

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *VIRTUAL* BERBASIS *LMS SCHOODOLOGY*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA****(Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS
Di SMA Negeri 1 Pagar Alam)****Nurmala Sari¹⁾, Johannes Sapri²⁾****¹⁾SMA Negeri 1 Pagar Alam, ¹⁾Universitas Bengkulu
¹⁾nurmalasaris.pd@gmail.com, ²⁾johanessapri@unib.ac.id****ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang layak dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam dan untuk mendeskripsikan efektifitas pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam. Dalam penelitian ini digunakan rancangan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar penilaian dan hasil tes siswa. Analisis data yang digunakan nilai rata-rata (mean) dan uji-t. Instrumen validasi ahli materi dan media dalam penelitian adalah skala likert. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi dan pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba skala terbatas dan luas siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pagar Alam pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *Virtual, LMS Schoology, Prestasi Belajar.*

**DEVELOPMENT OF VIRTUAL LEARNING BASED ON LMS SCHOOLGY TO IMPROVE
STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT**

(Development Study on Economics Class XI Social Studies at SMA Negeri 1 Pagar Alam)

Nurmala Sari¹⁾, Johannes Sapri²⁾

¹⁾SMA Negeri 1 Pagar Alam, ¹⁾Universitas Bengkulu

¹⁾nurmalasaris.pd@gmail.com, ²⁾johanessapri@unib.ac.id

ABSTRACT

The aim of this study is to describe the development of a feasible LMS schoology-based virtual learning in improving the learning achievement of students in class XI IPS at SMA Negeri 1 Pagar Alam and to describe the effectiveness of developing a virtual learning based on LMS Schoology in improving student learning achievement at economy class XI IPS subject in SMA Negeri 1 Pagar Alam. In this study, a research and development design was used. Research subjects were students of class XI IPS at SMA Negeri 1 Pagar Alam. Data collection techniques used in the study were assessment sheets and student test results. Data analysis used mean and t-test. the material and media expert validation instrument in research was Likert. The conclusions of this study are The virtual learning based on LMS schoology developed is feasible to improve student learning achievement in economic learning and development of a virtual learning based on LMS Schoology is effective in improving student achievement based on the results of limited scale trials and the area of class XI IPS SMA Negeri 1 Pagar Alam in economic subjects.

Keywords: *Virtual, LMS-Schoology, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning*.

Terlebih pada masa seperti sekarang ini, di mana kondisi kegiatan pembelajaran tatap muka tidak dapat berlangsung dengan efektif dan diganti dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh akibat dari adanya *pandemic Covid-19*, maka guru sebagai agen pembelajaran harus mampu dan dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran khususnya dalam bidang teknologi informasi agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara optimal.

Kenyataan yang terjadi di lapangan dari hasil pengamatan peneliti dan wawancara baik terhadap peserta didik maupun guru pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya : 1. Terbatasnya jaringan internet dan sumber belajar berbasis TIK di lingkungan sekolah; 2. Peserta didik kurang aktif dan optimal dalam mencari sumber belajar secara mandiri yang mendukung pembelajaran mereka; 3. Guru juga belum begitu mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis TIK dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor inilah yang mengakibatkan pemanfaatan media *e-learning* di sekolah tidak terlaksana dengan baik. Selain masih kurangnya pemanfaatan TIK, juga didapatkan bahwa prestasi peserta didik dilihat dari hasil belajar dan nilai Ujian Nasional nilainya masih dalam

kategori rendah. Hasil-hasil belajar yang diperlihatkan peserta didik dalam berbagai kesempatan masih menunjukkan hasil yang belum sesuai harapan. Rata-rata nasional NEM untuk Ekonomi masih rendah sejak beberapa tahun yang lalu sebelum dihapusnya Ujian Nasional oleh pemerintah. Lebih khusus lagi prestasi Ekonomi di SMA Negeri 1 Pagar Alam, dari tahun ke tahun masih rendah, nilai rata-rata mata pelajaran Ekonomi pada Ujian Akhir Nasional dibawah 6.00.

Padahal saat ini berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Pada kondisi riil, teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan nantinya berfungsi sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan sebagai infrastruktur pendidikan. Sakat (2012) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif ialah *Schoology*.

Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* merupakan pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik yang unik, yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, didukung dengan fitur yang menarik. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2010) bahwa peserta didik dapat belajar secara tidak langsung, yaitu aktif berinteraksi dengan menggunakan media atau sumber belajar lain, sehingga proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran ini bukan semata-mata untuk menggantikan pembelajaran konvensional, namun sebagai pelengkap aktivitas peserta didik untuk memudahkan dalam belajar

(Rahayu, 2002 : 281).

Adapun rumusan masalah yang diambil peneliti dari latar belakang di atas adalah : Bagaimanakah pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang layak dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam? dan Bagaimanakah efektifitas pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam?

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah : 1) Untuk mendeskripsikan pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang layak dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam. 2) Untuk mendeskripsikan efektifitas pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar Alam.

Berkaitan dengan variabel yang diukur, maka akan dikaji beberapa teori terkait variabel tersebut. Wilson (dalam Mc Fadzean, 2001) pembelajaran *virtual* merupakan lingkungan pembelajaran berbasis komputer yang relatif terbuka dan memungkinkan siswa untuk secara aktif berinteraksi satu sama lain dan memperoleh akses pada berbagai sumber belajar. Pembelajaran *Virtual* mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam *cyberspace* melalui jaringan *internet* (Pannen, 1999).

Sintaks dari pembelajaran *virtual* terdiri dari 3 fase yaitu (Tegeh.I M., & Kirna I M. 2010) :

a. Tahapan *Seeking Of Information* yaitu peserta didik diberikan uraian materi yang terkait dengan pembelajaran saat

itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi terkait materi yang diberikan oleh guru.

b. Tahap *acquistiont of information* yaitu menginterpretasi dan mengelaborasi informasi secara personal maupun komunal dimana peserta didik melakukan diskusi mengenai pengetahuan yang mereka dapatkan melalui eksplorasi materi yang telah dilakukan. Disini peserta didik diberikan waktu untuk mendiskusikan permasalahan yang didapatkan peserta didik, setelah mendiskusikan permasalahan yang didapat peserta didik membuat laporan mengenai hasil diskusi kemudian laporan di *upload* ke sistem.

c. Tahapan *synthesizing of knowledge* melalui proses analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Disini peserta didik melakukan presentasi mengenai hasil diskusi dan setelah melakukan diskusi guru memberikan hasil evaluasi terkait pemaparan materi yang dilakukan oleh peserta didik.

LMS atau lebih dikenal dengan *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengelola (untuk keperluan administrasi), dokumentasi, materi dan bahan ajar pelatihan serta laporan kegiatan belajar mengajar secara *online* (terhubung ke *internet*), semua itu dilakukan secara *online* (ellis 2009)

Terdapat beberapa jenis LMS berlisensi *open source* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah (Amiroh, 2013): edmodo, schoology, learnboos, moodle, kahoot, claroline, dokeos, docebo, atutor, chamilo.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Wijaya, prestasi belajar itu dapat berupa pernyataan dalam

bentuk angka dan nilai tingkah laku. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Thorndike dan Hasein yang menyatakan bahwa hasil belajar akan diketahui bila terjadi perubahan tingkah laku yang akan dinyatakan dalam angka atau nilai (Wijaya, 1994: 27). Menurut Nawawi (1998: 100), prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, mengenai sejumlah materi tertentu.

Tu'u (2004: 75) mendefinisikan prestasi belajar siswa sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya

METODE

Jenis penelitian yang dikembangkan dalam pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* adalah *Research and Development* (Borg & Gall dalam Sugiyono 2010: 407), mengacu pada model pengembangan 4D. Model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, dkk: 1974: 5). Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Ekonomi pada kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pagar

Alam.

Tahap pendefinisian (*define*) yaitu melakukan analisis kebutuhan berupa analisis aspek ujung depan, analisis aspek peserta didik, dan analisis aspek konsep.

Tahap perancangan (*design*) adalah mendesain pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* berupa konten / isi materi (*e-modul* dan video pembelajaran) dan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap pengembangan (*development*) terdiri dari pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology* berupa konten / isi materi (*e-modul* dan video pembelajaran) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk menjadi bahan revisi peneliti hingga tercipta pembelajaran yang bersifat valid.

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahapan bagaimana mengimplementasikan hasil rancangan yang dibuat setelah melewati tahapan-tahapan sebelumnya, hasil yang berupa konten / materi (*e-modul* dan video pembelajaran) di perlihatkan dan digunakan oleh peserta didik melalui pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology*. Tahap penyebaran ini dengan melakukan uji coba pembelajaran yang telah dikembangkan kepada calon pengguna untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Uji coba produk tersebut diantaranya uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Aspek Ujung Depan

Dari observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai permasalahan yang terjadi yang diantaranya adalah pada masa pandemic

Covid-19, di mana kondisi kegiatan pembelajaran tatap muka tidak dapat berlangsung dengan efektif dan diganti dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh (*virtual*), maka guru sebagai agen pembelajaran harus mampu dan dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran khususnya dalam bidang teknologi informasi agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara optimal.

b. Analisis Peserta Didik

Pada langkah ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan dan karakteristik dari peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pagar Alam. Karakteristik tersebut berupa gaya belajar peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Konsep

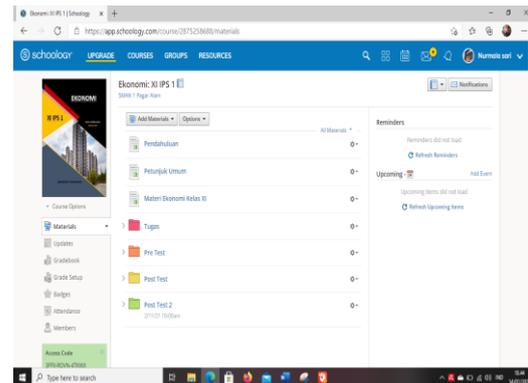
Pada langkah ini peneliti melakukan analisis pada konsep-konsep yang akan diajarkan pada proses pembelajaran yaitu analisis mata pelajaran dan analisis sumber belajar.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini terdiri dari empat langkah yaitu penyusunan tes, pemilihan jenis pembelajaran, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal) berupa mendesain pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* berupa konten / isi materi (*e-modul* dan video pembelajaran) dan desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Hasil Pengembangan Pembelajaran *Virtual* Berbasis *LMS Schoology*



Gambar 1. Halaman Utama *LMS Schoology*



Gambar 2. Halaman Sampul *E-Modul*

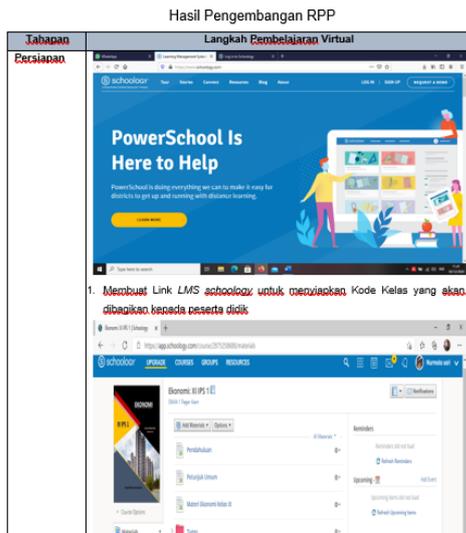


Gambar 3 Isi Materi *E-Modul*



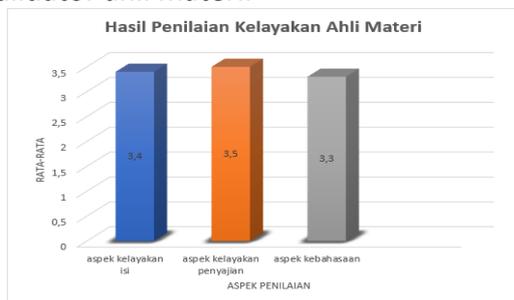
Gambar 4 Video Pembelajaran

b. Hasil Pengembangan RPP



Gambar 5 Pengembangan RPP

Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology* berupa konten / isi materi (*e-modul* dan video pembelajaran) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi.



Gambar 6 Grafik Diagram Hasil Penilaian Kelayakan Validasi Ahli Materi

Hasil dari penilaian ahli materi terhadap materi *e-modul* dan video pembelajaran seperti terlihat pada gambar diatas menunjukkan bahwa aspek kelayakan penyajian memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata penilaian adalah 3,5 selanjutnya berturut-turut adalah aspek kelayakan isi dengan rata-rata penilaian adalah 3,4 dan aspek kebahasaan dengan rata-rata penilaian adalah 3,3. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek materi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 3,41 dengan kriteria “Sangat Layak”.



Gambar 7. Grafik Diagram Hasil Penilaian Kelayakan Validasi Ahli Media

Hasil dari penilaian ahli media terhadap pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* seperti terlihat pada gambar diatas menunjukkan bahwa aspek pemanfaatan software memperoleh skor 4 dan selanjutnya pada urutan kedua adalah aspek kelayakan kegrafikan dengan rata-rata penilaian adalah 4. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 4 dengan kriteria “Sangat Layak”.

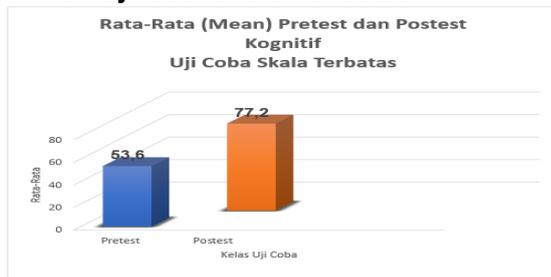
4. Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahapan ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya hasil angket respon peserta didik, uji coba skala terbatas dan luas. Uji coba skala terbatas dilakukan terhadap 10 peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Pagar Alam, kemudian dilanjutkan dengan pengujian skala luas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Ekonomi terhadap seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dalam meningkatkan prestasi belajar maka diperlukan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas perbandingan dan juga berdasarkan hasil observasi teman sejawat.

Sebelum menganalisis data untuk uji t maka data *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil yang diperoleh semua data *pre-test* dan

post-test berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

a. Uji Coba Skala Terbatas



Gambar 8. Grafik Diagram Rata-Rata Hasil Pretest dan Postest Kognitif Uji Coba Skala Terbatas

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat hasil rata-rata variabel X (Pretest) diperoleh 53,60 dan nilai rata-rata variabel Y (Postest) diperoleh 77,20. Pada uji t diperoleh df 9 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t_{tabel} 2,262 dan t_{hitung} 3,78. Jadi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (Pretest) dan variabel Y (Postest). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dibanding dengan tidak menggunakan terdapat perbedaan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology*.

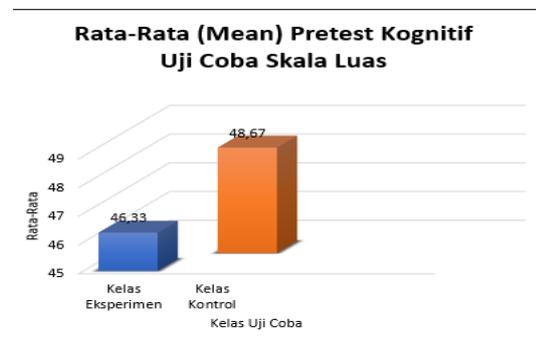
b. Angket Respon Peserta Didik

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan respon, hasil respon peserta didik dengan rata-rata 38,6 termasuk dalam rentangan kualifikasi "Sangat Positif". Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology* mata pelajaran Ekonomi, yang dibuktikan dengan hasil komentar angket seperti adanya motivasi dan kesenangan peserta didik menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoology* serta antusias peserta didik dalam belajar menggunakan pembelajaran *virtual*

berbasis *LMS schoology*.

c. Uji Coba Skala Luas

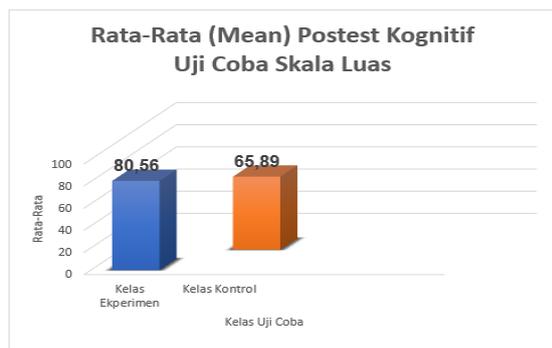
1) Analisis Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Skala Luas Ranah Kognitif (Pengetahuan) Peserta Didik.



Gambar 9. Grafik Diagram Rata-Rata Hasil Pretest Kognitif Uji Coba Skala Luas

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat dilihat hasil rata-rata pretest variabel X (kelas eksperimen) diperoleh 46,33 dan nilai rata-rata pretest variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 48,67. Pada uji t diperoleh df 70 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t tabel 1,99 dan t_{hitung} 0,548. Jadi diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} . artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dibanding dengan tidak menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* sebelum dilakukan perlakuan atau treatment tidak terdapat perbedaan.

