



## **Pengaruh Penggunaan Media Schoology terhadap Hasil Belajar Program Dasar pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang**

**Syamsunir, Agussalim**

Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

[Syamsunir21@gmail.com](mailto:Syamsunir21@gmail.com), [agussalimagus51@gmail.com](mailto:agussalimagus51@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Maka digunakan sampel keseluruhan yang berjumlah 34 orang yang terdiri dari 24 Laki-laki dan 10 Perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan teknik tes. Data dianalisis dengan teknik statistik imperensial dengan rumus t.tes yang ada hubungan. Dari hasil analisis data diperoleh nilai empiris sebanyak 8,330 sedangkan nilai t.tabel pada taraf signifikansi 5% sebanyak 2,040 dan taraf signifikansi 1% sebanyak 2,750. Hal ini berarti nilai empiris lebih besar dari pada nilai t.tabel Dengan perbedaan perolehan nilai tersebut di atas, maka hipotesis nihil yang menyatakan “Tidak ada pengaruh media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang”, ditolak. Dengan ditolaknya hipotesis nihil ini, maka hipotesis kerja yang berbunyi “Ada pengaruh media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sidrap”, diterima.

Kata kunci: *Media Schoology, Hasil Belajar, Program Dasar, Siswa*

### **PENDAHULUAN**

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar didasarkan pada Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang sarana dan prasarana yang menjelaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolah raga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi, serta sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya diperkuat dengan Keppres No. 50/2000 tentang pengadaan Tim Koordinasi Telematika Indonesia

yang mengacu pada pemanfaatan *ICT* dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan menurut Achmad dan Rina (2015) bahwa “pendidikan adalah bagaimana cara menerbitkan keunggulan manusia Indonesia, iman, kesalehan, profesional dan berkarakter”. Secara umum dikatakan bahwa pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi orang lainnya.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter mahasiswa dan mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan prangkat pembelajaran yang baik akan menuntun peserta didik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran sangat penting penggunaannya dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sadiman (2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Seperti halnya yang dikemukakan Arsyad (2009) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah mencerna informasi atau pesan-pesan yang disampaikan oleh tenaga pendidik dengan menggunakan media pembelajaran.

Pada saat ini, sekolah telah mulai menganal manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam proses pembelajaran setidaknya TIK menempati tiga peranan, yakni sebagai konten pembelajaran (standar kompetensi) sebagai media pembelajaran, dan sebagai bahan ajar. Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) maka memungkinkan guru untuk mampu menampilkan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari biasanya. Kemajuan teknologi tersebut dapat memuat gerakan, suara, data, teks, gambar dalam waktu bersamaan.

Salah satu bentuk aplikasi Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media. Bahri (1995:136), menjelaskan bahwa “di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara”.

Di dunia modern seperti sekarang ini kita juga mengenal yang namanya jaringan. Jaringan yang menyambungkan dengan internet. Sekarang ini, hampir semua aktivitas manusia menggunakan internet. Baik di rumah, di sekolah, di kantor, dan tempat lainnya sangat diperlukan jaringan internet.

Salah satu contoh pemanfaatan internet disekolah adalah mencari sumber belajar atau referensi dari internet, yang kemudian disajikan dalam bentuk tulisan kemudian di lakukan pemeriksaan oleh tenaga pendidik yang tidak lain adalah guru. Guru juga sangat penting dalam mengolah dan menggunakan internet semaksimal mungkin. Bahkan ada yang menggunakan sistem belajar online dalam hal ini disebut E-Learning. E-Learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik E-Learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran dan informasi. Selain itu E-Learning memberikan fleksibilitas dalam pemilihan waktu dan tempat pembelajaran sehingga memberi kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Disamping memberikan kemandirian bagi semua pihak, pembelajaran dengan E-Learning juga memberikan pembiayaan lebih efisien baik sarana maupun biaya fisik, transportasi dan akomodasi.

Dewasa ini, telah banyak pihak yang telah menyediakan sarana belajar melalui E-Learning karena sudah terbukti mempermudah proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan model LMS (Learning Management System) tentunya diharapkan peserta didik mampu mendapatkan pelayanan secara total sehingga mampu menguasai setiap materi yang diajarkan yang akan kami tuang dalam bentuk aplikasi.

*Schoology* adalah situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS. Jadi dengan *Schoology* kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar. Situs ini dapat dituangkan dalam bentuk aplikasi sehingga lebih mudah diakses di android. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh *Schoology* ada 3 fitur penting yakni *Course* (Kursus), *Groups* (Kelompok) dan *Recourse* (sumber belajar). Ketiga fitur itulah yang akan mengontrol setiap kegiatan pembelajaran dikelas.

