

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *E-Learning Schoology* Bagi Guru SD 3 Wergu Wetan Kudus

¹F. Shoufika Hilyana, ²Fina Fakhriyah, ³Siti Masfuah
Universitas Muria Kudus, Kabupaten Kudus, Indonesia
e-mail: farah.hilyana@umk.ac.id^{1*}, fina.fakhriyyah@umk.ac.id²,
siti.masfuah@umk.ac.id³

Submit: 1 Mei 2021; revisi: 25 Juli 2021, diterima: 26 Juli 2021

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 berimbas pada penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pandemi ini seolah menjadi *shocking news* bagi guru karena guru harus mengubah haluan pembelajaran yang sudah direncanakan di awal semester. Pembelajaran dengan sistem online secara tidak langsung membuat siswa sulit memahami materi. Oleh karena itu guru harus menciptakan *virtual class* sebagai pengganti tatap muka. Penggunaan dan optimalisasi media pembelajaran berbasis online yang inovatif dan interaktif dapat membantu siswa belajar dari rumah (BDR). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melakukan pengaturan waktu mengajar, yang dilakukan melalui *e-learning schoology*. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menerapkan teknologi tepat guna dengan cara memberikan pengetahuan kepada guru SD 3 Wergu Wetan Kudus untuk membuat media pembelajaran *e-learning schoology* yang dapat digunakan dalam pembelajaran online. Kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan pembuatan media pembelajaran *e-learning schoology*. Pelatihan dan pendampingan yang disajikan adalah pembuatan media pembelajaran *e-learning schoology* secara interaktif dengan guru SD 3 Wergu Wetan Kudus hingga simulasi mengajar menggunakan media tersebut.

Kata kunci: Media Pembelajaran, E-Learning, Schoology

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has affected the implementation of education in Indonesia. This pandemic seems to be *shocking news* for teachers because teachers have to change the course of learning that has been planned at the beginning of the semester. Learning with an online system indirectly makes it difficult for students to understand the material. Therefore, the teacher must create a *virtual class* instead of face-to-face. The use and optimization of innovative and interactive online-based learning media can help students learn from home. One way that can be done is to arrange teaching time, which is done through *e-learning schoology*. The purpose of this service activity is to apply appropriate technology by providing knowledge to SD 3 Wergu Wetan Kudus teachers to create *e-learning schoology* learning media that can be used in online learning. The activity carried out is assisting in the manufacture of *e-learning Schoology* learning media. The training and assistance provided is the creation of interactive *e-learning schoology* learning media with SD 3 Wergu Wetan Kudus teachers to teaching simulations using the media.

Keywords: Learning Media, E-Learning, Schoology



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. (Atsani, 2020)

Pemerintah memberlakukan kebijakan pembelajaran daring untuk memperlambat penyebaran COVID-19, pola itu menuntut peran guru melaksanakan pembelajaran daring yang tentunya memiliki tantangan/kendala, baik dari aspek sumber daya manusia, sarana-prasarana, dan teknis implementasi. Kompetensi dan keterampilan guru harus terus diperkaya, didukung oleh kebijakan sekolah yang mendorong guru terus belajar. Beban belajar peserta didik tentunya harus diperhitungkan, terukur, baik secara materi maupun waktu. Guru tidak boleh semata-mata memberikan tugas, tetapi harus memperhitungkan secara matang. (Wahyono et al., 2020)

Himbauan pemerintah untuk meminimalisir interaksi langsung antara masyarakat selama masa pandemi Covid-19 mencetuskan pelaksanaan pembelajaran daring baik dari tingkatan PAUD sampai Perguruan Tinggi. Semua hal pasti mempunyai manfaat dan ada tantangan dalam melaksanakannya termasuk pembelajaran daring. Disinilah diperlukan kreativitas pengajar dalam memanfaatkan infrastruktur, sistem dan aplikasi yang ada termasuk platform yang diberikan oleh pemerintah secara gratis. Pembelajaran daring saat pandemi lebih aman dilaksanakan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung. Bagaimanapun, pembelajaran tetap harus menghasilkan output sesuai dengan tujuan pembelajaran (Trisnadewi & Muliani, 2020).

Beberapa sekolah yang belum dapat menyelenggarakan KBM daring dapat mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media belajar alternatif selama peserta didik belajar di rumah. Mereka dapat menggunakan sumber belajar yang ada yaitu buku siswa sesuai dengan tema-tema yang diajarkan sesuai jadwal yang telah dibuat sebelumnya. Untuk anak sekolah dasar kelas I sampai III belum dapat mengoperasikan gawai maka dari itu dibutuhkannya kerjasama antara guru dengan orang tua, untuk orang tua yang bekerja sehingga tidak bisa mendampingi anak saat belajar dapat memberikan jadwal-jadwal belajar khusus agar bisa belajar seperti siswa yang lainnya. Jadi, adanya kerjasama dan timbal balik antara guru, siswa dan orang tua yang menjadikan pembelajaran daring menjadi efektif (Dewi, 2020).

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada masa pandemic COVID-19 yang awalnya dilakukan di sekolah kini menjadi pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah. Pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu dalam proses pembelajaran di masa Pandemi COVID-19. Kemajuan teknologi informasi yang sudah sangat maju saat ini, internet bisa menghubungkan siswa dengan guru melalui laman *e-learning*.

Dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan siswa juga tidak lepas dari pengawasan orang tua dan guru (Astini, 2020).

Schoology bertujuan untuk membantu guru membuka kesempatan yang luas untuk komunikasi kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah berperan dalam diskusi dan kerjasama tim. Selain itu Schoology juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti; video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Schoology selanjutnya membimbing siswa untuk menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Schoology adalah layanan gratis yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial, yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang sederhana dan mudah untuk berbagi informasi dan fitur atau konten pendidikan dalam bentuk tulisan, file dan link yang dapat dibagikan oleh guru. dan siswa. Ada ciri-ciri khusus berupa kursus, kelompok dan sumber (Rinenggo & Murdiono, 2020).

Kelebihan menggunakan web Schoology adalah guru tidak perlu mengecek pekerjaan/tugas siswa. Soal-soal ini (biasanya dalam bentuk tugas) bisa dikerjakan di rumah, guru hanya bisa mengontrolnya dari jarak jauh. Untuk pembuatan soal di Schoology dilengkapi dengan simbol, persamaan, dan lateks. Jadi, semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan persamaan dapat ditulis dalam Schoology. Untuk menyertakan anggota atau siswa yang mengambil bagian dalam kelas guru yang dapat memberikan kode yang cukup kepada siswa yang diajar. Schoology menawarkan alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran online, yang dapat dioperasikan di browser web apapun, termasuk di aplikasi seluler seperti Android dan iOS (Rinenggo & Murdiono, 2020).

Pengabdian kepada masyarakat merupakan suatu media untuk menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, di mana Perguruan Tinggi dihadapkan pada masalah supaya warga masyarakat mampu menghadapi tantangan lebih jauh ke depan di era globalisasi. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa proses pembelajaran pada masa pandemic Covid-19 bagi guru-guru SD 3 Pegunungan Kudus masih kurang mengetahui media inovatif e-learning seperti *Schoology*, maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif e-learning *schoology* dalam mendidik siswa yang dapat dipantau juga oleh orang tua. Karena siswa sekarang sudah semakin pintar dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih, apalagi pada masa pandemic Covid-19 ini peran guru harus dituntut untuk bisa mengimbangi dan menguasai media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dengan laptop atau smartphone Android.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan kegiatan pelatihan pendampingan inovasi media pembelajaran e-learning pada masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan platform *schoology*, dengan dilakukan simulasi pembelajaran melalui aplikasi *e-learning schoology* yang dapat diakses secara online menggunakan laptop atau smartphone Android.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi diskusi, penjelasan, praktek dan simulasi. Pelatihan ini diikuti oleh para Guru SD 3

Wergu Wetan Kudus di melalui daring (*online*). Adapun materi pengabdian meliputi media pembelajaran melalui e-learning menggunakan *Platform Schoology*. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan pembuatan dan simulasi pembelajaran menggunakan e-learning secara online, sehingga dapat memberikan manfaat untuk para guru SD 3 Wergu Wetan Kudus yang lebih baik dalam menghadapi era globalisasi penuh dengan perkembangan teknologi dan pandemi covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan e-learning bagi Guru SD 3 Wergu Wetan Kudus ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah disusun. Dalam kegiatan ini telah dilaksanakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari diskusi, kemudian praktek, dan simulasi pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *platform schoology*. Dalam menggunakan *platform Schoology*, para Guru berhasil melakukan simulasi pembelajaran *e-learning* secara *online* menggunakan komputer maupun telepon cerdas (*smartphone*).

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan selama dua hari, yang dimulai pada hari Jumat tanggal 13 Agustus 2021 dan berakhir pada hari Sabtu tanggal 14 Agustus 2021. Kegiatan pada hari pertama pengabdian masyarakat yang dilaksanakan yaitu mempelajari informasi-informasi tentang media pembelajaran *e-learning* dengan *platform schoology* yang dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kemudian pada hari kedua yaitu pelatihan pembuatan dan simulasi pembelajaran menggunakan *e-learning* secara *online*, diskusi mengenai manfaat dan pentingnya melaksanakan pembelajaran secara *online*, dilanjutkan dengan praktek dan simulasi *e-learning* menggunakan komputer dan *smartphone*.