2) Analisis Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Skala Luas Ranah Kognitif (Pengetahuan) Peserta Didik.



Gambar 10. Grafik Diagram Rata-Rata Hasil Postest Kognitif Uji Coba Skala Luas

Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat dilihat hasil rata-rata postest variabel X (kelas eksperimen) diperoleh 80,56 dan nilai rata-rata postest variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 65,89. Pada uji t diperoleh df 70 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t_{tabel} 1,99 dan t_{hitung} 5,69. Jadi diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* dibanding dengan tidak menggunakan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* sebelum dilakukan perlakuan atau treatment terdapat perbedaan.

Pembahasan

1. Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri I Pagar Alam berdasarkan hasil validasi kelayakan produk, angket respon peserta didik, dan hasil observasi aktivitas guru diatas. Hal ini juga sejalan dengan Simonson, dkk. (2003) mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan pembelajaran *virtual* antara lain :

1) Siswa dapat belajar di mana saja sesuai dengan kecepatan belajar dan kondisi yang dimiliki karena mata pelajaran

akan selalu tersedia dalam jaringan komputer dan Internet

- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya, dengan tutor, dan atau dengan masyarakat belajar dan sumber belajarnya;
- 3) Dengan memanfaatkan Internet sebagai sumber belajar, siswa dapat menggunakan cara yang seragam dan sesuai untuk mengakses sumber yang sangat banyak di Internet;
- 4) Materi yang disajikan secara online mudah untuk diperbaharui dan dimodifikasi, sehingga siswa akan selalu memperoleh informasi yang terkini;
- 5) Internet mendorong belajar aktif dan memfasilitasi keterlibatan siswa secara intelektual dengan materi pembelajaran;
- 6) Penggunaan *Asynchrnuos Learning Networks* menyediakan berbagai pengalaman belajar dan mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda;
- 7) Siswa dapat tetap tinggal di rumah tanpa harus mengeluarkan biaya untuk transportasi dan akomodasi.

Dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, terlebih pada masa seperti sekarang ini, di mana kondisi kegiatan pembelajaran tatap muka tidak dapat berlangsung dengan efektif dan diganti dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh akibat dari adanya *pandemic Covid-19*, maka guru sebagai agen pembelajaran harus mampu dan dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran khususnya dalam bidang teknologi informasi agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara optimal.

Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* merupakan pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik yang unik, yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, didukung dengan fitur yang

menarik, sehingga peserta didik dapat belajar secara tidak langsung, yaitu aktif berinteraksi dengan menggunakan media atau sumber belajar lain. Hal ini dapat memudahkan guru maupun peserta didik, dimana guru bisa memberikan tugas melalui soal yang ada di fitur kemudian jawaban dan hasil akan secara otomatis muncul tanpa dinilai secara manual. Kegiatan ini mempermudah proses pembelajaran serta melatih peserta didik mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan prestasi belajar.

2. Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pagar Alam.

Dari hasil uji coba produk skala terbatas maupun uji coba skala luas yang dilakukan pada kelas XI IPS pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui perbandingan hasil *test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan produk hasil penelitian ini guru tidak lagi mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang harus dilaksanakan secara jarak jauh. Dengan adanya pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang dikembangkan ini peserta didik dapat belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja.

Schoology merupakan salah satu *Learning Management System (LMS)* yang berbentuk *web* sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara gratis dan mudah digunakan. *Schoology* memungkinkan guru-guru untuk memperdalam proses pembelajaran dengan peserta didiknya di luar kelas (di luar jam pelajaran). *Schoology* membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih mudah

untuk mengambil peran dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Schoology* juga mempunyai banyak ciri dan fungsi yang menarik untuk dimanfaatkan oleh peserta didik. *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar khususnya mata pelajaran ekonomi.

Dengan adanya pengembangan pembelajaran menggunakan *Learning Management System (LMS) Schoology* diharapkan akan ada peningkatan prestasi belajar peserta didik karena dengan penggunaan *virtual learning* dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru khususnya dengan *Schoology*. Selain hal tersebut juga diharapkan akan meningkatkan kreativitas guru dalam mengelola kelas *virtualnya*, karena pada *Schoology* guru dituntut bisa mengembangkan materi dan konten pembelajarannya secara mandiri sesuai dengan kondisi dan karakter kelas yang diampunya. Semakin kreatif guru mengembangkan kelas *virtual* pada *Schoology* maka akan semakin efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya.

Peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* mendukung hasil penelitian Wati (2016) bahwa hasil penelitian membuktikan adanya pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas XII SMAN 8 Pekanbaru Riau, sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Faizah dan Munoto (2016) menyimpulkan hasil penelitian bahwa berdasarkan hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan *LMS schoology* efektif untuk digunakan.

Dalam pencapaian peningkatan prestasi belajar peserta didik penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Agung, dan Mahadewi (2015) yang membuktikan bahwa terdapat terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan setelah menggunakan media *e-learning* berbasis *schoolology*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian tentang pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dapat disimpulkan:

1. Pembelajaran *virtual* berbasis *LMS Schoology* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi. Hal ini berdasarkan validasi ahli materi diperoleh skor 3,41 dengan kriteria "Sangat Layak", validasi ahli media, diperoleh skor 3,95 dengan kriteria "Sangat Layak" dan rubrik penilaian observasi aktivitas guru diperoleh skor 64 dengan kriteria "Sangat Baik", untuk diterapkan serta berdasarkan hasil respon peserta didik dengan rata-rata 38,6 dengan kualifikasi "Sangat Positif". Dengan demikian pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik berdasarkan hasil uji coba skala terbatas dan skala luas terdapat perbedaan signifikan.

Saran

1. Pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* diharapkan dapat lebih dimaksimalkan pemanfaatannya untuk pembelajaran jarak jauh karena layak untuk

meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* hendaknya dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah lain, baik melalui kegiatan Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) atau Dinas Pendidikan agar pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* ini dapat dimanfaatkan secara luas.
3. Pengembangan pembelajaran *virtual* berbasis *LMS schoolology* ini hendaknya dapat lebih dikembangkan sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- AM, Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Amiroh. 2013. *Antara Schoologi, Moodle dan Edmodo*. Retrieved from <http://amiroh.web.id/antara-moodle-edmodo-dan-schoology/>.
- Anderson, K. 2006. *Using Online Discussions to Provide an Authentic Learning Experience for Professional Recordkeepers*. Dalam Tony Herrington & Jan Herrington, *Authentic Learning Environment in Higher Education*, Hershey, PA: Information Science Publishing. Hal. 214-223
- Borg, Walter R & Gall, Meredith D. 1983, *Educational Research An Introduction 4th ed..* Longman Inc. New York.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Dit.P2TK dan KPT, Ditjen. Dikti, Depdiknas.
- Ellis, Ryann K. 2009. *Field Guide to*

- Learning Management Systems, ASTDLearning Circuits*
- Progress. *American Journal of Applied Sciences*, 874-888.
- Faizah, Asmaul, dan Munoto Munoto. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Menggunakan Learning Management System (LMS) Schoology Di SMK Negeri 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, No. 3: 697–704.
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2003). *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education (2nd Ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall
- McFadzean Elspeth. 2001. *Supporting Virtual Learning Groups, Part 1 : a Pedagogical Perspective, Team Performance Management An International Journal*, Vol.7, N0.3/4
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Nawawi, Hadari. 1998. *Administrasi sekolah*. Jakarta : Galio Indonesia
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S. & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Pannen, P. 1999. *Pengertian Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Dalam Tian Belawati, dkk. (Ed.), *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 11–29
- Tegeh, I Made. & Kirna, I Made. 2010. *Model Penelitian Pengembangan*. Pendidikan Undiksha
- Rahayu, S. 2002. *Kecenderungan Pembelajaran Kimia di Awal Abad 21*. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan pengajarannya*. Universitas Negeri Malang. 21(2): 271-283.
- Tu'û, Tulus, 2004, *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta : PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia
- Sakat, A. A., Mohd Zin, M. Z., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kamo, M. A. (2012). *Educational Technology Media Method in Teaching and Learning*
- Wati, Asnita. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XII Melalui Penerapan Pembelajaran E-Learning Schoology Sman 8 Pekanbaru Riau." *Jurnal Pendidikan*, N.D.,2016 : 52.
- Wijaya dan A. Tabrani Rusyan. 1994. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya