



**Website:**  
ejournal.umm.ac.id/index.php/janayu

**Afiliasi:**  
<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Matematika,  
<sup>2</sup>Jurusan PG-PAUD, <sup>3</sup>Program Studi  
Pendidikan Teknologi Informasi  
Universitas Halu Oleo, Kendari,  
Indonesia  
**\*Correspondence:**  
salim@uho.ac.id

**DOI:** [10.22219/janayu.v1i2.11722](https://doi.org/10.22219/janayu.v1i2.11722)

**Sitasi:**  
Salim, Jazuli, L.O.A, Nurhayati, &  
Saputra, H.N. (2020) Pelatihan  
Penggunaan Platform Aplikasi E-  
learning Schoology Pada Guru SMA.  
*Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu  
Masyarakat*, 1(2), 151- 158.

**Proses Artikel**

**Diajukan:**  
15 April 2020

**Direviu:**  
15 April 2020

**Direvisi:**  
8 Juni 2020

**Diterima:**  
22 Juli 2020

**Diterbitkan:**  
29 Juli 2020

**Alamat Kantor:**  
Jurusan Akuntansi Universitas  
Muhammadiyah Malang  
Gedung Kuliah Bersama 2  
Lantai 3.  
Jalan Raya Tlogomas 246,  
Malang, Jawa Timur,  
Indonesia

P-ISSN: 2721-0421  
E-ISSN: 2721-0340

**Tipe Artikel:** Paper Pengabdian

## **Pelatihan Penggunaan Platform Aplikasi E-learning Schoology Pada Guru SMA**

**Salim<sup>1\*</sup>, La Ode Ahmad Jazuli<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Hendra  
Nelva Saputra<sup>3</sup>**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this devotion is to increase knowledge and insight into the innovation of e-learning based learning for teachers of SMA Negeri 4 Kendari can be done through training activities in the application of Schoology. This activity was attended by 15 people in the teachers of SMA Negeri 4 Kendari with the implementation method of devotion using lecture methods, questions and answers, and simulations. The results of this dedication show that (1) the trainees have a knowledge of the use of e-learning application Platform Schoology, (2) The trainees already have a learning class using the platform E-Learning Application Schoology, and (3) The trainees have been knowledgeable in creating and developing the content of e-learning Schoology application.*

**KEYWORDS:** E-Learning; Teacher; Schoology.

### **ABSTRAK**

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang inovasi pembelajaran berbasis e-learning bagi guru-guru SMA Negeri 4 Kendari dengan melalui kegiatan pelatihan dalam penerapan Schoology. Kegiatan ini dihadiri oleh 15 orang guru-guru SMA Negeri 4 Kendari dengan metode implementasi pengabdian menggunakan metode ceramah, pertanyaan dan jawaban, serta simulasi. Hasil pendampingan ini menunjukkan bahwa (1) peserta pelatihan memiliki pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *e-learning Platform Schoology*, (2) Peserta pelatihan sudah memiliki kelas belajar menggunakan *platform E-Learning Application Schoology*, dan (3) Peserta pelatihan memiliki pengetahuan luas dalam membuat dan mengembangkan konten *aplikasi Schoology e-learning*.

**KATA KUNCI:** E- Learning; Guru; Schoology

## PENDAHULUAN

Pembelajaran *online* telah menjadi salah satu pembelajaran yang digemari oleh banyak lembaga pendidikan formal. Sekolah semakin banyak yang menyediakan perlengkapan guna mendukung proses pembelajaran online. Pembelajaran dengan sistem online ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat. Istilah “pembelajaran online” (*online learning*) memiliki banyak padanan istilah namun yang lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satu diantaranya *e-learning*. Yazdi (2012) berpendapat bahwa *e-learning* dipergunakan dalam sistem pembelajaran untuk memperluas akses bahan pembelajaran dengan mudah, tanpa dibatasi ruang dan waktu, interaktif, dan efektif.

*E-learning* memiliki manfaat bagi lembaga pendidikan untuk menarik lebih banyak peserta didik dibanding metode pembelajaran konvensional *e-learning* tidak hanya dapat meningkatkan jumlah peserta didik yang ingin mendaftar saja, namun juga memberikan kesempatan peserta didik yang sebelumnya dinyatakan tidak akan mampu mengikuti pendidikan menjadi dapat melakukannya (Hartvig & Brooks, 2013). Sebagai suplemen pembelajaran, menurut Darmawan (2014), *e-learning* membuat peserta didik mempunyai kebebasan memilih. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Rusman (2012) menjelaskan penggunaan *e-learning* akan membuat daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi bergantung kepada instruktur/guru, karena siswa mengkonstruksi sendiri ilmu pengetahuan melalui bahan ajar yang disampaikan melalui *interface* situs web

Salah satu alternatif aplikasi *e-learning* yang mudah untuk digunakan adalah *schoology*. Menurut Basori (2013) *schoology* merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York. Menurut Huurun'ien, Efendi, & Tamrin (2017), *schoology* merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. *Schoology* menurut Aminoto & Pathoni (2014) adalah website yang memadukan *e-learning* dan jejaring sosial. Setiyani (2019), mengungkapkan *schoology* merupakan situs yang berbentuk web sosial yang memberikan pembelajaran secara gratis sama seperti di dalam kelas dan media sosial.

Aplikasi *schoology* merupakan aplikasi ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran online. Menurut Misbah *et.al* (2018) pada *schoology* siswa dapat mengakses berbagai file seperti materi ajar, gambar, video bahkan praktikum virtual sehingga sumber belajar ini dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Choirudin (2017) juga berpendapat bahwa melalui pembelajaran *e-learning* dengan media *schoology*, penyajian materinya dapat membangkitkan aktivitas anak untuk bersaing dengan temannya, dan ikut aktif memecahkan masalah yang disajikan guru. Sedangkan Aminoto & Phatoni (2014) memaparkan pembelajaran menggunakan *schoology* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Aplikasi *schoology* dapat menjadi perangkat pendukung canggih yang membantu para pemangku kepentingan sekolah memenuhi permintaan kemampuan multiliterasi yang kuat dan pengembangan bagi peserta didik. Melalui *schoology* pula, guru dapat memotivasi peserta didik untuk berbagi ide-ide mereka dan memecahkan berbagai masalah untuk kepentingan mereka atau komunitas sekolah (Biswas, 2013: 189). Penggunaan *e-learning* berbasis *schoology* menyebabkan peranan guru bergeser menjadi kolabolator dan fasilitator dalam belajar, guru

bukanlah salah satunya sumber belajar. