



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MENGUNAKAN *SCHOOLGY* PADA PELAJARAN MATEMATIKA

¹⁾Faisal Hamzah, ²⁾Abdul Mujib, ³⁾Firmansyah

^{1,2,3)}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan Jl. Garu2 Medan Sumatera Utara
faisal_pasti@yahoo.com

Received
:22/09/2021

Accepted
:16/11/2021

Published :
10/01/2022

Abstract

The COVID-19 pandemic has indirectly forced the world of Indonesian education to move from direct education to online education in accordance with the current Industrial Revolution 4.0. In a situation like this, the possible learning is blended learning by using a help application. But is learning the big question, is such learning effectively implemented? To maximize this learning, the LMS Schoology application is used. The effectiveness of this learning is seen based on the indicators, namely 1) classical learning outcomes, 2) Student responses after carrying out learning 3) Time allocation used in learning. Embedded experiment mix method research method is the right method to answer the questions above. Class VIII-11 students of MTs Al Washliyah Tembung were selected randomly. The results showed that blended learning using schoology was effectively used in routine learning activities for mathematic study. This can be seen from the achievement of each indicator of learning effectiveness, both learning outcomes, student responses and the allocation of time used.

Keywords: *Blended Learning, Schoology, Effectiveness*

Abstrak

Pandemic *COVID-19* secara tidak langsung memaksa dunia Pendidikan Indonesia untuk bergerak dari Pendidikan langsung kepada Pendidikan dalam jaringan (daring) sesuai dengan Revolusi Industri 4.0 saat ini. Dalam situasi seperti ini maka pembelajaran yang mungkin dilakukan adalah *blended learning* dengan menggunakan aplikasi bantuan. Namun apakah pembelajaran yang menjadi pertanyaan besar, apakah pembelajaran yang demikian tersebut efektif dilaksanakan. Untuk memaksimalkan pembelajaran tersebut maka digunakanlah aplikasi LMS *schoology*. Keefektivan pembelajaran ini dilihat berdasarkan indikatornya yaitu 1) hasil belajar secara klasikal, 2) Respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran 3) Alokasi Waktu yang digunakan dalam pembelajarn. Metode penelitian *mix method* tipe *embedded experiment* merupakan metode yang tepat untuk menjawab pertanyaan di atas. Siswa Kelas VIII-11 MTs Al Washliyah Tembung Menjadi Subjek penelitian kali ini yang dipilih secara random. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoology* pada pelajaran matematika efektif digunakan dalam kegiatan belajar rutin. Hal ini terlihat dari ketercapaian setiap indikator keefektivitasan pembelajaran baik itu hasil belajar, respon siswa serta alokasi waktu yang digunakan.

Kata Kunci: *Blended Learning, Schoology, Efektivitas*

1. Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 menjadi titik balik kemajuan Indonesia dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terlihat dengan secara perlahan aktivitas yang biasanya dikerjakan oleh manusia perlahan digantikan oleh mesin, yang semula dikerjakan secara manual mulai beralih ketenaga otomatis. Kegiatan yang biasanya dilakukan secara

manual menjadi kegiatan digital dengan harapan dapat dikerjakan secara efektif dan efisien.

Dalam bidang pendidikan revolusi industry 4.0 baru digunakan pada pendidikan tingkat tinggi. Namun pandemik *COVID-19* yang melanda Indonesia memaksa setiap jenjang pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) karena peraturan pemerintah yang melarang kegiatan pembelajaran secara tatap muka guna memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Kebijakan tersebut tentunya membuat setiap lapisan lembaga pendidikan memutar otak untuk tetap melaksanakan secara maksimal salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia.

Pembelajaran *blended learning* mempunyai pengaruh hasil yang tinggi di bandingkan dengan pembelajaran online dan tatap muka karena *blended learning* memadukan atau mencampur pembelajaran konvensional atau tradisional dengan pembelajaran tradisional dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran (Abdullah 2018). Melalui pernyataan di atas, dijelaskan bahwa ditengah pandemik yang berlangsung saat ini maka pilihan pembelajaran yang dapat digunakan adalah *blended learning*.

Blended Learning merupakan pembelajaran yang memadukan kegiatan belajar tatap muka dan kegiatan belajar secara online dengan bantuan *Learning System Management* (LSM) yang mendukung proses pembelajaran secara online berjalan lebih maksimal. Dalam system pelaksanaanya *blended learning* dibagi menjadi 6 jenis yaitu:

1. *Station Rotation Blended Learning*
2. *Lab Rotation Blended Learning*
3. *Remote Blended Learning/ Enriched Virtual*
4. *Flex Blended Learning*
5. *Flipped Classroom*
6. *Individual Rotation Blended Learning*

Dalam pelaksanaan penelitian kali ini yang digunakan adalah *flipped classroom blended learning*.

Untuk memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran *blended learning*, maka dibutuhkan aplikasi pendukung pelaksanaan kegiatan belajar di rumah bagi siswa. Pembelajaran dapat menggunakan aplikasi sosial media yang sedang ramai digunakan saat ini. Dewasa ini muncul berbagai macam aplikasi pembelajaran bagi siswa ketika

belajar di rumah baik secara gratis maupun berbayar. Salah satu diantaranya adalah *schoolology*.

Schoolology adalah sebuah situs yang menggabungkan fitur jejaring sosial dan LMS (Wardono, 2018). Media *schoolology* memungkinkan guru untuk melakukan kegiatan belajarmengajar dengan siswa di luar kelas seperti mengadakan dan memantau jalannya diskusi melalui media *schoolology* dan siswa dapat berperan secara langsung didalamnya (Ulva, Kantun, dan Widodo 2018). *Schoolology* menjadi kelas maya yang menggantikan ruang kelas ketika pelaksanaan pembelajaran tatap muka.

Dari paparan di atas maka pembelajaran yang mungkin dilakukan pada masa pandemic *COVID-19* ini adalah pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoolology*. Selanjutnya penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya efektif digunakan. (Wahyuuddin dan Nurcahaya, 2019) indikator keefektifan pembelajaran meliputi: 1) hasil belajar matematika siswa; 2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika; 3) Keterlaksanaan pembelajaran; dan 4) respons siswa terhadap proses pembelajaran. Adapun pendapat lain menyatakan indikator efektivitas pembelajaran adalah 1) keberhasilan aktivitas pembelajaran; 2) keberhasilan mengelola pembelajaran; 3) keberhasilan komunikasi dalam pembelajaran; 4) keberhasilan persiapan materi pelajaran; 5) keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran; 6) keberhasilan dalam mengukur hasil belajar (Herawati, Retnowati, dan Harijanto, 2021). Dalam penelitian ini, indikator yang ditetapkan adalah 1) ketuntasan belajar klasikal, 2) respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, dan 3) alokasi waktu pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Mix method tipe *embedded experiment* merupakan metode penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam pelaksanaannya. Kuantitatif digunakan untuk melihat hasil belajar siswa sebagai dasar pemenuhan indikator keefektifitasan pembelajaran *blended learning*. Selanjutnya kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa selama pembelajaran *blended learning* dilaksanakan.

Populasi dalam penelitian kali ini adalah siswa/i kelas VIII MTs Al Washliyah Tembung Tahun Ajaran 2020/ 2021 yang terdiri dari 12 rombel. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi di madrasah tersebut, didapati informasi bahwa kemampuan

setiap kelas di madrasah tersebut sama. Mempertimbangkan hal tersebut, maka kelas yang diuji dipilih secara random. Kelas yang terpilih adalah kelas VIII-11 dengan jumlah siswa 29 orang siswa.

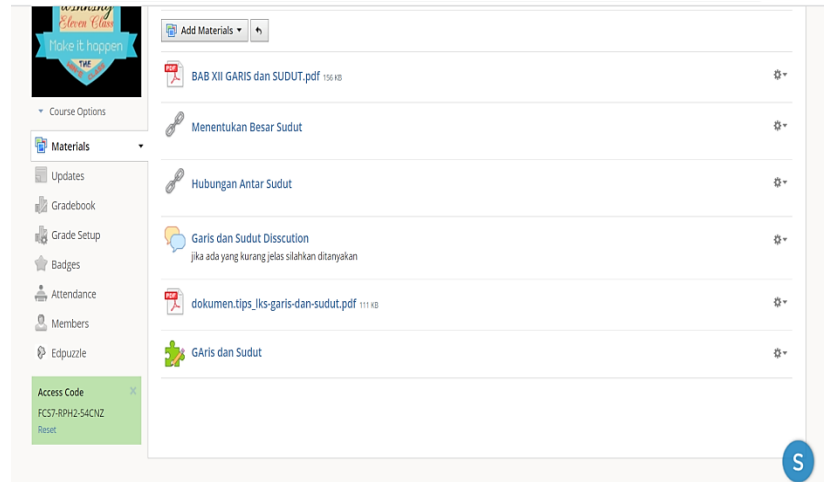
Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam penelitian kali ini digunakan 2 instrumen. Instrumen tersebut antara lain tes hasil belajar yang akan diberikan di akhir pembelajaran sebagai data kuantitatif untuk memenuhi indikator ketuntasan belajar. Soal yang digunakan merupakan soal uraian yang terdiri dari 5 soal, untuk mengukur pemahaman konsep matematis siswa maka soal disusun dengan memenuhi indikator pemahaman matematis yakni: (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, (3) memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis (5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, (6) menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah (Kumi 2019).

