

PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *SCHOOLGY*

Suchaina¹

Suchaina.godir@gmail.com

ABSTRACT

The development of knowledge and technology nowadays has reached all aspects of life including education field. The digital learning invites the lecturers to be able to apply the system of E-learning as the use of technology development. One of E-learning application in education is schoolgy. Schoolgy has some interesting teaching and learning features like groups, resources, courses, quiz and attendance. The difference between the usual teaching and learning process with E- learning is from the centered of the activity, usual class is lecturer-centered the but e-learning is student-centered. E-learning will invite the students to be active in the learning process and try to find the materials they need initiatively.

Keywords: *E-learning, Schoolgy*

ABSTRAK

Perkembangan IPTEK saat ini sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran pada digital saat ini mengharuskan Dosen untuk mampu menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini yang berupa sistem *e-learning*. Salah satu yang bisa digunakan dalam penerapan *e-learning* adalah *schoolgy* memiliki fitur-fitur pembelajaran yang menarik seperti, *groups, resources, courses, quiz* dan presensi. Perbedaan pembelajaran konvensional dengan *e-learning*, yaitu kelas konvensional Dosen dianggap sebagai pusat kegiatan pembelajaran, sedangkan pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah mahasiswa. Suasana *e-learning* akan memaksa mahasiswa memainkan peran aktif dalam pembelajaran dan mahasiswa mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri

Kata Kunci: *E-learning, Schoolgy*

¹ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Pasuruan, Indonesia

PENDAHULUAN

Kehidupan mahasiswa saat ini tidak bisa jauh dari *gadget* dan internet, hal itu seperti kesatuan yang tidak terpisahkan di era millennial saat ini. Mayoritas penggunaan *Gadget* diperuntukkan untuk mengakses informasi berkenaan tentang informasi perkuliahan yang biasanya dilakukan mahasiswa melalui group *whatsApp* kelasnya masing-masing, penggunaan jejaring media sosial seperti *face book*, *Instagram*, dan lain-lain. Sangat kecil porsi penggunaan gadget yang diperuntukkan untuk kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan peluang dan juga tantangan bagi dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan dunia mahasiswa pada saat ini dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era millennial saat ini menyebar ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Bagi seorang pendidik atau Dosen kebutuhan dan penguasaan teknologi merupakan hal yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, bahkan sudah merupakan tuntutan pada masa millennial saat pembelajaran juga dapat dilakukan secara jarak jauh (*distance learning*) dengan menggunakan pembelajaran sistem *E-Learning*, sedangkan bagi peserta didik atau mahasiswa penguasaan teknologi memiliki manfaat dalam meningkatkan aktivitas belajar (Irawati, 2015).

Selain itu kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan kecerdasan dan mengasah kreativitas mahasiswa dalam belajar atau kuliah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan sistem pembelajaran *E-learning* menggunakan *Schoology* yang dapat mengkondisikan mahasiswa agar dapat belajar mandiri dan aktif sesuai dengan gaya hidup mahasiswa pada saat ini.

Perbedaan pembelajaran konvensional dengan *e-learning*, yaitu kelas konvensional guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuannya terhadap peserta didiknya. Sedangkan pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah peserta didiknya. Peserta didik bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana *e-learning* akan memaksa peserta didik memainkan peran aktif dalam pembelajaran dan peserta didik mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri (Rusman, 2014:67).

Paradigma ini dapat mengintegrasikan beberapa sistem seperti, pertama paradigma *virtual teacher resources*, yang mengatasi terbatasnya jumlah guru yang berkualitas, sehingga siswa tidak harus secara intensif memerlukan dukungan guru, karena peran guru maya (*virtual teacher*) dan sebagian besar sistem diambil alih oleh sistem belajar tersebut. Kedua, *virtual school system*, yang dapat membuka peluang menyelenggarakan pendidikan dasar, menengah dan tinggi yang tidak memerlukan waktu dan ruang. Keunggulan paradigma ini daya tampung siswa tak terbatas, siswa dapat melakukan kegiatan belajar kapan saja, dimana saja dan dari mana saja. Ketiga, paradigma *cyber educational resources system* merupakan pendukung kedua dari paradigma di atas, dalam membantu

akses terhadap artikel atau jurnal elektronik yang tersedia secara bebas dan gratis dalam internet (Rusman, 2014:348-349).

