

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SCHOOLGY MOBILE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR KELAS X TKJ DI SMK PAHLAWAN MOJOSARI

Pungky Achmad Sulaiman

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: pungkyachmad23@gmail.com

Setya Chendra Wibawa

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang bersifat konvensional di SMK yang memiliki fasilitas wifi sangat baik tapi disayangkan tidak di gunakan dengan baik , karena dengan sarana dan prasarana itu memungkinkan kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran dengan bantuan IT dengan pemanfaatan LMS (*Learning Management System*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan *Schoology* dan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan aplikasi *Schoology*. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan, yaitu Aplikasi Berbasis *Schoology Mobile*. Pembahasan Hasil belajar berdasarkan dari kriteria pengujian hipotesis yaitu probabilitas $> 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti 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. Pembahasan Respon Hasil Respon Siswa terdiri dari 10 butir pernyataan dan diberikan pada siswa kelas X TKJ SMK Pahlawan Mojokari yang berjumlah 25 siswa. dapat diketahui bahwa hasil perhitungan Respon siswa adalah sebesar 83.36 % yang dapat disimpulkan bahwa Respon siswa penggunaan media sangat baik .

Kata Kunci : *Schoology Mobile, Mobile Learning, Respon Siswa, Hasil Belajar.*

Abstract

Conventional learning at Vocasional High school which has excellent wifi facilities but unfortunately is not in good use, because with the facilities and infrastructure with it allows the opportunity to develop learning dengan IT assistance utilization LMS (Learning Management System). The purpose of this research is to know the result of student learning after using and to know student response after using schoology application. In this research and development using ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The selection of the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) method is used to test the effectiveness of the resulting product, Schoology Mobile. Discussion of learning outcomes based on the criteria of hypothesis testing is probability > 0.05 , thus H_0 is accepted and H_1 is rejected which means the learning result of the experimental class with the learning result of the control class does not show any significant difference, so it can be concluded that: student learning between before and after use of developed learning media. Student Response Response Discussion consists of 10 grains of statements and given to students of class X TKJ Vocasional High school amounting to 25 students. It can be seen that the calculation of student responses amounted to 83.36% which can be concluded that the student's response media usage is very good

Keywords : *Schoology Mobile, Mobile Learning, Student Response, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran saat ini pun perlu didukung dengan pembelajaran yang berbasis teknologi. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam bentuk *Mobile Learning (m-learning)* menjadikan *smartphone* yang awalnya hanya untuk mengirim pesan, telepon, internet, atau bermain game, menjadi alat belajar lengkap yang berisi materi pembelajaran, video, diskusi, soal latihan, dan kumpulan soal-soal evaluasi. *Mobile Learning* adalah pembelajaran yang sangat unik, karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, aplikasi, dan arahan yang berkaitan dengan pembelajaran, dalam waktu dan kondisi siapa pun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*).

Salah satu aplikasi *Mobile Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan *smartphone* yaitu *Schoology*. Menurut Putri, dkk. (2014), mengatakan bahwa *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. Media pembelajaran *Mobile Learning* ini dibuat untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi jaringan dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan *Schoology Mobile* untuk pembelajaran di SMK Pahlawan.

Maka dari itu penulis memberikan suatu solusi berupa penulisan penelitian proposal skripsi yang berjudul:” **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Schoology Mobile Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ DI SMK Pahlawan Mojosari** “. Dengan demikian penggunaan media berbasis *Schoology Mobile* ini diharapkan dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

KAJIAN PUSTAKA

Media

Menurut Arsyad Azhar (2014 : 3) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Ega Rima Wati (2016 : 2) mengatakan media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa definisi yang dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Salah satu keuntungan dari teknologi *smartphone* yaitu sebagai media audio visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video dengan lebih nyata (Wibawa, 2015).

Pengembangan Media

Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Wibawa (2014) dalam jurnal “Students’ Creative e-Portfolios: Using Android Cell Phone Cameras for Inventive Beauty Photography” didapatkan bahwa siswa lebih tertarik media pembelajaran kreatif, terbukti dari respon yang didapatkan respon rata-rata pada skala 3.31, dari total skala 5.

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 (Besana Stefano : 2012). *Schoology* 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.

Hasil Belajar

Menurut Sardiman (2007), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mendengar, mengamati, meniru dan lain - lain. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu - individu yang belajar.

Keefektifan model pembelajaran diperoleh dari hasil pembelajaran siswa berdasarkan penilaian pencapaian siswa secara komprehensif di domain kognitif dan afektif. (Wibawa, 2013)

Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) H_0 : Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Schoology Mobile* tidak lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Schoology Mobile* pada mata pelajaran jaringan dasar.
- 2) H_1 : Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Schoology Mobile* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Schoology Mobile* pada mata pelajaran jaringan dasar.