Selanjutnya angket respon siswa yang akan diberikan kepada siswa sebagai pemenuhan syarat indikator respon siswa sebagai data kualitatif. Angket respon Siswa memiliki respon positif dan respon negative. Respon positif ditunjukkan dengan seperti senang, baru, berminat, jelas, tertarik, dan memberikan kemudahan untuk belajar matematika. Sedangkan respon negatif ditunjukkan dengan pernyataan pernyataan seperti tidak senang, tidak baru, tidak berminat, tidak jelas, tidak tertarik, dan tidak memberikan kemudahan proses pembelajaran *blended learning* dengan *schoology*. Instrumen penelitian sudah melalui proses validasi sebagai salah satu syarat agar instrument pengumpulan data tersebut dapat digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

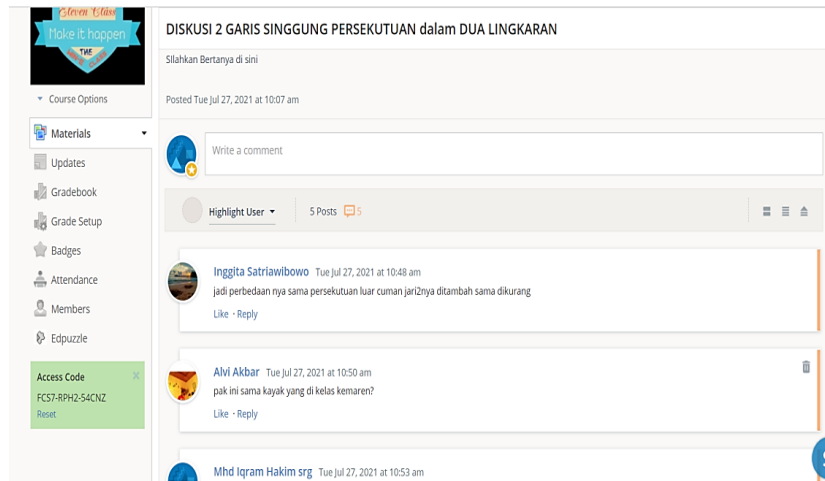
3.1. Langkah-Langkah Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Schoology*

Guru terlebih dahulu membuat akun dan kelas yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Setelah akun dan kelas selesai, guru membagikan kode kelas kepada siswa sebagai syarat penggunaan aplikasi sebagai siswa. Selanjutnya guru memasukkan materi pembelajaran, video pembelajaran, serta membuat ruang diskusi yang akan digunakan pada proses pembelajaran secara daring.



Gambar 1. Tampilan Menu Materi

Gambar 1. Adalah tampilan materi pembelajaran pada kelas yang telah tersedia, siswa dapat melihat materi pembelajaran yang diberikan guru baik berupa video pembelajaran maupun bahan bacaan siswa.



Gambar. 2 Tampilan Ruang Diskusi

Selanjutnya siswa dapat bertanya dan berdiskusi pada forum diskusi yang disiapkan pada aplikasi tersebut. Guru akan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan utarakan siswa pada aplikasi tersebut. Pada gambar 2 terlihat tampilan forum diskusi yang digunakan pada aplikasi.

3.2. Hasil yang Dicapai

Setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoolology*, data yang diperoleh sesuai indikator efektivitas pembelajaran yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Ketuntasan Belajar Klasikal

Kelas dikatakan tuntas jika tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika mencapai lebih dari 85%. Siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran jika memperoleh nilai 78 atau lebih (sesuai dengan KKM di sekolah).

Tabel 1. Kategori Standart Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria	Kategori
$78 \leq x < 100$	Tuntas
$x < 78$	Belum Tuntas

Setelah dilakukan pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoolology* diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Siswa

Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
26	Tuntas	89,65
3	Belum Tuntas	10,35

KKM yang ditetapkan di Madrasah tersebut untuk bidang studi matematika adalah 78. Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa dari 29 siswa, 26 orang diantaranya memperoleh nilai ≥ 78 dengan persentase 89,65% maka siswa-siswa tersebut dinyatakan tuntas. Sedangkan selebihnya 10,35% atau 3 orang siswa mendapat nilai dibawah KKM yang di tetapkan Madrasah sehingga dinyatakan belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa indikator ketuntasan belajar klasikal terpenuhi.

2. Respon Siswa

Aisyah & Marlina dalam (Khoiriyah, 2018) menyatakan bahwa respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini respon siswa dilakukan untuk melihat sejauh mana ketertarikan siswa perasaan senang ketertarikan serta kemudahan dalam memahami pelajaran yang dilaksanakan menggunakan pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoolology*. Hasil angket siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase Respon siswa

Indikator	Hasil Persentase Indikator	Kriteria
-----------	----------------------------	----------

Penilaian terhadap kegiatan	83,22%	Baik
Penilaian terhadap aplikasi	81,61%	Baik

Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Royani 2017). Melalui tabel 3 dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran *blended learning* sebesar 83,22% terkategori baik. Melalui pembelajaran *blended learning* tersebut siswa merasa tidak terdapat batasan waktu dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Selanjutnya penilaian siswa terhadap aplikasi *schoolology* yang digunakan menunjukkan kategori baik yakni sebesar 81,61%. Aplikasi yang digunakan membantu siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. sekalipun melalui aplikasi siswa masih merasa terhubung dengan baik kepada guru dengan adanya ruang diskusi yang digunakan saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil tersebut maka indikator respon siswa untuk keefektifitasan pembelajaran terpenuhi.

Pembelajaran dan aplikasi ini tergolong baru bagi siswa, tentunya terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan bagi siswa dan guru diantaranya waktu pelaksanaan yang fleksibel membuat guru harus terus aktif dalam merespon kegiatan siswa. Beberapa siswa belum terbiasa menggunakan *schoolology* dalam pembelajaran serta tampilan yang berbeda pada web dan aplikasi membuat kesalahpahaman dalam perintah.

3. Alokasi Waktu

Alokasi waktu yang digunakan pada pembelajaran matematika adalah 5x45 menit. Realisasi alokasi waktu untuk pelaksanaan proses pembelajaran *blended learning* dengan *schoolology* sesuai dengan rencana yang tertulis di RPP waktu yang digunakan pada perangkat pembelajaran *blended learning* dengan *schoolology* adalah 2 tatap muka setiap hari selasa dan 2 hari pembelajaran online. Materi pembelajaran online dibagikan pada hari kamis setiap minggunya. Untuk pembelajaran tatap muka tidak dilakukan secara penuh (45 menit/ jam pelajaran) karena pandemik *Covid-19*. Untuk pembelajaran menggunakan *schoolology* dapat diakses siswa kapanpun mereka

memiliki waktu, namun diberikan waktu khusus untuk berdiskusi secara langsung melalui aplikasi. Walaupun tidak terdapat perbedaan waktu pembelajaran secara signifikan. Namun jika pertemuan bisa dilaksanakan secara normal maka waktu pembelajaran dapat lebih dioptimalkan, dengan demikian juga hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* dengan *schoolology* menggunakan waktu yang lebih singkat dari pada pembelajaran biasa. Hal ini sejalan dengan teori Sanaky dalam (Ulva, Kanton, dan Widodo 2018) yang menyatakan bahwa penerapan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

4. Kesimpulan dan Saran

Dengan terpenuhinya indikator-indikator keefektifitasan pembelajaran *blended learning* menggunakan *schoolology* yakni ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 89,65% kemudian respon siswa yang menunjukkan baik untuk kegiatan pembelajaran *blended learning* sebesar 83,22% serta 81,61% untuk penilaian terhadap penggunaan aplikasi *schoolology*. Hal ini dipertegas dengan alokasi waktu yang digunakan tidak melebihi waktu yang digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka. Bahkan jika perencanaan pembelajaran dapat lebih maksimal tidak menutup kemungkinan waktu yang digunakan bisa lebih efektif dan efisien.

Kedepannya melalui penelitian ini dapat kembali ditinjau tentang sejauh mana pembelajaran *blended learning* dalam peningkatakan kognitif maupun afektif siswa. Penggunaan aplikasi juga dapat dikembangkan menggunakan sosial media atau media pembelajaran lainnya.

Pustaka

- Abdullah, Walib. 2018. "Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran." *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* 7(1): 855–66.
ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/download/3169/2359/.
- Herawati, Reni, Rita Retnowati, dan Sutji Harijanto. 2021. "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Penguatan Supervisi Akademik Dan Disiplin Kerja." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 9(1): 60–66.
- Khairiyah, Ummu. 2018. "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SD/MI Lamongan." *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 5(2): 197–204.

- Kumi. 2019. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Di Kutacane.” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(1): 76–85.
- Royani, Aniq. 2017. “Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian Dari Alam Semesta.” *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 2(3): 294.
- Ulva, Nur Laila, Sri Kantun, dan Joko Widodo. 2018. “Penerapan E-Learning Dengan Media Schoology Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia.” *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 11(2): 96.
- Wahyuddin, Wahyuddin, dan Nurcahaya Nurcahaya. 2019. “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (ETH) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar.” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2(1): 72.