Schoology adalah *website* atau LMS (*Learning Management System*) yang berfungsi seperti sosial media tetapi memiliki fitur-fitur pembelajaran yang menarik seperti, *groups*, *resources*, *courses*, *quiz* dan presensi. Selain itu, LMS ini juga sudah tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat di unduh dan digunakan di *smartphone*, maka hal ini akan lebih memudahkan Dosen dan mahasiswa untuk menggunakannya, karena akan lebih fleksibel dan efisien. *Schoology* juga memiliki fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan diantaranya kursus (*courses*), kelompok (*groups*), dan juga sumber belajar (*resources*). Oleh karena itu, dengan menggunakan *Schoology* kita dapat belajar sekaligus berinteraksi sosial (*farminghan Schoology, 2014*).

Selain itu *schoology* merupakan salah satu LMS berbentuk *web sosial* yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma (gratis) dan mudah digunakan seperti media sosial *facebook*. Dengan kemudahan yang diberikan melalui pembelajaran *e-learning* menggunakan *schoology* seharusnya dapat memberikan kemajuan yang pesat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Namun, tantangan yang perlu dihadapi kemampuan guru dalam menggunakan fasilitas yang sudah disediakan seperti koneksi internet, komputer dan lain-lain (Mikha dkk, 2016:92)

PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOLOGY

E-Learning merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classrooms*) atau kelas digital (*digital classroom*). Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CDROOM. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi dari *e-learning* itu biasa bervariasi tergantung dari penyelenggaraan kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga tujuan penggunaannya. *Elearning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. *Web-Based Learning* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang materi (*content*) maupun cara penyampaiannya (*delivery menthode*) melalui internet (web) (Widiantoro, Benny, and Lusya Rakhmawati *Jurnal Pendidikan* 2015:502)

Schoology adalah *website* yang memadu *e-learning* dan jejaring sosial. Konsepnya sama seperti *edmodo*, namun dalam hal *e-learning schoology* mempunyai banyak kelebihan. Membangun *e-learning* dengan *schoology* juga lebih menguntungkan bila dibanding menggunakan *moodle* yaitu karena tidak memerlukan hosting dan pengelolaan *schoology* (lebih *user friendly*). Tentu fiturnya tidak selengkap *moodle*, namun untuk pembelajaran online di sekolah sudah sangat memadai. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh *Schoology* adalah

sebagai berikut: *Courses, Group Discussion, Resources, Quiz, Attendance* dan *Analytics*. (Tugiyono Aminoto and Hairul Panthoni, 2014:21).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolgy* adalah pembelajaran berbasis web yang memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan kemajuan yang pesat dalam dunia pendidikan.

Meskipun pembelajaran dengan sistem *e-learning* dilakukan secara jarak jauh (*distance learning*) dosen atau pendidik dapat memantau kegiatan mahasiswa dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh *schoolgy* yang berupa:

