peserta didik berstatus sebagai subyek didik. Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata guna mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

7) Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud adalah situasi dan keadaan fisik (misalnya iklim, madrasah, letak madrasah, dan lain sebagainya), hubungan antar insani, misalnya dengan teman, dan peserta didik dengan orang lain.

Sumiati dan Asra (2009:3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

2.1.2 Tinjauan Tentang Hasil Belajar Siswa

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2014:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2013:3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2014: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi lima tipe hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. *Pertama*, mengingat/pengetahuan. Hasil belajar pengetahuan ini termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah, tetapi tipe ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar tingkat selanjutnya. Ada beberapa cara untuk mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, mengurutkan kejadian dan membuat singkatan yang bermakna.

Kedua, memahami/pemahaman. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri, memberi contoh lain dari yang dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi.

Ketiga, menerapkan/penerapan/aplikasi yaitu penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. *Keempat*, menganalisis yaitu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian sehingga jelas hierarkinya dan susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu.

Kelima, sistesis yaitu merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sistesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang berpikiran kreatif. *Ke enam*, menilai/evaluasi yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode dan lainnya. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dari tingkat dasar sampai tingkat yang kompleks.

Pertama, receiving/attending. Receiving yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lainnya. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi rangsangan dari luar.

Kedua, responding/jawaban. Responding yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada diri seseorang.

Ketiga, valuing/penilaian. Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk

menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. *Keempat*, organisasi. Organisasi adalah pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas. nilai yang telah dimilikinya, yang termasuk ke dalam organisasi adalah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lainnya. *Kelima*, karakteristik nilai/internalisasi nilai. Karakteristik nilai/yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya, termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu (1) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lainnya; (4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan; (5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non descursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling

banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil/prestasi belajar menurut Muhibbinsyah (2013: 129), antara lain:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ-organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Sedangkan aspek psikologis, banyak faktor dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut faktor-faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

2) Faktor eksternal, dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan

keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf-staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman-teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok masyarakat dan teman-teman sepermainan serta kegiatan-kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari-hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non sosial. Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran selain faktor internal dan faktor eksternal. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* misalnya, mungkin sekali berpeluang untuk meraih prestasi belajar yang bermutu dari pada siswa yang menggunakan pendekatan belajar *surface* atau *reproductive*.

Menurut Purwanto (2010: 107), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu (1) faktor dari dalam diri individu terdiri dari faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah kondisi jasmani dan kondisi panca indera. Sedangkan faktor psikologis yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan

kognitif. (2) Faktor dari luar individu terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, sarana, administrasi, dan manajemen.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat berupa faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar. Namun, terkait dalam penelitian ini, faktor yang ingin diungkap atau dijadikan variabel adalah media pembelajaran. Adanya penerapan media *e-learning schoologi* dalam pembelajaran yang baik diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar maksimal dan memperoleh prestasi yang tinggi.

2.1.3 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

2.1.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2009:1-2) bahwa kedudukan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini berarti bahwa media hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Manfaat menggunakan media pembelajaran menurut Sudjana & Rifai dalam Arsyad (2014:28) yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih

jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi siswa akan aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam mendukung hasil belajar. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2010: 8) bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Munadi (2013:36) bahwa pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan beberapa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai fasilitator ketika pembelajaran itu berlangsung, selain itu media pembelajaran berfungsi mempermudah pemahaman siswa.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:248) bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga (3) jenis, yaitu media visual, audio dan audio visual. (1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra

penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projec visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*). (2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan. Media audio visual. (3) Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu, memberi kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Menurut Ibrahim (2012: 18), jenis-jenis media diantaranya yaitu (1) media Audio , merupakan media yang bisa didengar saja, dan menggunakan indra pendengaran atau telinga sebagai salurannya. Contohnya; Suara, music dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD. (2) Media Visual, merupakan media yang bias dilihat, dan diraba. Media ini menggunakan indra penglihatan dan peraba, serta sangat mudah didapatkan. Contoh media yaitu foto, gambar, komik, gambar temple, poster, buku, alat peraga, dan sebagainya. (3) Media audio-visual, merupakan

media yang bias dilihat dan juga bias didengar secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh media drama, film, televisi, pementasan, maupun media dengan menggunakan VCD.