METODE

Metode penelitian ini adalah pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang biasa digunakan dalam penelitian dengan media berbasis aplikasi *Mobile*. Menurut Teguh I Made, Jampel I Nyoman, Pudjawan Ketut (2014) model ADDIE merupakan salah satu model desain materi pembelajaran sistematis. Penerapan media ini ditunjukkan untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Schoology Mobile*.

Pengujian dengan memberi perlakuan pada siswa dengan menggunakan model intact group comparion. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Kelompok Kontrol (X ₁)	X ₁	O ₁
Kelompok Experimental (X ₂)	X ₂	O ₂

(Sugiyono, 2011: 111)

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian lembar validasi kepada para ahli sebagai validator dan tes untuk melihat hasil belajar siswa.

1. Validasi

Validasi merupakan proses pengumpulan data yang kelayakan bahan ajar yang di peroleh setelah sebelumnya yang ditelaah oleh dosen ahli materi berdasarkan penilaian dari validator, yaitu dosen ahli materi, dengan mengacu pada kriteria kelayakan materi, penyajian, serta bahasa yang digunakan pada buku siswa yang telah di kembangkan

2. Tes

Teknik Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (arikunto, 2006 : 150)

Teknik Analisa Data

Dengan menggunakan angket validasi, media *E-learning* berbasis *Schoology Mobile* dapat diukur menggunakan kriteria tanggapan sangat baik, baik, kurang baik, sangat kurang baik. Angket penelitian yang dibuat digunakan untuk menganalisis jawaban dari validator dan hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Schoology Mobile*. Dari jawaban validator dan hasil belajar siswa yang telah di dapat, peneliti menggunakan statistik deskriptif rata - rata skor yang diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa

Data ini untuk mengetahui perbedaan nilai antara kelas yang dijadikan sebagai tindakan penelitian dengan kelas kontrol, maka digunakan *independent sample t-test* dengan persyaratan uji normalitas dan uji homogenitis dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam menguji normalitas memakai rumus sebagai berikut:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S} \dots\dots\dots(1)$$

(Fraenkel & Wallen, 2009:199)

Keterangan :

- X_i = data ke -i
- = rata - rata skor

S = Simpangan baku

Pengujian normalitas sebaran data dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Kolmogorov Smirnov* dan *Probabilitas* dengan nilai signifikansi 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan bahwa :

P dari koefisien K-S $> \alpha$ (0.05), maka data berdistribusi normal

P dari koefisien K-S $< \alpha$ (0.05), maka data tidak berdistribusi normal

Populasi berdistribusi normal artinya populasi tersebut menyebar secara merata ada yang nilai rendah, sedang, dan tinggi. Uji normalitas dilakukan pada nilai *posttest*. Uji peneliti ini dengan taraf signifikansi 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama, skor dari kedua kelompok populasi diuji kesamaanya. Jadi rumus untuk F hitung adalah :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \dots\dots\dots(2)$$

(Sudjana 2005:250)

Kriteria pengujian adalah :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Pengujian kedua kelas diatas dalam penelitian ini untuk menguji varians dengan $\alpha = 0,005$. Uji homogenitas dilakukan pada nilai *posttest*, dengan taraf signifikansi 0,05. Data ditentukan melalui nilai taraf signifikannya. H_0 diterima apabila taraf signifikannya $> 0,05$ dan H_0 ditolak apabila taraf signifikannya $< 0,05$.

c. Uji hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan dengan indepent sample t-test, apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi homogenitas, maka uji hipotesis dengan uji tersebut.

Uji hipotesis yang diuji adalah :

1) H_0 :Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Schoology Mobile* tidak lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Schoology Mobile* pada mata pelajaran jaringan dasar.

2) H_1 :Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Schoology Mobile* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Schoology Mobile* pada mata pelajaran jaringan dasar.

Penguji kedua kelas diatas dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis dengan 0,05. Pengujian kedua kelas diatas dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis dengan $\alpha = 0,005$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

H_0 diterima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ dengan $dk=(n_1+n_2 -2)$.
(3)

Dengan demikian apabila tidak terpenuhi syarat tersebut maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

Harapan penelitian pengembangan dengan adanya peningkatan hasil belajar sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan atau kelas eksperimen, dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dihasilkan data dari penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media *Schoology Mobile* untuk meningkatkan Hasil Belajar. Produk pembelajaran yang digunakan adalah *Schoology Mobile*, media ini diakses melalui *smartphone* dengan syarat terkoneksi dengan internet. Media *Schoology Mobile* memiliki konten berupa materi berupa PDF, dan melihat vidio, tes hasil belajar yang berupa soal pilihan ganda, dan beberapa fitur *Schoology Mobile* yang dapat dimanfaatkan antara lain: *Recent activity, Couses, Groups, Resources, badges, grades, dan Calender*. Tampilan awal media *Schoology Mobile*.



Gambar 1. Tampilan Awal *Schoology*

Tampilan awal *Schoology mobile* adalah halaman untuk masuk ke akun *Schoology* siswa atau guru. Apabila ingin mengakses menu utama diharuskan untuk mendownload di *play store* untuk mendapatkan aplikasi seperti pada Gambar 1.



Gambar 2. Tampilan Password

Tampilan untuk memasukkan *password* *Schoology Mobile* untuk bisa masuk ke dalam akun kelas. Setelah *log in* akan masuk ke menu utama seperti Gambar 3 Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

a. Halaman pengajar

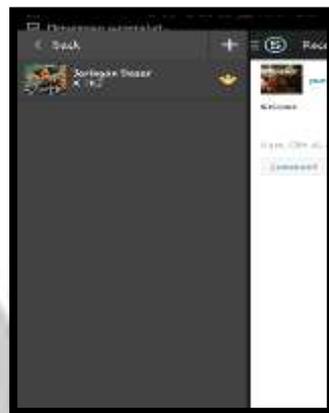
1) *Courses*

Pada halaman ini, guru sebagai pengelola pembelajaran yang dapat membuat *course*, memberikan materi, membuat tes, dan memasukkan video. *Course* yang telah dibuat guru ini diperuntukkan untuk mata pelajaran Perawatan Perangkat Keras Komputer seperti pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Tampilan *Course*

Pada halaman *Course*, disajikan beberapa menu untuk mengelolah pembelajaran seperti *Recent activity*, *Courses*, *Groups*, *Resources*, *badges*, *grades*, dan *Calendar*. Guru dapat menambahkan materi, video, maupun tes ke dalam *course* dengan memilih menu *Course*.



Gambar 5. Tampilan menu pilihan kelas

Tampilan ini untuk masuk ke dalam menu kelas yang di buat oleh guru untuk siswa. Setelah masuk ke dalam tampilan kelas tersebut akan muncul lagi bahan yang akan di gunakan untuk media pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan Folder Bahan Ajar

Pada bagian folder bahan ajar, guru dapat menambahkan bahan bahan ajar yang akan di berikan ke siswa tersebut. Folder bisa di isi dengan berbagai materi atau tes.



Gambar 7. Tampilan Materi Atau Tes

Tampilan ini berisi Folder Materi dan Tes yang akan di berikan kesiswa, setiap folder berisi materi ajar atau tes yang akan di gunakan siswa untuk belajar.



Gambar 8. Tampilan Folder Materi

Pada Tampilan Folder Materi, guru menambahkan materi mata pelajaran yang akan di ajarkan ke siswa. Di dalam folder materi berisi materi dan vidio. Setiap masing masing folder terdapat isi yang akan di isi sesuai bahan ajar tersebut.



Gambar 9. Materi Perawatan Perangkat Keras Komputer

Di dalam materi perawatan perangkat keras komputer terdapat materi yang akan di ajar buat siswa seperti di Gambar 9 . siswa juga dapat langsung lihat di hp ya masing masing untuk melihat materi tersebut secara langsung di apk *Schoology*.

Pada tampilan ini sudah masuk ke folder lain yaitu ke folder penyimpanan vidio yang guru sudah siapkan untuk siswa. Seperti tampilan yang sebelumnya tampilan materi ini juga sama tapi isi ya yang bedah ini terdapat vidio praktek perawatan perangkat keras komputer untuk memudahkan siswa memahami untuk belajar. Seperti Gambar 10 Tampilan Isi Vidio



Gambar 10. Tampilan vidio



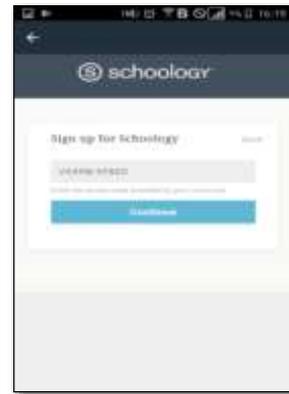
Gambar 11. Tampilan Tes

Pada tampilan tes ini guru membuat soal – soal untuk siswa yang akan di berikan untuk tes atau di kerjakan oleh siswa. Seperti tampilan Gambar 12

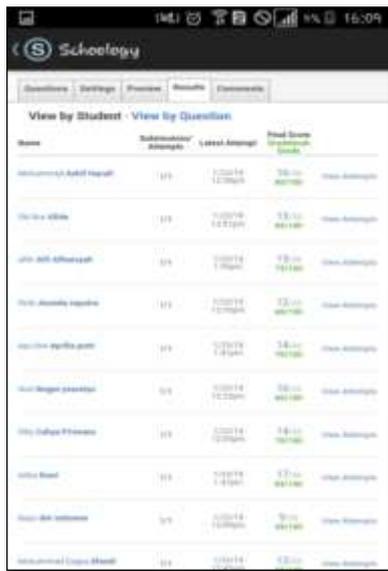


Gambar 12. Tampilan Soal

yang di berikan guru seperti tampilan Gambar 14 Tampilan *Code Access*



Gambar 14. Tampilan *Code Access*



Gambar 13. Tampilan Daftar Hasil Tes Siswa

Pada tampilan ini untuk melihat hasil keseluruhan siswa yang sudah melakukan tes yang diberikan oleh guru.

Tampilan untuk mengisi data siswa untuk membuat akun siswa tersebut. Setelah sudah mengisi semua yang ada di form itu lalu lanjut ke pilihan register.



Gambar 15. Tampilan Registrasi Siswa



Gambar 14. Tampilan Registrasi Awal Untuk Siswa

Tampilan ini untuk Registrasi awal buat siswa untuk bisa masuk ke *Schoology Mobile*. Setelah sudah mengklik *Student* selanjutnya siswa mengisi *Code Access* Guru untuk masuk ke dalam kelas



Gambar 16. Tampilan untuk Memulai tes

Pada Tampilan ini siswa di berikan oleh guru untuk memulai sebuah tes yang ada di *Schoology*. Untuk memulainya siswa membukan folder tes evaluasi seterusnya mengklik *Start New Attempt*

untuk memulai tes lanjut mengisi soal seperti gambar 20 Tampilan Soal Siswa.



Gambar17. Tampilan Soal Siswa

Pembahasan

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada perbedaan hasil atau tidak antara siswa yang belajar menggunakan *Schoology Mobile* dengan siswa yang belajar menggunakan modul konvensional.

Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari siswa X TKJ 1 sebagai kelas kontrol dan X TKJ 2 sebagai kelas eksperimen dianalisis menggunakan aplikasi *Minitab*. Hasil dari uji statistik kelas kontrol dan eksperimen untuk *pretest* dapat dilihat pada Gambar 18 dan Gambar 19 di bawah ini.

Descriptive Statistics: Kontrol										
Variable	N	N*	Mean	SE Mean	StDev	Sum	Minimum	Q1	Median	Q3
Kontrol	25	0	56.20	2.98	14.88	1405.00	30.00	45.00	45.00	70.00
Variable	Maximum									
Kontrol			80.00							

Gambar 18. Hasil Uji Statistik Kelas Kelas Kontrol Pada Data *Posttest*

Hasil Kelas Kontrol untuk *posttest* adalah nilai rata-rata 56,20 dengan standar deviasi 14,88 , nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80.

Descriptive Statistics: Eksperimen										
Variable	N	N*	Mean	SE Mean	StDev	Sum	Minimum	Q1	Median	Q3
Eksperimen	25	0	64.00	2.57	12.83	1600.00	35.00	57.50	65.00	85.00
Variable	Q3	Maximum								
Eksperimen			79.00							90.00

Gambar 19. Hasil Uji Statistik Kelas Eksperimen pada data *posttest*

Hasil Kelas Eksperimen untuk *posttest* adalah nilai rata-rata 64,00 dengan standar deviasi 12,83, nilai minimum 35 dan nilai maksimum 90.

Two-Sample T-Test and CI: Kontrol, Eksperimen				
Two-sample T for Kontrol vs Eksperimen				
	N	Mean	StDev	SE Mean
Kontrol	25	56.2	14.9	2.9
Eksperimen	25	64.0	12.8	2.6
Difference = μ (Kontrol) - μ (Eksperimen)				
Estimate for difference: -7.80				
95% CI for difference: (-15.71, 0.11)				
T-Test of difference = 0 (vs not =): T-Value = -1.99 P-Value = 0.058 DF = 48				

Gambar 20. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan pada gambar 20 tersebut, maka didapat nilai rata-rata kelas kontrol adalah 56,2 dengan standar deviasi 14,9 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 64,0 dengan standar deviasi 12,8. Nilai dari Estimate for difference adalah -7,80, Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih 7,80. Namun besarnya selisih data tersebut masih belum dapat membuktikan secara statistik bahwa memang terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada *Degree of Freedom (DF)* atau derajat kebebasan menunjukkan angka 46. Nilai *P-Value* sebesar 0,053 di mana lebih besar dari pada batas kritis yaitu 0,05.

Berdasarkan dari kriteria pengujian hipotesis yaitu probabilitas $>0,05$, dengan demikian dapat maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

RESPON

Hasil Respon Siswa terdiri dari 10 butir pernyataan dan diberikan pada siswa kelas X TKJ SMK Pahlawan Mojosari yang berjumlah 25 siswa. Dari hasil yang dapat diketahui bahwa hasil perhitungan respon siswa adalah sebesar 83.36 % yang dapat disimpulkan bahwa respon siswa penggunaan media sangat baik

No	Pernyataan	Skala Perbaikan					Jumlah Persepsi	Hasil (Rata-Rata %)
		1	2	3	4	5		
1	Sangat saya sukai menggunakan media ini	0	0	1	14	9	25	88.00
2	Penggunaan media ini pada saat pembelajaran sangat baik	0	0	0	12	9	21	84.00
3	Salah satu media ini sangat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	1	11	13	25	84.00
4	Tampilan gambar dan video pada media ini sangat memudahkan dalam memahami materi	0	0	0	13	12	25	88.00
5	Tampilan dan isi media ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	1	10	14	25	88.00
6	Penggunaan media ini sangat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	0	9	16	25	88.00
7	Penggunaan media ini sangat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	0	14	9	23	92.00
8	Penggunaan media ini sangat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	0	10	15	25	88.00
9	Aplikasi media ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	0	13	12	25	88.00
10	Salah satu media ini sangat membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar	0	0	0	9	16	25	88.00
Jumlah							243	83.36
Rata-Rata (Rata-Rata %)							83.36	

Gambar 21. Hasil Respon

Dari hasil Gambar 21 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan respon siswa adalah sebesar 83,36 % yang dapat disimpulkan bahwa respon siswa penggunaan media sangat baik .

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *schoology mobile* dapat di gunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan dari hasil analisis belajar siswa dari kedua kelas dengan menggunakan uji T independen dua sampel menunjukkan nilai uji T mencapai 0,053 dimana nilai tersebut diatas nilai signifikansi yaitu 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 diterima dan menolak H_1 sehingga hasilnya adalah 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.

Saran

Beberapa saran yang bisa di berikan oleh peneliti antara lain:

1. Guru SMK Pahlawan Mojokari Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dapat menggunakan media *Schoology Mobile* tidak hanya pada mata pelajaran jaringan dasar saja tetapi diterapkan pada mata pelajaran lainnya.
2. Peneliti menyadari bahwa masih ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu diharapkan kepada peneliti lain untuk dapat mengembangkan media *Schoology Mobile* dari yang sebelumnya atau kedalam cakupan yang lebih luas yang sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. Azwar, S. 2000.
- Arsyad, Azhar. 2014. *MEDIA Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Juniarti, Rani Dwi dkk. 2014. *Pengembangan Media Mobile Learning Dengan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Kelas X Sma Negeri 1*

Karanganyar, Jurnal Pendidikan Geografi,(Online), Vol. 3, No. 1.

Frenklel & Wallen. 2009. *Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges. International Journal of Computational Engineering Research, (Online),*

Prawiradilaga, S.D.dkk. 2013.*Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Putri, Ni Wayan. 2014. Pengembangan E-Learning Berbasis *Schoology* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 (1), 1-11.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rima Wati, Ega. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Kata Pena.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Rifai'i A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

Stefano, Besana. 2012. *Schoology: Il Learning Management System Diventa Social*.

Wibawa, Setya Chendra. 2014. Students' Creative e-Portfolios: Using Android Cell Phone Cameras for Inventive Beauty Photography. *International Conference on Advances in Education Technol-ogy (ICAET 2014)*. Tersedia : [http:// www.atlantispress.com/php/download_paper.php?id=16161](http://www.atlantispress.com/php/download_paper.php?id=16161).

Wibawa, Setya Chendra, dkk. 2013. *Development of Reproductive and Nutrition Education Online (In-ternet-based) for Adolescents*. *Engineering Inter-national*

Conference 2013 Proceedingp-
ISBN:97925-2784.

Wibawa, Setya Chendra, & Schulte, Svan.
2015. Beauty Media Learning using
Android Mobile Phone. Tersedia:
[http://www.Ijirae.com/vol-
umes/Vol2/iss11/05.RP10093.pdf](http://www.Ijirae.com/volumes/Vol2/iss11/05.RP10093.pdf). (Diakses
11 Januari 2018, 00:07 WIB).

