

Schoology Sebagai Media *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Matematika

I Made Dharma Atmaja¹, Kadek Rahayu Puspawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Denpasar
e-mail: dharma.atmaja07@unmas.ac.id, rahayu_puspa@unmas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan objek kajian yaitu *Schoology* yang merupakan salah satu *Learning Management System* yang bersifat terbuka untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Fokus kajian meliputi fitur yang dimiliki *Schoology* dan fungsinya untuk dimanfaatkan sebagai media *mobile learning* dalam pembelajaran matematika. Penggunaan *schoology* sebagai *mobile learning* dalam pembelajaran matematika, dapat digunakan di berbagai tingkatan pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, SMK, hingga Kuliah baik D1, D2, D3, D4, S1, S2, dan S3. Dalam pembelajaran matematika, sangat penting bagi guru untuk memperhatikan topik materi yang akan disampaikan atau dimuat di *schoology*. Proses interaksi di kelas tentu tidak bisa dipindahkan sepenuhnya ke *schoology* tetapi jika dikaitkan dengan sumber belajar atau materi, maka *schoology* bisa digunakan sebagai media untuk penyampaian seluruh materi yang akan disampaikan oleh guru.

Kata Kunci : *schoology*, media, matematika

ABSTRACT

This study uses the object of study, namely Schoology, which is one of the Learning Management Systems that is open for use in learning. The focus of the study was added to the features possessed by Schoology and its function to be utilized as a medium of cellular learning in mathematics learning. The use of schoology as mobile learning in learning mathematics, can be used in various education ranging from elementary, junior high, high school, vocational school, to Class D1, D2, D3, D4, S1, S2, and S3. In learning mathematics, it is very important for teachers to pay attention to the topic of the material that will be delivered or accepted at school. The process of interaction in the classroom certainly cannot be transferred to school but if it is needed with learning resources or materials, the school can be used as a medium for the delivery of all material to be delivered by the teacher.

Keywords: *schoology, media, mathematics*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi demikian cepatnya. Teknologi yang dulu diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya, sekarang sudah bergeser menjadi suatu tuntutan yang terus memberikan perubahan yang signifikan terhadap pola kehidupan manusia. Teknologi yang berkembang bukan hanya berfungsi untuk membantu manusia tetapi sekarang sudah mampu menggantikan peran manusia itu sendiri. Pemanfaatan teknologi yang kurang tepat dan melenceng dari fungsinya tentu akan sangat merugikan manusia. Berbeda halnya ketika teknologi memang digunakan dan dimanfaatkan sesuai fungsinya atau diarahkan pada tujuan yang positif.

Fenomena perkembangan teknologi juga berpengaruh besar pada dunia pendidikan terutama proses pembelajaran yang sudah mulai berubah paradigmanya. Agar proses pembelajaran berlangsung optimal maka diperlukan teknologi untuk memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar (Divayana, 2017). Pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas tetapi pula dapat disetting untuk dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan jaringan internet atau sering disebut dengan *E-Learning*. Pembelajaran e-learning bahkan sudah mengarah pada *mobile learning* yaitu dengan memanfaatkan ponsel sebagai media pembelajaran. Hal ini tidak lepas dari perkembangan ponsel yang sudah semakin pintar, ditunjang oleh sistem operasi yang terus berkembang. Sistem operasi ini berpengaruh sangat

signifikan terhadap perkembangan ponsel yang awal mula kemunculannya adalah sebagai perangkat komunikasi tetapi kemudian berkembang menjadi perangkat yang memberikan peran lebih dari sekedar komunikasi. Saat ini sistem operasi pada ponsel yang sangat merajai dunia adalah android yang dikembangkan oleh Google bersama kompetitornya yaitu IOS yang dikembangkan oleh Apple.

Berkembangnya sistem operasi memberikan efek yang sangat besar terhadap pengembangan aplikasi yang digunakan pada berbagai bidang kehidupan salah satunya yaitu pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis jaringan dikenal adanya *Learning Management System (LMS)* yang merupakan suatu sistem terstruktur dengan penyediaan fitur yang sangat mirip dengan realita kondisi pembelajaran di dunia nyata. Salah satu LMS yang ada saat ini yaitu *Schoology*, yang jika dilihat dari tampilannya sangat mirip dengan media sosial namun lebih privasi dengan mengandalkan fitur-fitur yang memang ditujukan untuk pembelajaran. Fitur dalam *schoology* ini menjadi objek kajian yang menarik jika dikaitkan dengan pemanfaatannya dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif yaitu metode ilmiah yang menggunakan peneliti sebagai instrumen kunci dan menggunakan objek sebagai subjek kajian yang bersifat alamiah sesuai dengan fenomena yang diamati oleh peneliti (Ufie, 2013). Menurut Nasir (dalam Sonjaya, 2017) metode deskriptif adalah metode meneliti suatu objek untuk mengetahui hubungan antar fenomena yang dideskripsikan secara sistematis. Pada sisi lain Sugiyono (dalam Sonjaya, 2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan berdasarkan pada filsafat positivisme untuk mengkaji kondisi ilmiah suatu objek yang memberikan penekanan pada makna objek kajian. Jadi metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang

menggunakan instrumen kunci yaitu peneliti untuk mengkaji fenomena dan hubungan antar fenomena berdasarkan kondisi ilmiah objek kajian sehingga akan diperoleh makna yang sistematis sebagai bagian inti dari kesimpulan hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan objek kajian yaitu *Schoology* yang merupakan salah satu *Learning Management System* yang bersifat terbuka untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Fokus kajian meliputi fitur yang dimiliki *Schoology* dan fungsinya untuk dimanfaatkan sebagai media *mobile learning* dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Schoology sebagai *Learning Management System*

LMS adalah teknologi yang memanfaatkan halaman website sebagai media pembelajaran, yang didalamnya sudah terintegrasi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Nurlatifah, 2017). LMS saat ini tidak hanya berupa halaman website tetapi juga sudah dikembangkan berupa aplikasi di ponsel terutama yang berbasis android dan IOS. *Schoology* merupakan salah satu LMS yang dapat digunakan baik di laptop ataupun di perangkat ponsel. *Schoology* mulai dikembangkan pada tahun 2009 oleh Jeremhy Friedman, Ryang Hwang, serta Tim Trininad. Hingga kini pengguna *Schoology* sudah mencapai 7,5 juta di berbagai negara (Wulan, 2016). *Schoology* memiliki fitur yang tersedia secara gratis dan juga berbayar, sehingga pengguna dapat memilih sesuai dengan keperluan masing-masing. Pihak lembaga pendidikan formal dan informal dapat menggunakan *schoology* sebagai LMS untuk mendukung proses pembelajaran yang berbasis *e-learning*.

Schoology menyediakan akses bagi siswa, mahasiswa, guru, dosen, bahkan orang tua (Liubana, 2019). Pengguna wajib melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat menggunakan layanan *schoology*. Seperti media sosial pada umumnya, saat registrasi memerlukan email dan identitas lainnya. *Schoology* membantu guru dalam memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berkomunikasi dan

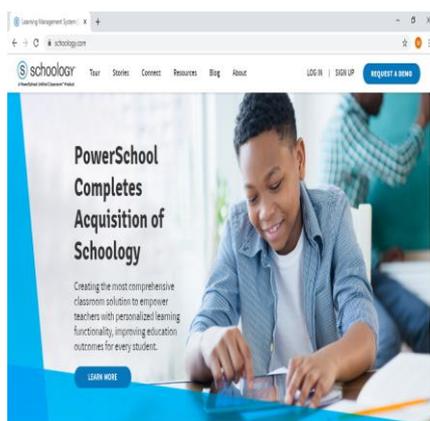
mengakses sumber-sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan ketersediaan berbagai format file yang dapat diakses oleh pengguna seperti gambar, audio, video, dan link eksternal (Suprihanto, 2016). Semua fitur yang tersedia terbagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan fungsi pemanfaatan fitur, seperti sumber belajar, kelompok komunitas, materi pelajaran atau perkuliahan, tugas, dan tes evaluasi. Semua fitur tersebut menjadi satu kesatuan yang saling mendukung pengguna *schoolology* sebagai LMS dalam sistem pembelajaran *mobile learning*.