2.1.4 E-Learning Schology Sebagai Media Pembelajaran

2.1.1.1 Konsep Pembelajaran Dengan Media e Learning

Rosenberg (2001) dalam menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat elearning. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Yazdi, 2012: 146).

Cisco (2001) dalam Elyas (2018: 56) menjelaskan filosofis *e learning* yaitu pertama, *elearning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat

penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Pembelajaran *e-learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri). *E-learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter* atau *website* pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya) (Elyas, 2018: 56).

2.1.1.2 E Learning Schoology

Schoology merupakan situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan Learning Management Systems. Jadi dengan *Schoology* kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar. Di dalam *Schoology* dapat membuat kelas belajar yang memungkinkan pengajar dan siswa dapat berinteraksi. Memuat sumber belajar yang dapat digunakan siswa sebagai referensi belajar. Dapat juga membuat grup sehingga dapat terorganisir atau berkelompok (Sulaiman dan Wibowo, 2018: 76).

2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan E Learning Schoology

Schoology merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York yang dapat

membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran / bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa. *Schoology* mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Sulaiman dan Wibowo, 2018: 76).

Kelebihan dari *e-learning schoologi* ini yaitu siswa dapat belajar setiap saat dengan bantuan *schoology*. Selain kemudahan-kemudahan yang diberikan kepada peserta didik, dengan berbagai fasilitas yang dimiliki *schoology* guru juga dapat membuat atau memberikan materi pelajaran, kuis, tugas dan penilaian langsung kepada peserta didik. Guru juga diberikan kewenangan mutlak didalam mengolah dan mengatur jalannya aktivitas kelas didalam *schoology*. Peserta didik tidak dapat seenaknya sendiri melakukan aktifitas diluar aktivitas pembelajaran karena guru dapat menghapus peserta didik dari kelas atau sementara waktu menonaktifkannya. Dengan pengaturan kelas yang baik dan penyediaan materi pembelajaran yang berbobot serta menarik maka peserta didik akan bersemangat dan bertanggung jawab dalam setiap pembelajaran didalam *schoology*. Sehingga pembelajaran elearning melalui media *schoology* dapat menjadi salah satu pembelajaran yang efektif bagi siswa (Indriyasa, 2015: 8).

E-learning schoologi telah dibuktikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian Misbah (2018: 114) yaitu hasil efektivitas ini dikarenakan kemudahan penggunaan *schoology* yang dapat diakses siswa di dalam

dan di luar pembelajaran. Siswa dapat mengakses berbagai file yang terdapat di schoology seperti materi ajar, gambar, video bahkan praktikum virtual.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan *e-learning schoology* memiliki relevansi dengan penelitian ini seperti Misbah (2018), Sulaiman (2018), Tigowati (2017) dan Indriyasa (2015). Hasil penelitian terdahulu tersebut dapat diuraikan seperti di bawah ini:

Penelitian Misbah (2018) dengan judul “Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital dengan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media diperoleh skor 3,94 berkategori valid, (2) kepraktisan media diperoleh skor 3,77 berkategori sangat praktis, dan (3) efektivitas media diperoleh skor 0,41 berkategori sedang. Efektivitas media berkategori sedang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dalam media yang dikembangkan ini materi ajar dalam bentuk e-book berekstensi (.pdf). Efektivitas ini dikarenakan kemudahan penggunaan schoology yang dapat diakses siswa di dalam dan di luar pembelajaran. Siswa dapat mengakses berbagai file yang terdapat di schoology seperti materi ajar, gambar, video bahkan praktikum virtual. Hal ini dapat memaksimalkan hasil belajar dari siswa dan membuat efektivitasnya menjadi sedang.

Penelitian Sulaiman (2018) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Schoology Mobile Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata

Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ Di SMK Pahlawan Mojosari” dengan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menemukan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil belajar kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa: tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Penggunaan media *Schoology Mobile* mendapatkan respon yang baik dari para siswa yang menggunakan media tersebut berdasarkan hasil analisis dari data respon siswa yang mencapai 83,36 % bahwa respon siswa terhadap penggunaan media sangat baik.

Tigowati (2017) melakukan penelitian dengan judul “E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK” dengan metode eksperimen dan desain *pretest posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif metode *e-learning* berbasis *schoology* lebih baik dibandingkan dengan Edmodo, karena *schoology* mudah diakses, peserta didik mempunyai target nilai, lebih memahami pelajaran dan lebih aktif pada saat pelajaran yang berdampak pada hasil belajar kognitif. Motivasi siswa dengan *e-learning* berbasis *schoology* lebih baik dibandingkan kelas dengan penggunaan *e-learning* berbasis edmodo, karena *schoology* membuat tertarik pada pelajaran Simulasi Digital, membuat lebih semangat, lebih senang serta mudah belajar dimanapun dan lebih termotivasi belajar.

Indriyasa (2015) meneliti dengan judul “Pengembangan E-Learning Dengan Schoology Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas X Semester

I Tahun Pelajaran 2014/2015 Di SMA N 4 Singaraja” dengan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* model ADDIE. Hasil pengembangan tersebut menemukan bahwa media *e-learning* berbasis *schoolology* terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester I tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 4 Singaraja. Skor rata-rata siswa setelah menggunakan media *elearning* berbasis *schoolology* adalah 19,97 lebih besar dari skor rata-rata sebelum menggunakan media *e-learning* berbasis *schoolology* yaitu 25,87.

Keempat penelitian terdahulu di atas, relevan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti tentang pemanfaatan *e-learning* berbasis *Schoolology* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian terdahulu merupakan penelitian *Research & Development (R&D)* sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen 2 kelas untuk memberikan perbandingan dengan perlakuan lainnya. Selain itu penelitian ini dilakukan di SMK Antonius Semarang yang belum pernah dilakukan penelitian serupa dengan menerapkan *e-learning schoolology* pada pembelajaran pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika kelas XI.

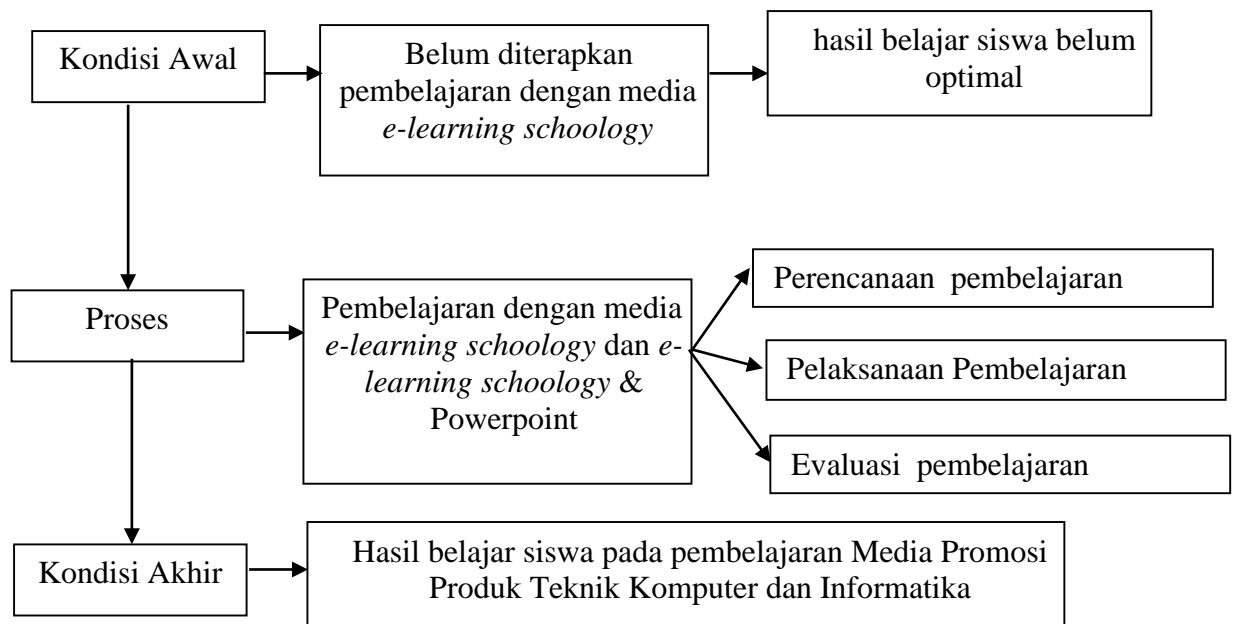
2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

