

## INTEGRASI SISTEM KELAS MAYA PADA PEMBELAJARAN MKDU BAHASA INDONESIA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

**Gallant Karunia Assidik, M.Pd.**

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Surakarta 57162 Indonesia

[gka215@ums.ac.id](mailto:gka215@ums.ac.id)

+628995664664

Survei dari Asosiasi Penyedia Jasa Layanan Internet Indonesia APJII 2017 mereprestasikan penetrasi penggunaan internet yang sangat luar biasa pada masyarakat Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa 37% dari keseluruhan penggunaan internet di Indonesia ada pada usia sekolah. Pemanfaatan internet untuk dijadikan sarana belajar masih dalam tahap rintisan yang justru kebermanfaatannya akan semakin terasa dan dibutuhkan menimbang kecenderungan lonjakan pengguna internet. Kelas Maya menjadi alternatif revolusioner terhadap perubahan paradigma belajar generasi saat ini. Sistem pembelajaran menggunakan kelas maya memiliki serangkaian keuntungan yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudahan akses, mampu melintasi batas dan waktu serta tidak memerlukan prasarana pembelajaran yang rumit menjadi keunggulan utama dari kelas maya. Salah satu sistem kelas maya yang cukup populer saat ini adalah Schoology. Sistem tersebut memiliki tampilan yang mudah dipahami dan dioperasikan. Integrasi pada pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia mampu menunjukkan efektivitas penggunaan dan menjadi solusi untuk meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

**Kata Kunci : Kelas Maya, Internet, Schoology, Kompetensi, Bahasa Indonesia**

### PENDAHULUAN

Kelas maya atau virtual class merupakan sebuah inovasi kekinian dalam pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran pada model kelas ini dilaksanakan tanpa adanya pertemuan secara langsung antara guru dengan mahasiswa. Guru berinteraksi dengan mahasiswa dengan menggunakan bantuan gawai yang memiliki konektivitas jaringan internet. Sebelum mampu melaksanakan sistem pembelajaran ini seorang guru wajib mengkonsep pembelajaran secara detail dan rinci disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Selain itu, materi dan pengenalan terhadap aplikasi yang digunakan juga wajib diketahui agar pelaksanaan berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan. Perbedaan antara kelas maya dengan kelas biasa adalah adanya pembatasan berkomunikasi. Penerapan e-Learning dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan aplikasi LMS (Learning Management System). LMS merupakan aplikasi yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LMS bisa membuat peserta didik dan guru masuk ke dalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online serta mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet.

Salah satu LMS yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah Schoology. Schoology adalah konsep baru penggabungan kelas maya dengan aplikasi. Putri dkk. (2014) menjelaskan bahwa Schoology merupakan salah satu LMS berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti media sosial Facebook. Menurut Aminoto dkk. (2014), adapun fasilitas yang dimiliki Schoology adalah kursus yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, Groups (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok, Resources (Sumber Belajar), dalam fitur resource dapat menambahkan materi yaitu berupa: assignment, test/quiz, file/link, discussion, page, dan media album. Keuntungan dari Schoology yaitu tersedia fasilitas Attendance yang digunakan untuk mengecek presensi mahasiswa, dan juga fasilitas analisis untuk melihat semua aktivitas mahasiswa pada setiap course, assignment, discussion dan aktivitas lain yang kita siapkan untuk mahasiswa. Dalam kelas maya dapat diketahui kemajuan proses belajar, yang dapat dipantau baik oleh guru, mahasiswa maupun orang tua. Selain digunakan untuk proses pendidikan jarak jauh, sistem tersebut juga dapat digunakan sebagai penunjang kelas tatap muka. Integrasi kelas maya pada pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Surakarta pada awalnya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman

kompetensi dan pengetahuan melalui pembelajaran di luar jam tatap muka atau suplemen kuliah. Integrasi ini disebabkan oleh tingkat pemahaman yang masih rendah dan keterbatasan waktu pertemuan yang dirasa masih terlalu sedikit. Lambat laun integrasi ini memberikan hasil yang positif dengan peningkatan pemahaman dan pengetahuan yang makin baik dikalangan mahasiswa penempuh MKDU Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## KAJIAN PUSTAKA

### Teori Belajar Mandiri

Perkembangan teknologi berdampak luas terhadap berbagai aspek pendidikan. Kegiatan belajar tidak hanya dilakukan dalam suatu ruangan kelas. Belajar dapat dimana saja, di kelas, di laboratorium, di lapangan, di ruang keluarga, di warnet dengan dunia mayanya, atau bahkan di dalam kamar tidur. Karena menurut Taylor sekolah itu adalah alam semesta yang tidak terbatas ruang dan waktu. Mungkin saja pengajar dan peserta didik tidak berada dalam ruangan yang sama akan tetapi interaksinya terjaga karena adanya sebuah media yang membantu terselenggarakan proses pembelajaran, tentu saja hal ini berdampak pada konsep pembelajaran, peran pengajar dan karakteristik peserta didik yang mau belajar secara mandiri.

Menurut Dabbagh dan Banna-Ritland setiap peserta didik diharapkan mampu menjadi self-directed learner atau pengarah diri. Seseorang yang bersifat pengarah diri biasanya memiliki kebiasaan khusus seperti:

- Mandiri, tidak menunggu diarahkan orang lain, dalam hal ini peserta didik memiliki motivasi atau keinginan pribadi yang kuat serta melek teknologi (technology literate)
- Mampu melakukan refleksi diri atau evaluasi diri dengan baik, ia tahu apa kekurangan, keterbatasan, atau kelemahannya sebagai peserta didik dan pribadi. Ia mampu mengatasi keterbatasan tadi.
- Belajar tanpa batas waktu, atau tidak terjadwal, kapan saja seandainya belajar dirasakan perlu.
- Belajar dimana saja, tidak perlu lokasi tertentu seperti ruang kelas

Selain karakteristik pelajar yang mampu menjadi self-directed learner atau pengarah diri bahan ajar sangat berperan penting dalam rumpun belajar mandiri ini. Bahan ajar yang ada diolah dengan teknologi diharapkan mampu membantu proses pembelajaran mandiri, bahan ajar tidak hanya dikemas dalam bentuk buku yang tebal berlembar-lembar namun bahan ajar dapat dikemas secara bagus dengan sebuah media yang mengikuti perkembangan zaman. Bahan ajar dapat dikemas dalam bentuk CD pembelajaran atau bahan ajar dapat dikemas melalui sebuah web yang dapat di share tanpa terbatas ruang dan waktu. Atau bahan ajar dapat dikemas dalam sebuah media seperti hand phone yang ringan praktis dapat dibawa dimana-mana. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan ruang dan gerak yang sangat luas dalam kemasan bahan ajar yang membantu proses pembelajaran secara mandiri.

Berbagai model belajar seperti Sistem Belajar Terbuka ( SBT ), Belajar Jarak Jauh ( BJJ ), serta e-learning ( mobile-learning ) sekarang sudah biasa dijumpai. Model-model belajar ini berbasis konsep belajar mandiri. Kemunculan mereka diimbangi pula dengan model desain pembelajaran yang menekankan pada model e-learning. Model pembelajaran mandiri (self-directed learning) merupakan proses belajar mengajar yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja. Model ini tidak tergantung akan keberadaan sekolah sebagai lingkungan belajar, Bahkan materi ajar yang diberikan tidak memerlukan prasyarat.

### Model Pembelajaran Blended Learning

*“A blended learning approach combines face to face classroom methods with computer- mediated activities to form an integrated instructional approach. In the past, digital materials have served in a supplementary role, helping to support face to face instruction”* ([http://weblearning.psu.edu/blended-learning/initiative/what\\_is\\_blended\\_learning](http://weblearning.psu.edu/blended-learning/initiative/what_is_blended_learning)).

Metode Blended Learning, yaitu adalah metode pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran berbasis kelas (face to face) dan pembelajaran yang berbasis e-learning, yaitu dengan memanfaatkan media elektronik. Poses pembelajaran dengan cara face to face di dukung dengan

metode e-learning sehingga lebih interaktif dan manfaat pembelajaran lebih optimal, karena setiap mahasiswa memiliki gaya yang berbeda dalam menyerap pelajaran sesuai dengan karakter pribadinya. Teknologi dan pendidikan merupakan dua aspek yang saling mempengaruhi, terbukti dengan semakin pesatnya teknologi mempengaruhi pula pada perkembangan pendidikan saat ini, begitu pula sebaliknya dengan berkembangnya teknologi maka akan semakin pesat pula teknologi berkembang. Merupakan model pembelajaran campuran antara teknologi online dengan pembelajaran tatap muka dengan biaya yang rendah, tetapi cara efektif untuk mengirimkan pengetahuan dalam dunia global. Sebagaimana pendapat lain dikatakan bahwa:

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyatno dalam Subyantoro (2009: 7-8) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Tripp dalam Subyantoro 2009:27). Desain Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara maksimal. Berdasarkan metode tersebut, dapat dijelaskan penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi awal dilakukan sebelum melaksanakan keempat tahap tersebut supaya peneliti dapat mengetahui kondisi mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi kesulitan-kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran. Perencanaan dan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui adanya kebutuhan akan e-Learning sebagai suplemen pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia. Sedangkan identifikasi sumber daya dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kondisi real sekolah dengan produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi sumber daya selanjutnya dilakukan identifikasi spesifikasi produk. Identifikasi spesifikasi produk disesuaikan dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia di sekolah.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tahap perencanaan tiap siklus berupa rencana rancangan kegiatan menentukan langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah. Masalah yang dialami dalam pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia yaitu masih rendahnya kemampuan Mahasiswa dalam menulis karya ilmiah. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengubah pendekatan dan media yang digunakan agar minat dan kemampuan Mahasiswa makin meningkat.

Pada tahap perencanaan tiap siklus dilakukan beberapa persiapan pembelajaran menulis karya ilmiah, yaitu meliputi: (1) menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan; (2) menyiapkan materi pembelajaran; (3) menyusun dan menyiapkan instrumen tes dan nontes yang berupa pedoman observasi perilaku Mahasiswa di kelas, pedoman catatan harian guru dan Mahasiswa, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi foto; (4) menyiapkan media yang akan digunakan yaitu media *Schoology* (5) menyusun dan menyiapkan lembar kriteria penilaian menulis karya ilmiah; dan (6) berkoordinasi dengan Mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Tahap tindakan tiap siklus, peneliti di dalam kelas sebagai guru yang mengajarkan materi kemudian menerapkan pendekatan proses kreatif serta media *Schoology*. Tindakan yang sudah direncanakan dengan tahapan sebagai berikut.

Pada kegiatan pendahuluan yaitu :1) guru mengondisikan Mahasiswa agar siap belajar. 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu Mahasiswa dapat menulis karya ilmiah berdasarkan materi yang dalam *schoology* dengan memperhatikan penentuan tema, penggunaan alur, 3) guru memotivasi Mahasiswa dengan cara mengutip kata-kata motivasi dari tokoh-tokoh terkenal tentang manfaat menulis, hal ini dimaksudkan agar Mahasiswa semangat menulis karya ilmiah.

Kegiatan inti: 1) Mahasiswa menyimak tayangan *Schoology*, 2) Mahasiswa secara berpasangan mengidentifikasi contoh karya ilmiah dan unsur-unsur dari tayangan yang disimak, 3) Mahasiswa membaca contoh karya ilmiah berdasarkan tayangan *Schoology* yang disimak, 4) Mahasiswa bersama guru membahas hasil identifikasi isi dan unsur-unsur dalam video *Schoology*, 6)



Mahasiswa secara mandiri menulis kerangka karya ilmiah berdasarkan hasil imajinasi dari tayangan video *Schoology*, 6) Mahasiswa secara mandiri menulis karya ilmiah dengan berpedoman pada kerangka yang telah ditulis, 7) Mahasiswa merevisi karya ilmiah tahap 1 yaitu pendeskripsian ide dengan cara memerhatikan contoh yang ditayangkan guru, kemudian Mahasiswa membandingkan dengan hasil karya ilmiah yang telah ditulis 8) Mahasiswa menyempurnakan karya ilmiah tahap 1, 9) Mahasiswa merevisi karya ilmiah tahap 2 dengan cara menunjukkan hasil karya ilmiah kepada guru, kemudian guru melakukan koreksi lebih lanjut 10) Mahasiswa kembali menyempurnakan karya ilmiah tahap 2 sesuai koreksi yang dilakukan guru, 11) beberapa Mahasiswa membacakan hasil karya ilmiah yang ditulis di depan kelas. Mahasiswa yang lain memberikan komentar.

Kegiatan penutup: 1) guru mengapresiasi hasil pekerjaan Mahasiswa, 2) Mahasiswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami Mahasiswa, 3) Mahasiswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi menggunakan berbagai cara. Observasi dilakukan untuk mengamati respon dan perilaku mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data tentang respon dan perilaku mahasiswa selama pembelajaran menulis karya ilmiah menggunakan pendekatan proses kreatif melalui media *Schoology*.

Cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data untuk mengetahui respon dan perilaku mahasiswa selama pembelajaran menulis karya ilmiah melalui empat cara, yaitu: (1) observasi untuk mengetahui perilaku dan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran, (2) catatan harian guru dan mahasiswa dalam proses pembelajaran menulis karya ilmiah untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran menulis karya ilmiah dengan pendekatan proses kreatif melalui media *Schoology* yang dilakukan setelah proses pembelajaran oleh seluruh mahasiswa di kelas, (3) wawancara untuk mengetahui pendapat mahasiswa terhadap materi, pendekatan, dan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan di luar pembelajaran kepada perwakilan mahasiswa yang memperoleh nilai rendah, sedang, dan tinggi, (4) dokumentasi foto yang berupa gambar aktivitas dan perilaku mahasiswa selama proses pembelajaran.

Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dari hasil pembelajaran menulis karya ilmiah pada tiap siklus. Data yang terkumpul dari hasil tes dan nontes kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk menentukan perencanaan yang lebih matang bagi pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

## SIMPULAN

*Schoology* ini dapat memudahkan manusia dalam mengolah data administrasi dan pembelajaran menggunakan internet. LMS memungkinkan seorang mahasiswa atau mahasiswa melakukan pendaftaran dari tempat jauh yang ada akses internet. Mereka juga bisa belajar tanpa harus bertatap muka di kelas. Melihat hasil dan pembahasan, maka dapat dipahami sebagai berikut: (1) *Schoology* bisa digunakan sebagai suplemen pembelajaran MKDU bahasa Indonesia. (2) E-Learning dengan *Schoology* sebagai suplemen pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia memiliki kemudahan, kemanfaatan, dan kemenarikan yang cukup baik. (3) E-Learning dengan menggunakan *Schoology* dilihat dari hasil uji efektivitas yaitu sebanyak 95% mahasiswa telah mencapai Ketuntasan untuk aspek kognitif untuk aspek afektif dan psikomotor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ally, Mohammed.2004. **Foundation of Educational Theory for Online Learning dalam “Theory and Practice of Online Learning”**, Ediitors: Terry Anderson and Fathi Elloumi
- Aminoto, Tugiyono dan Hairul Pathoni. 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. Vol. 8 No. 1, 14-29



- Dabbagh, Nada. 2005. **Online Learning: Concepts, Strategies, and Application**. New Jersey. Pearson Education Inc.
- Putri, Ni Wayan Mei Ananda, Nyoman Jampel dan I Kadek Suartama. 2014. **Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt**. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No. 1, 1-11
- Subyantoro. 2009. **Penelitian Tindakan Kelas**. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.