E-Learning merupakan sebuah inovasi yang memiliki kontribusi besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti observasi, unjuk kerja, demonstrasi dan lain-lain. *Platform* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah *Schoology* (Hilyana & Masfuah, 2018).

Dari hasil pelatihan dan evaluasi, diketahui bahwa para Guru telah merasakan manfaat yang sangat besar terhadap pelatihan ini, yaitu pembelajaran berbasis *e-learning* sangat mudah dilakukan baik menggunakan media PC maupun telepon cerdas. Sehingga, para Guru akan dapat mengefisienkan waktunya untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih mudah. Serta dapat memberikan pengalaman pelatihannya kepada pihak lain yang membutuhkan.

Dalam kegiatan pengabdian ini, setelah diberikan penjelasan dan pengetahuan baru tentang media e-learning dengan *platform schoology*, para guru dan pelaksana membentuk suatu kelas yang dijadikan simulasi pembelajaran kelas secara online. Dalam menjalankan program pembelajaran e-learning dengan *platform schoology* ini, para guru diberikan pelatihan tentang membuat akun menjadi guru, dengan memberikan nama pelajaran dan nama kelas, seperti yang terlihat pada gambar 1.

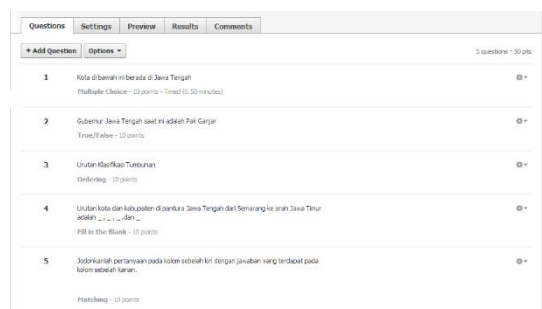


Gambar 1. Pembuatan Kelas Pembelajaran E-Learning dengan Platform Schoology

Schoology adalah situs web yang menggabungkan e-learning dan jejaring sosial. Fitur-fiturnya terdiri dari Kursus, Diskusi Kelompok, Sumber Belajar, Kuis, Kehadiran, dan Analisis. Tampilan dan fitur di Schoology hampir sama dengan di Facebook. Menggunakan Schoology memungkinkan para guru untuk melanjutkan pelajaran siswa mereka di luar kelas ke dunia digital. Schoology mengubah gaya belajar; pembelajaran yang awalnya hanya di dalam kelas dan dibatasi oleh waktu menjadi tersedia dimanapun dan kapanpun. Seorang siswa dapat belajar kapan saja dan merasa nyaman. Berbagai fasilitas yang dimiliki siswa juga dapat digunakan untuk membuat atau memberikan materi pelajaran, kuis, tugas, dan penilaian langsung oleh guru kepada siswa dengan Schoology (Hilyana & Hakim, 2018).

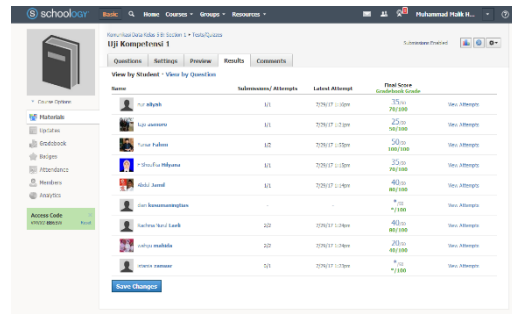
Fitur-fitur yang dimiliki Schoology adalah: 1) *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran. 2) *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok. 3) *Resources* (Sumber Belajar), dalam fitur ini dapat menambahkan materi, yaitu assignment, test/quiz, file/link, discussion, page, dan media album (Aminoto & Pathoni, 2014).

Media pembelajaran e-learning dengan menggunakan platform schoology, untuk membuat tugas atau memasukkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran e-learning ini cukup meng-upload file dari komputer atau file yang sudah tersimpan di smartphone. Tugas juga bisa dibuat dalam platform schoology ini secara langsung seperti yang terlihat pada gambar 3. Interaksi para guru terhadap pembelajaran e-learning ini menjadi lebih menarik perhatian dengan membuat tugas secara langsung pada platform schoology ini, dengan memberikan variasi tugas karena bisa diacak dan diberikan waktu untuk penyelesaiannya. Guru juga lebih mudah dalam memberikan penilaian terhadap tugas yang dikerjakan oleh siswa/siswi dengan memberikan skor pada tugas yang dibuat pada platform schoology.



Gambar 2. Pembuatan Soal Secara Langsung Pada Kelas Pelatihan Schoology

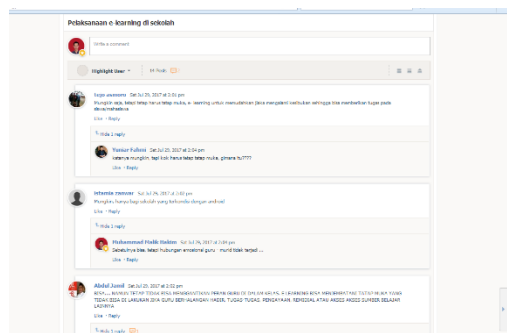
Dengan adanya pembelajaran *e-learning* dengan platform *schoology*, para guru dapat lebih mudah mengetahui nilai tugas yang diberikan secara langsung (gambar 4), dan juga dapat mengetahui peringkat skor dan waktu penyelesaian yang tercepat. Sehingga lebih mudah mengetahui kompetensi siswa dari segi kognitif, dan afektifnya.



Name	Submissions/ Attempts	Latest Attempt	Final Score
Arif Akhik	11	2/26/21 1:00pm	25/100
Alvin Ananda	11	2/26/21 1:20pm	25/100
Arif Falahe	11	2/26/21 1:20pm	25/100
Abdul Falahe	11	2/26/21 1:20pm	25/100
Abdul Jazid	11	2/26/21 1:20pm	40/100
Abdul Khamid	11	2/26/21 1:20pm	40/100
Arif Huda Lark	20	2/26/21 1:20pm	40/100
Arif Huda Lark	20	2/26/21 1:20pm	40/100
Arif Huda Lark	20	2/26/21 1:20pm	40/100
Arif Huda Lark	20	2/26/21 1:20pm	40/100

Gambar 3. Pemberian Nilai Secara Langsung pada Kelas Pelatihan *Schoology*

Dalam pembelajaran *e-learning* dengan platform *schoology* ini, para guru juga dapat memberikan kelas diskusi (gambar 5), para siswa/siswi yang aktif berdiskusi juga akan terlihat keaktifannya dalam menanggapi diskusi tersebut dengan adanya pemberitahuan seberapa sering siswa/siswi itu berkomentar.



Gambar 4. Kelas Diskusi pada Pembelajaran E-Learning Platform *Schoology*

Dalam *e-learning Schoology* terdapat berbagai menu yang bisa kita buat untuk proses pembelajaran. Dengan bantuan kode akses dari *Schoology*, siswa dapat masuk ke dalam kelas yang telah dibuat oleh guru. *E-learning* hampir sama dengan pembelajaran konvensional, namun lebih banyak yang online dan berbasis Android. Guru menyediakan berbagai materi yang dapat diunduh dan materi pendukung berupa link URL yang dapat dicari oleh siswa. Siswa dapat mengakses materi *e-learning Schoology* dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan target waktu yang ditentukan oleh guru, karena di dalam *Schoology* juga terdapat menu untuk memberikan soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa yang waktunya terbatas, sehingga kejelasan target siswa dengan cara yang konsisten dalam mengerjakan masalah dapat terpenuhi dengan baik. Siswa dan guru juga dapat berinteraksi di *Schoology* dengan update status dan diskusi terkait topik tertentu yang telah dibagikan, dan siswa dapat mengajukan pertanyaan di forum. Selain itu, seorang siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain untuk berdiskusi dan bekerja sama (Hilyana, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa: E-learning dapat memudahkan Guru melaksanakan, mengatur, dan memantau proses pembelajaran siswa dengan lebih mudah, lebih baik, dan lebih terarah. E-learning dapat membantu Guru dalam mengembangkan kreatifitas dan kecakapannya dalam proses pembelajaran. Pengaturan *e-learning* melalui telepon cerdas (*smartphone*) memudahkan interaksi Guru dan siswa, sehingga siswa bisa lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Aminoto, T., & Pathoni, H. (2014). Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 13–29.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. Retrieved April 15, 2021, from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. doi:10.31004/edukatif.v2i1.89
- Hilyana, F. S. (2018). Implementation of Schoology-based E-Learning to Improve the ANEKA-based Character. 8–15. doi:10.4108/eai.24-10-2018.2280558
- Hilyana, F. S., & Hakim, M. M. (2018). Integrating character education on physics courses with schoology-based e-learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 17. doi:10.28945/4164
- Hilyana, F. S., & Masfuah, S. (2018). The Influence of ANEKA-Based Character Integrated in Physics Course with E-learning Schoology. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(2), 167. doi:10.30870/jppi.v4i2.3277
- Rinenggo, A., & Murdiono, M. (2020). Utilization of Schoology for the Development of PPKn Teaching Materials Based on E-learning. *2nd International Conference on Social Science and Character Educations (ICoSSCE 2019)* Vol. 398, 14–19. doi: 10.2991/assehr.k.200130.004
- Trisnadewi, K., & Muliani, N. M. (2020). COVID-19: Perspektif Pendidikan (1st ed., Issue October). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.