Perkembangan zaman dan teknologi saat ini dapat mempengaruhi perilaku peserta didik dalam proese belajar. Peserta didik saat ini dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital, diantaranya melalui perangkat gedge dan perangkat computer. Oleh karena itu, perlu adanya pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Pembelajaran di SMK Antonius Semarang pada umumnya masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang berdampak pada hasil belajar siswa atau masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hasil belajar siswa pada mata Produk Kreatif dan Kewirausahaan tergolong masih rendah karena terdapat 59,4% siswa belum tuntas KKM pada ulangan harian. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar dikelas lebih banyak menggunakan metode ceramah, praktik dan penugasan sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Padahal, fasilitas sekolah secara umum sudah cukup mendukung proses belajar mengajar, seperti perangkat komputer berteknologi tinggi dan jaringan wifi namun untuk pembelajaran komputer dan jaringan dasar namun penggunaan media *e learning* masih belum optimal.

Pemanfaatan *e-learning schoologi* akan dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik, pengalaman dalam memanfaatkan teknologi dan informasi semakin bertambah. Selain itu dari segi tenaga pendidik atau guru *e-learning schoologi* dapat memudahkan guru untuk mengontrol kegiatan peserta didik, serta menambah interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Implementasi *e learning schoology* dapat membuat pembelajaran bersifat aplikatif dan akan menjadi lebih jelas dan nyata bagi siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan refleksi awal yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan dan teori-teori dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan sebagai berikut.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi & powerpoin* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi & powerpoin* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi *e learning schoologi* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang yaitu rata-rata sebesar 22,3 pada kelas eksperimen (nilai hasil belajar rata-rata sebelum implementasi sebesar 60,55 dan setelah implementasi sebesar 82,85). Peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu rata-rata sebesar 16,42 (nilai hasil belajar rata-rata sebelum implementasi sebesar 58,07 dan setelah implementasi sebesar 74,47).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui implementasi *e learning schoologi* dengan *e learning schoologi & powerpoint* pada pembelajaran Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang dibuktikan dengan uji t dengan nilai sig $0,004 < 0,05$. Rata-rata perbedaan mencapai 8.383, dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 82,85 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 74,47. Dengan demikian hasil belajar posttes pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sebaiknya para guru mengimplementasikan *e learning schoologi* & powerpoint sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, karena pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Media Promosi Produk Teknik Komputer dan Informatika di SMK Antonius Semarang.
2. Guru hendaknya memberikan bimbingan dan pengarahan terhadap kegiatan diskusi siswa dengan tidak melupakan perannya sebagai fasilitator dan motivator, agar pembelajaran dapat berjalan lancar khususnya dalam diskusi room dalam *platform e learning schoologi*.
3. Perlu adanya pengembangan mengenai media *e learning schoologi* sebagai penunjang penerapan kurikulum 2013 yang digunakan dalam kegiatan penyampaian materi pelajaran oleh guru di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- , 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Carmen, M., dan William, B. 2011. Teach Tools For Teachers, By Teachers: Bridging Teachers and Students. *Wisconsin English Journal* 53(1)
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elyas, Ananda Hadi. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56: 1-11
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss. (Edisi Ke 4)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ibrahim, dkk. 2012. *Media Pembelajaran*. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang
- Indrayasa, Kadek Bayu. 2015. Pengembangan E-Learning Dengan Schoology Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas X Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA N 4 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 3 (1): 1-11.
- Misbah dkk. 2018. Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ*. 3 (2): 109-114.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: GP Press Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Pungky Achmad. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Schoology Mobile Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ Di SMK Pahlawan Mojosari. *Jurnal IT-EDU*. 03 (01): 75-84
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tigowati. 2017. E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (1): 49-58
- Yamin, Martinis dan Bansu I. Ansari. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Yazdi, Mohammad. 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*. 2, (1): 143-152