1. **Courses** (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran atau mata kuliah. Adapun pada fasilitas *Course* ini terdiri dari beberapa fitur yang tersedianya diantaranya sebagai berikut:
 - a. **Materials**, yaitu organisasi materi yang digunakan dalam membuat topik materi perkuliahan. Pada materials ini memiliki beberapa fitur yakni:
 - a) *Assignments*, yaitu digunakan untuk mengumpulkan tugas-tugas (*upload file*).
 - b) *Tests/Quizzes*, yaitu digunakan untuk membuat atau melihat kuis yang tersedia. Pada *Tests/Quizzes* ini terdapat beberapa jenis soal yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain-lain. Kelebihan soal online yang dimiliki oleh *Schoolgy* adalah kita tidak perlu memeriksa pekerjaan siswa. Dan soal-soal itu (biasanya berbentuk tugas) bisa dikerjakan di rumah, guru tinggal mengontrol dari jarak jauh.
 - c) *Files/Links*, yaitu berisi materi yang berupa file atau menuju tautan tertentu.
 - d) *Discussions*, yaitu digunakan untuk tempat berdiskusi bersama dalam satu *course*.
 - e) *Albums*, yaitu kumpulan foto-foto yang telah diupload.
 - b. **Update**, yaitu fasilitas yang digunakan oleh instruktur (dosen) untuk membuat pengumuman di kelas (*course*). Pengumuman yang di posting akan muncul di beranda masing-masing mahasiswa sehingga bisa memberikan komentar atau tanggapan pada pengumuman tersebut.
 - c. **Gradebook**, yaitu buku nilai mahasiswa yang ada pada kelas tersebut. Dosen dapat menilai tugas, ujian/kuis, penilaian, dan diskusi langsung di buku nilai, dan mahasiswa dapat melihat nilai-nilai ini saat Dosen mempostingnya.
 - d. **Grade Setup**, yaitu pengaturan grade dimana dosen dapat mengelola kategori grade, membuat skala dan rubrik, menyesuaikan bobot periode penilaian, dan dosen bisa mengaktifkan pengaturan nilai akhir untuk laporan mahasiswa.
 - e. **Badget** atau rencana yaitu, penghargaan yang dapat Dosen berikan kepada mahasiswa untuk mendukung upaya, prestasi, dan hal-hal lainnya.

f. Attendance atau presensi (Kehadiran) yaitu Dosen dapat menavigasi ke area Kehadiran kelas yang dikelola dosen untuk mencatat apakah anggota kursus (mahasiswa) hadir, absen, terlambat, atau dimaafkan dalam kegiatan perkuliahan di kelas tersebut. Komentar yang terkait dengan kehadiran juga dapat ditambahkan untuk mahasiswa pada setiap hari.

g. Member, yaitu anggota yang ada pada *course* (kelas) tersebut yakni mahasiswa yang mengikuti kelas matakuliah tersebut.

2. Groups (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok

3. Resources (Sumber Belajar), yaitu kumpulan semua materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dari dokumen yang Anda buat di Schoology atau unduh dari situs lain sehingga akan seperti perpustakaan pribadi baik bagi Dosen maupun mahasiswa. Mudah untuk mengatur, membuat, dan menyalin/memindahkan materi/suber belajar langsung dari halaman sumber belajar. Menyimpan dokumen *resource* ini memungkinkan baik bagi Dosen maupun mahasiswa untuk mengaksesnya selama bertahun-tahun yang akan datang dan menggunakannya dalam kelas yang akan dipilih di waktu yang akan datang.

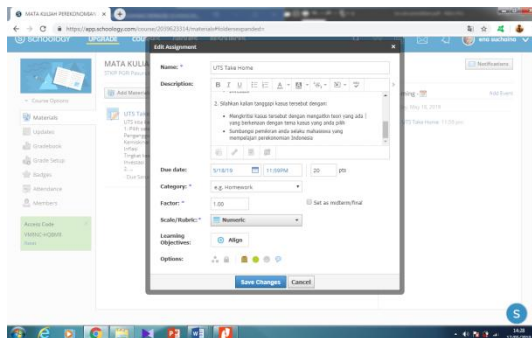
Adanya fasilitas yang ada pada shoology di atas mungkin bagi dosen dalam memantau kegiatan pembelajaran meskipun terbatas dengan jarak karena dilakukan dengan jarak jauh. Selain itu mahasiswa juga dapat menjalankan aktivitas belajar dengan lebih kreatif dan menyenangkan. Sejauh ini kegiatan perkuliahan yang dilakukan dengan cara tatap muka lebih sering membuat mahasiswa bosan terutama jika metode yang digunakan dosen tersebut hanya ceramah dan presentasi kelompok saja.

Adakalanya kegiatan pembelajaran yang monoton hanya dengan menggunakan metode diskusi kelompok dalam kegiatan perkuliahan, mahasiswa yang aktif hanya mahasiswa tertentu saja terutama yang biasanya aktif bertanya, menambah jawaban atau menyanggah jawaban penyaji biasanya hanya dilakukan pada mahasiswa yang sama pada setiap pertemuan dalam kegiatan presentasi, hal ini mengakibatkan tujuan kegiatan pembelajaran tidak berjalan atau tidak sesuai yang diharapkan yakni adanya perubahan perilaku pada mahasiswa yang awalnya pasif menjadi aktif dalam perkuliahan dan mahasiswa yang sudah mampu menerima materi perkuliahan bisa ada perkembangan pada mahasiswa terutama dalam pendalaman dan kreatifitas belajar mahasiswa.