Di kelas pada umumnya materi disampaikan secara verbal dan siswa memahami dari bentuk visual baik yang digambarkan oleh guru maupun dari buku. Maka dalam usaha untuk mempermudah mengenalkan bentuk konsep pada siswa yang masih sulit untuk berpikir abstrak maka harus dibantu dengan memanfaatkan aplikasi *Schoology* sebagai salah satu media pembelajaran. Karena aplikasi tersebut dapat diakses dengan mudah di Smartphone

maupun Laptop akan mempermudah peserta didik menyelesaikan tugas-tugasnya dengan mudah kapan dan dimanapun dia berada. Berangkat dari pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang, khususnya pembelajaran Pemrograman Dasar, penyampaian pelajarannya masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah, dengan bantuan media cetak, berupa buku pegangan guru dan LKS bagi siswa, meskipun di lain kesempatan siswa tetap mencari referensi di internet, kurang komplit apabila hanya menyelesaikan tugas-tugas di dalam ruang kelas saja. Siswa juga mampu membuka ulang materi-materi tersebut di tempat lain. Dengan adanya penugasan dengan pemberdayaan Aplikasi Schoology diharapkan mampu memberikan mengayaan materi kepada peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

penelitian ini adalah penelitian deskripsi kuantitatif, maka langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Melakukan pre test untuk menguji tingkat materi siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini, responden belajar tanpa menggunakan media Schoology. (2) Melakukan post test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah berakhirnya penyampaian pelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Penyajian data**

Untuk memudahkan proses analisis maka data yang terkumpul tentang Pengaruh Penggunaan Media Schoology terhadap Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang, terlebih dahulu akan disajikan data yang terkumpul kemudian

dianalisis. Dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik statistik dengan *t<sub>o</sub>* pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre Tes dan Post Tes Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang.

No	Pre Tes	Post Tes
1	2	3
1	70	80
2	70	80
3	65	75
4	75	90
5	65	75
6	75	80
7	75	80
8	70	85
9	70	70
10	70	90
11	80	95
12	65	75
13	75	80
14	75	75
15	75	75
16	70	90
17	70	80
18	70	75
19	60	70
20	65	80
21	65	75
22	80	85
23	75	85
24	70	80
25	65	75
26	85	75
27	70	90
28	75	80
29	80	85
30	65	75
31	65	75
32	85	90
33	80	90
34	75	90
<b>Jumlah</b>	<b>2445</b>	<b>2750</b>

<b>Rata-rata</b>	<b>71,911</b>	<b>80,882</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>85</b>	<b>95</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>60</b>	<b>70</b>
<b>Nilai Median</b>	<b>70</b>	<b>75</b>
<b>Nilai Modus</b>	<b>70</b>	<b>80</b>

Sumber : Hasil tes siswa

Jumlah keseluruhan siswa ada 34 orang yang melakukan 2 kali tes yaitu tes sebelum menggunakan media *Schoology* yang dikenal dengan Pre Tes dan tes yang dilakukan setelah menggunakan media *Schoology*. Adapun jumlah keseluruhan pre tes siswa adalah 2445, sedangkan post tesnya 2750. Dari sini kita dapat melihat peningkatan yang terjadi setelah menggunakan media *Schoology* dalam pembelajaran. Adapun nilai rata-rata pre tes yaitu 7,911 dan nilai rata-rata post tes adalah 81,882.

Dari tabel diatas juga ditemukan perbandingan nilai tertinggi dicapai pada post tes yaitu 95. Sedangkan, pada pre tes hanya mendapatkan nilai 85 sebagai nilai tertingginya. Adapun nilai terendah saat melakukan pre tes adalah 60 sedangkan pada saat melakukan post tes nilai terendah meningkat menjadi 70. Jadi, sangat nampak peningkatan pengetahuan siswa saat menggunakan *Schoology* sebagai media pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

## 2. Analisis Data

Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Media *Schoology* terhadap Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang maka tabel 4.1 akan diolah dengan tabel perhitungan t-tes sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Perhitungan memperoleh “t” antara Nilai Pre Tes dan Post Tes Siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang

No. Urut	Pre Tes	Pos Tes	$D = (x - y)$	$D^2 = (x - y)^2$
1	2	3	4	5
1	70	80	-10	100
2	70	80	-10	100
3	65	75	-10	100
4	75	90	-15	225