Fitur Utama *Schoolology*

Secara umum *schoolology* mempunyai fitur unggulan yaitu *course*, *groups*, dan *resources*. *Course* atau kursus merupakan fitur yang dapat digunakan untuk membuat layanan mata pelajaran yang di dalamnya dapat memuat sumber belajar, materi, tugas, dan tes evaluasi. *Groups* atau kelompok yaitu fitur untuk membuat kelompok untuk diskusi komunitas yang dapat berupa kelompok belajar. Sedangkan *resources* atau sumber belajar merupakan bagian fitur yang terdapat dalam setiap fitur *course* dan *groups*, yang dapat diisi dengan berbagai materi baik dalam bentuk file ataupun link eksternal. Secara keseluruhan, fitur *schoolology* dimulai dari tampilan awal, registrasi, login, dan konten fitur.

Tampilan Awal

Tampilan awal halaman *schoolology* seperti gambar 1 berikut ini.

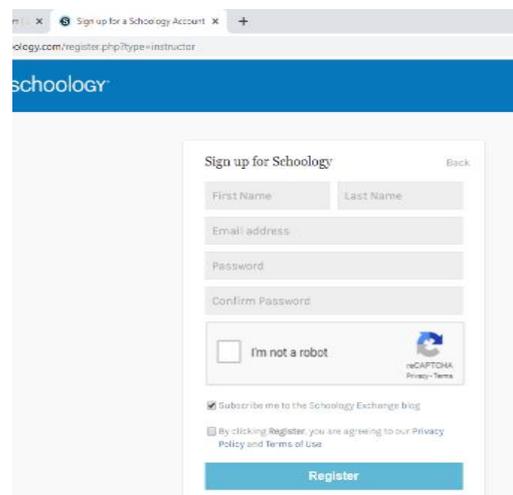


Gambar 1.

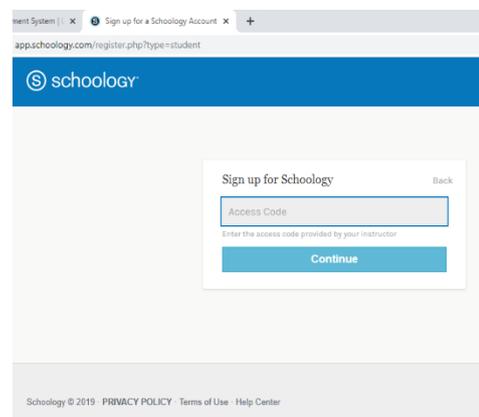
Tampilan awal halaman *schoolology*

Register

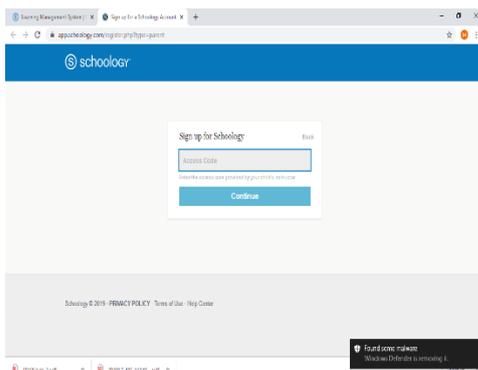
Pilihan untuk melakukan registrasi terdiri dari *instructor*, *student*, dan *parent*, dimana masing-masing pilihan tersebut mempunyai ketersediaan akses layanan yang berbeda sesuai dengan perannya dalam pembelajaran. Saat melakukan registrasi sebagai *instructor*, maka pengguna langsung diarahkan mengisi data, sedangkan saat registrasi sebagai *student* dan *parent* maka pengguna wajib memasukkan kode akses berdasarkan *course* atau *groups* yang dibuat oleh *instructor*, seperti ditampilkan pada gambar 2, 3, 4 berikut



Gambar 2.
Registrasi sebagai *instructor*



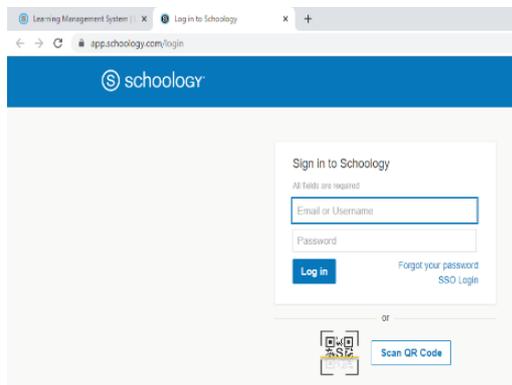
Gambar 3.
Registrasi sebagai *student*



Gambar 4.
Registrasi sebagai *parent*

Log In

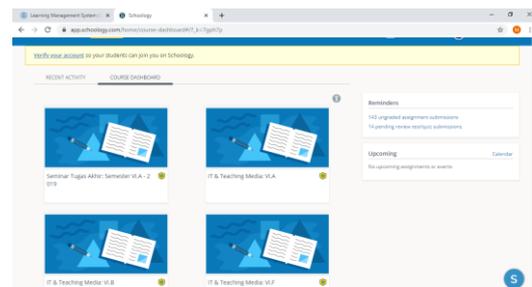
Jika pengguna sudah memiliki akun yang terdaftar di *schoology*, maka dapat langsung masuk (*log in*) dengan memasukkan email dan kata sandi (*password*), seperti gambar berikut:



Gambar 5.
Tampilan masuk ke *schoology*

Beranda

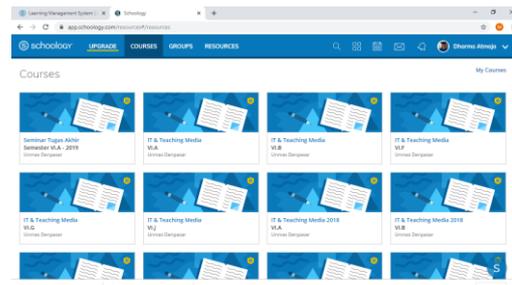
Setelah pengguna masuk dengan menggunakan email dan kata sandi yang sudah terdaftar kemudian pengguna akan diarahkan ke beranda yang terdiri dari fitur *Recent Activity* dan *Course Dashboard*. *Recent Activity* merupakan fitur yang menampilkan aktivitas pengguna lainnya yang memiliki keterkaitan baik dalam *course* ataupun *groups*. Sedangkan *Course Dashboard* merupakan fitur yang menampilkan mata pelajaran yang pengguna buat atau yang pengguna ikuti. Selain itu terdapat fitur *remainders* atau pengingat serta *upcoming* yaitu daftar kegiatan yang akan datang seperti gambar 6 berikut.



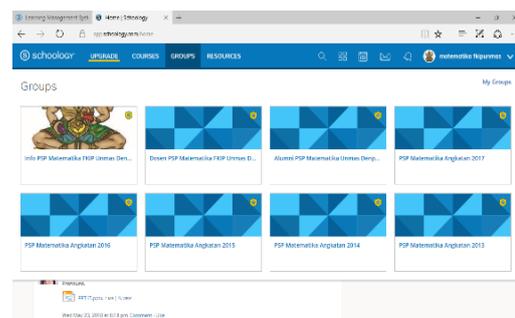
Gambar 6.
Tampilan beranda *schoology*

Courses, Groups, dan Resources

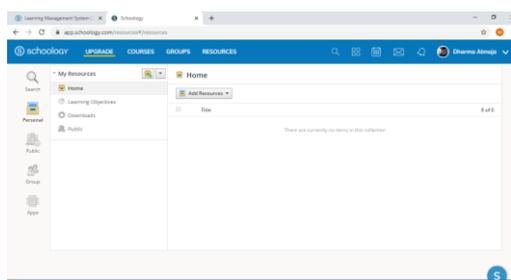
Courses, *Groups*, dan *Resources* merupakan tiga fitur andalan yang dimiliki oleh *schoology*. Pada fitur *courses* memuat daftar mata pelajaran yang dibuat atau diikuti pengguna, dimana hal yang sama juga termuat pada fitur *groups* yang memuat daftar kelompok pengguna. Sedangkan *resources* merupakan tempat penyimpanan sumber-sumber belajar yang lebih bersifat privasi karena hanya dapat diakses oleh pengguna itu sendiri. Hal ini berbeda dengan *resources* pada fitur *courses* dan *groups*, seperti ditampilkan pada gambar 7, 8, dan 9 berikut.