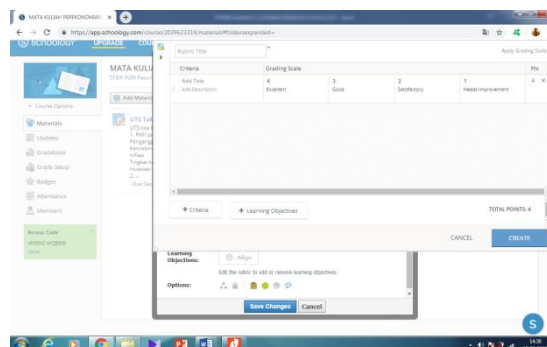
Suasana atau lingkungan belajar sangat mendukung terhadap keberhasilan belajar, sebagaimana yang diketahui saat ini adalah era millenial generasi remaja saat ini adalah generasi millenial dan kehidupan sangat sulit lepas dari *gadget* dan *internet*, bisa dipastikan aktifitas mahasiswa saat ini lebih banyak dan lebih akrab dengan internet, ini adalah tantangan dan juga tuntutan bagi dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan tersebut, sehingga pendidikan saat ini harus mampu memodifikasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan era millenial saat ini, salah satunya dengan menggunakan *e-learning*.

Kegiatan pembelajaran dengan sistem *e-learning* dengan menggunakan aplikasi seperti *google clasroom*, *moodledan schoology*. *Google clasroom* sudah tidak asing baik bagi Dosen dan mahasiswa karena sudah sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan sistem daring (dalam jaringan), hanya saja ada beberapa kendala yang tidak memungkinkan bagi Dosen untuk memantau kegiatan pembelajaran sepenuhnya, yang bisa di pantau oleh Dosen dalam *google clasroom* adalah (1) hanya sebatas siapa yang sering komentar di kolom komentar dalam uploadan yang dibuat oleh dosen atau mahasiswa lainnya, tidak bisa merekam jejak presensi mahasiswa yang absen, telat dimaafkan (2) memantau mahasiswa mana saja yang sudah mengumpulkan tugas tepat waktu dan yang terlambat mengirimkan tugas, tidak disertakan fasilitas *grade book* dan (3) tidak adanya fasilitas *badget* atau pemberian penghargaan pada mahasiswa, padahal hal ini sangat penting bagi mahasiswa untuk memberikan stimulasi kepada mahasiswa dalam meningkatkan keaktifan belajar dalam kelas.

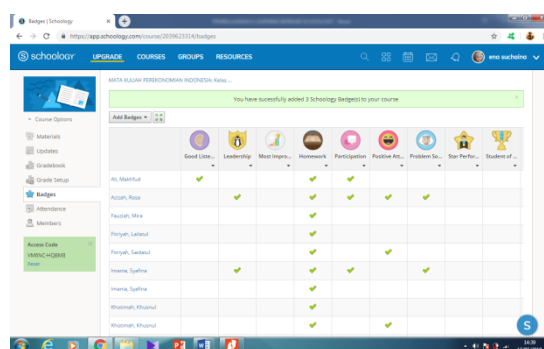
Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran *e-learning* yang memungkinkan bagi Dosen untuk memantau kegiatan pembelajaran secara online dengan fitur-fitur yang memungkinkan bagi Dosen memantau kegiatan pembelajaran sebagaimana pemantauan yang dilakukan oleh Dosen dalam pembelajaran dengan sistem luring (luar jaringan) atau secara tatap muka diantaranya (1) presensi atau kehadiran mahasiswa dalam setiap perkuliahan, (2) tentang rekapan nilai mahasiswa selama kegiatan perkuliahan tersebut, (kemudahan dalam pemberian tugas) sebagaimana gambar di bawah ini:



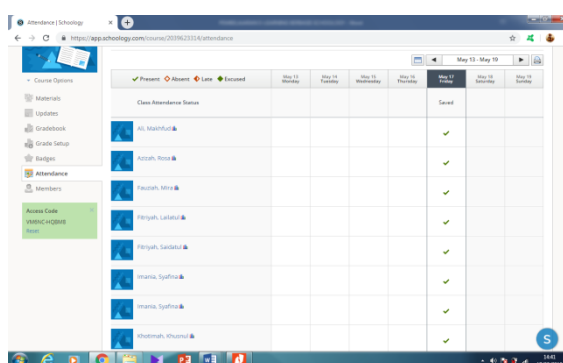
Gambar 1. Pembuatan tugas untuk mahasiswa



Gambar 2. Pembuatan rubrik penilaian



Gambar 3 badges



Gambar 4. attendance

Perkembangan teknologi mendorong kaum akademisi terutama Dosen dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik yang memberikan materi ajar kepada mahasiswanya agar efektif dan sesuai dengan target tujuan yang telah ditetapkan dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah di bagikan kepada mahasiswa pada awal perkuliahan.

PENUTUP

Schoology merupakan website yang memadu *e-learning* dan jejaring sosial yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau perkuliahan tanpa dan memberikan kemudahan bagi Dosen dan mahasiswa dalam berinteraksi, kegiatan diskusi dan juga memberi kemudahan kepada Dosen dalam memantau kegiatan pembelajaran yang *distance learning*. Dosen membuat kelas pada setiap kelas matakuliah yang kemudian di *invite* oleh mahasiswa untuk join di kelas tersebut, dan kegiatan perkuliahan bisa berjalan sebagaimana perkuliahan secara tatap muka yang meliputi presensi atau daftar kehadiran mahasiswa, rekapan nilai mahasiswa, pemberian penghargaan pada mahasiswa, pemberian tugas yang terstruktur, forum diskusi kelas maupun kelompok. *Schoology* juga dapat meningkatkan kreatifitas Dosen dalam proses kegiatan perkuliahan dan dapat memotivasi mahasiswa dalam aktif dan kreatif dalam proses perkuliahan. Selain itu pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memberikan sumbangsi pada perkembangan pendidikan dimasa millennial saat ini

karena hal ini sudah menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan yang tidak dapat dielakkan lagi.

Penerapan pembelajaran berbasis *schoolology* sangat mudah dan sangat fleksibel sehingga bisa diterapkan pada semua matakuliah/mata pelajaran dan jurusan/prodi, maka disarankan bagi Guru, Dosen maupun peneliti lain yang tertarik agar dapat memanfaatkan *schoolology* diterapkan pada kegiatan pembelajaran maupun penelitian pada mata kuliah apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Aminoto, Tugiyono, dan Hairul Phathoni. 2014. "Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoolology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Jambi". *Journal of Sainmatika*. Diakses pada tanggal 22 maret 2019
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001963-Courses-Course-Updates>. (online) diakses pada tanggal 10 mei 2019.
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001903-Courses-Gradebook>. (online) diakses pada tanggal 10 mei 2019
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/209970338-Courses-Grade-Setup>. (online) diakses pada pada tanggal 10 mei 2019.
[https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001833-How-do-I-use-Badges-\(online\)](https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001833-How-do-I-use-Badges-(online)) diakses pada tanggal 10 mei 2019.
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001913-Courses-Attendance>. (online) diakses pada tanggal 10 mei 2019
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001343-How-do-I-leave-a-course-or-group> (online) diakses pada tanggal 10 mei 2019.
<https://rositamartiniblog.wordpress.com/2016/05/07/tutorial-penggunaan-akun-schoolology/> (online) diakses pada tanggal 9 mei 2019
<https://support.schoolology.com/hc/en-us/articles/201001233-My-Resources-Stude>. (online) diakses 10 mei 2019.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Warsito, Mikha Bimatara & Djunaidi Djunaidi. "Pengembangan E-Learning Berbasis Schoolology Pada Mata Pelajaran Matematika kelas VII." *Pendidikan matematika FKIP UNISSULA* 4, No. 1 (2016): 92.
- Widiantoro, Benny, and Lusya Rakhmawati. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoolology Pada Kompetensi Dasar Memahami Model Atom Bahan Semikonduktor* di SMKN 1 Jetis Mojokerto, Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.