5	65	75	-10	100
6	75	80	-5	25
7	75	80	-5	25
8	70	85	-15	225
9	70	70	0	0
10	70	90	-20	400
11	80	95	-15	225
12	65	75	-10	100
13	75	80	-5	25
14	75	75	0	0
15	75	75	0	0
16	70	90	-20	400
17	70	80	-10	100
18	70	75	-5	25
19	60	70	-10	100
20	65	80	-15	225
21	65	75	-10	100
22	80	85	-5	25
23	75	85	-10	100
24	70	80	-10	100
25	65	75	-10	100
26	85	75	+10	100
27	70	90	-20	400
28	75	80	-5	25
29	80	85	-5	25
30	65	75	-10	100
31	65	75	-10	100
32	85	90	-5	25
33	80	90	-10	100
34	75	90	-15	225
N = 34			-305	4.025

Sumber : Hasil Tes Siswa

Dari tabel diatas, kita dapat mendapatkan nilai  $D$  dengan melakukan pengurangan nilai post tes dengan pre tes. Sedangkan nilai  $D^2$  didapatkan dari pangkat 2 nilai  $D$ . Kemudian, melakukan penjumlahan seluruh nilai  $D$  pada 34 siswa sehingga diperoleh -305. Adapun jumlah keseluruhan nilai  $D^2$  adalah 4025 yang kemudian akan diolah dengan menggunakan teknik analisis t.tes yang ada hubungan dengan langkah sebagai berikut:



1. Menghitung selisih antara skor (nilai) variabel x dan skor (nilai) variabel y dengan rumus:

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{-305}{34} = 8,971$$

2. Menghitung besarnya SD perbedaan skor (nilai) antara variabel x dan variabel y

$$SD_D = \sqrt{\frac{(\sum D^2)}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{(4.025)}{34} - \frac{(-305)^2}{34}}$$

$$= \sqrt{118,382 - 80,471}$$

$$= \sqrt{37,911}$$

$$= 6,157$$

3. Menghitung Standar Error dari Mean Perbedaan skor (nilai) mutlak variabel x dan y

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{6,157}{\sqrt{34-1}}$$

$$= \frac{6,157}{\sqrt{33}}$$

$$= \frac{6,157}{5,745}$$

$$= 1,077$$

4. Menghitung harga “ $t_o$ ”

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$= \frac{8,971}{1,077}$$

$$= 8,330$$

5.  $t_o=8,330$

$$t.t = 2,040 (5\%)$$

$$t.t = 2,275 (1\%)$$

$$d.b = (N-1) = 34-1 = 33$$

6.  $5\% = 2,040 < 8,330 > 2,750 (1\%)$

Ho = ditolak

Ha = diterima

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang yang diajar dengan menggunakan media *Schoology*, lebih baik dibanding yang diajar tanpa menggunakan media *Schoology*. Hasil belajar tersebut dapat dilihat perbandingannya dari nilai perolehan siswa pada tes akhir.

Hasil analisis data diperoleh hasil bahwa ternyata nilai empiris lebih besar daripada nilai tabel yaitu 8,330 lebih besar daripada 2,040 pada taraf signifikan 5% dan 8,330 lebih besar daripada 2,750 pada taraf signifikan 1% dengan db 33.

Oleh karena itu, hipotesis nihil yang menyatakan: “tidak ada pengaruh media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang”, ***ditolak***.

Konsekuensi penolakan tersebut, maka hipotesis kerja yang menyatakan: “ada pengaruh media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappang”, ***diterima***.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media *Schoology* terhadap hasil belajar Pemrograman Dasar Siswa kelas X SMK Negeri 2 Sidenreng Rappng. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai empiris  $8,330 > 2,040$  (5%) dan  $8,330 > 2,750$  (1%) dengan db 33.

Semangat siswa terlihat jelas pada saat pengenalan aplikasi dan situs *Schoology*. Beberapa dari mereka ada yang sesekali bertanya manfaat aplikasi ini dengan semangat. Suasana kelas berubah, antusias siswa dalam proses belajar mengajar meningkat. Sedangkan, pada saat diluar kelas siswa dapat mendapatkan latihan sebagai tugas rumah yang akan diakses melalui situs dan aplikasi *Schoology* di *android* masing-masing.

Tugas yang diupload oleh guru akan diakses dan dikerjakan siswa kapan dan dimanapun dia berada, sehingga akan menambah pengetahuan siswa untuk memahami materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pemrograman Dasar dengan menggunakan media *Schoology* dalam proses belajar mengajar lebih tinggi dibandingkan saat proses belajar mengajar tanpa menggunakan media *Schoology* sebagai media pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa Penerapan Media *Schoology* dalam proses belajar mengajar dikelas maupun dikelas sangat bermanfaat terhadap hasil belajar siswa. Siswa menggunakan media *Schoology* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa menggunakan media *Schoology*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2006. *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Pers.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Cetakan 13 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Reka Cipta.
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Pemerintah nomor 24 tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Satuan Pendidikan Dasar, Menengah dan Atas*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditama.
- Riyana, Cheppy. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Sudjana, N. 1990 *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S. dkk . (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.