Gambar 7.
Tampilan *course schoology*



Gambar 8.
Tampilan *Groups Schoology*



Gambar 9.
Tampilan *resources schoology*

Schoology sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Matematika

Penggunaan *schoology* sebagai *mobile learning* dalam pembelajaran matematika, dapat digunakan di berbagai tingkatan pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, SMK, hingga Kuliah baik D1, D2, D3, D4, S1, S2, dan S3. Bahkan bisa digunakan untuk bimbingan belajar, les privat, serta komunitas pendidikan. Dukungan fitur utama *schoology* akan memudahkan pengguna terutama guru dalam memanfaatkan dan mengeksplorasi pembelajaran dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Sesuai dengan tujuan dibuatnya layanan *schoology* yaitu untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis *e-learning* dan *mobile learning*, maka guru dapat menggunakan ponsel sebagai alat dalam pembelajaran. Begitu juga siswa atau mahasiswa yang sudah sebagian besar membawa ponsel yang memiliki kemampuan akses jaringan internet, yang tentunya akan memudahkan dalam penggunaan dan pemanfaatan *schoology*. LMS yang dihadirkan dalam *schoology* tentukan bukan menjadi pengganti aktivitas pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, tetapi sebagai penunjang dan pelengkap pembelajaran tersebut. Peran guru dalam menjadi fasilitator yang didalamnya melibatkan komunikasi dengan siswa tentunya tidak bisa sepenuhnya digantikan begitu saja. Tentunya akan berbeda ketika pembelajaran yang berlangsung di kelas dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet, dalam hal komunikasi langsung dan interaksi.

Dalam pembelajaran matematika, sangat penting bagi guru untuk

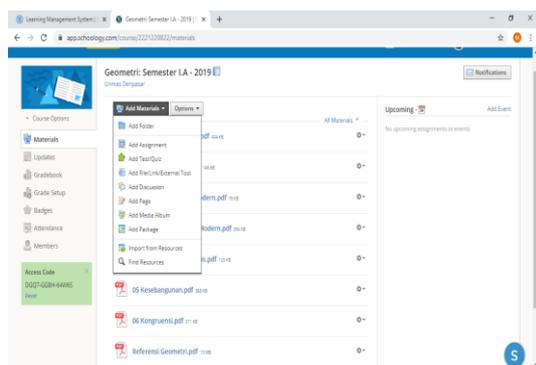
memperhatikan topik materi yang akan disampaikan atau dimuat di *schoology*. Proses interaksi di kelas tentu tidak bisa dipindahkan sepenuhnya ke *schoology* tetapi jika dikaitkan dengan sumber belajar atau materi, maka *schoology* bisa digunakan sebagai media untuk penyampaian seluruh materi yang akan disampaikan oleh guru. Berikut ini hasil kajian pemanfaatan beberapa fitur utama *schoology* yang difokuskan pada fitur Beranda dan *Courses*.

Beranda

Pada beranda, guru dapat memposting berbagai hal layaknya media sosial, tetapi tentunya postingan dalam konteks ini adalah tentang hal umum terkait pembelajaran matematika atau memberikan pengumuman kepada keseluruhan siswa yang memiliki hubungan yang terkoneksi dengan layanan dalam *courses* ataupun *groups*. Selain itu pada beranda, guru juga dapat memposting *assignment* yang bersifat umum, namun hal ini tidak disarankan, karena *assignment* lebih baik diposting pada fitur *courses* sesuai dengan materi pelajaran. Kemudian ada fitur *event* yang dapat digunakan untuk menginformasikan kepada siswa terkait kegiatan pembelajaran matematika yang akan dilakukan dalam satu semester, seperti materi setiap pertemuan, jadwal ulangan, dan pengumpulan tugas. Pada bagian lain dari beranda juga dapat diposting *personal blog* yang dapat memuat topik pembelajaran matematika, seperti sejarah matematika, perkembangan matematika, model pembelajaran matematika, dan hal lain yang terkait dengan pembelajaran matematika.

Courses

Pada fitur *courses* di sisi kiri terdapat bagian *material*, *updates*, *gradebook*, *grade setup*, *badges*, *attendance*, dan *members*, kemudian pada sisi kanan terdapat *upcoming*. Pada bagian *materials* guru dapat mengupload *folder*, *assignment*, *test*, *file*, *link*, *discussion*, *page*, *media album*, dan *package*, seperti gambar 10 berikut.



Gambar 10.
Tampilan *course schoology*

Pembuatan folder bisa menjadi pilihan ketika dalam satu topik materi terdapat lebih dari satu sumber belajar atau file, sehingga manajemen file lebih jelas dan terstruktur.

Pada fitur *assignment* guru dapat membuat form sebagai media bagi siswa untuk mengupload tugas. Saat akan membuat form tugas, guru akan diminta mengisi beberapa data seperti judul, deskripsi, batas upload tugas, kategori tugas, skala penilaian. Melalui form yang dibuat pada fitur *assignment* maka guru akan sangat terbantu dalam memantau siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas. Selain itu guru akan mudah untuk melakukan manajemen file dan proses penilaian.

Fitur selanjutnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika yaitu test atau kuis, yang pembuatan formnya sama dengan *assignment*. Pada fitur ini guru dapat memilih jenis tes seperti benar salah, pilihan ganda, isian, jawaban singkat, dan memasangkan. Beragam pilihan tes ini tentu sangat membantu guru membuat tes online sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran matematika. Kelebihan fitur tes ini yaitu guru bisa mengatur waktu yang disediakan untuk penyelesaian tes oleh siswa, walaupun waktu memulai pengerjaan siswa berbeda satu dengan yang lain, namun durasi waktu setiap siswa tetap sama. Karena dalam pembelajaran matematika pada umumnya perlu menghitung dan menganalisa maka guru dapat menyesuaikan waktu yang diperlukan siswa menjawab dengan jumlah soal yang diberikan.

Dari keseluruhan fitur dalam *schoology*, dapat dikatakan bahwa fitur *course* memiliki banyak fitur yang bisa dimanfaatkan sebagai *mobile learning* dalam pembelajaran matematika. Guru bisa dengan mudah menyimpan sumber belajar melalui fitur *materials*, membuat form bagi siswa untuk mengupload tugas, serta membuat tes secara online. Hal ini akan sangat menunjang pembelajaran matematika berbasis *mobile learning*, karena baik guru ataupun siswa dapat mengakses dari ponsel di berbagai tempat dan setiap saat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa fitur *schoology* sangat menunjang akses pembelajaran matematika yang mengarah pada *mobile learning*. Guru dapat membuat berbagai materi pembelajaran matematika dan menguploadnya ke *schoology* melalui fitur utama yaitu *courses*.

DAFTAR PUSTAKA

- Divayana, D.G.H. (2017). Evaluasi Pelaksanaan Blended Learning di SMK TI Udayana Menggunakan Model CSE-UCLA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 7, No. 1, Februari 2017. 64-77. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id>
- Liubana, Alfred. 2019. *Pengertian Schoology*. Tulisan pada <https://alfredliubana40.wordpress.com> diakses 8 Desember 2019
- Nurlatifah. 2017. Penggunaan PMRI Berbantuan E-Learning Schoology Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTSN Bener Pada Tahun Pelajaran 2016/2017. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo <http://repository.umpwr.ac.id> diakses 8 Desember 2019
- Sonjaya. 2017. *Penelitian Analitis Deskriptif Kualitatif dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*. Tulisan pada

<http://repository.unpas.ac.id>
diakses 8 Desember 2019

Suprihanto, Agus. 2016. Pemanfaatan Schoology Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Dokumen Massal Dengan Mail Merge Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Bawen. Semarang: Universitas Negeri Semarang <https://lib.unnes.ac.id> diakses 8 Desember 2019

Ufie, Agustinus. 2013. Kearifan Lokal Budaya Ain Ni. Tulisan pada <http://repository.upi.edu> diakses 8 Desember 2019

Wulan, Dewi. 2016. *Sistem Informasi Pembelajaran melalui Schoology*. Tulisan pada <https://desiwulandarisite.wordpress.com> diakses 8 Desember 2019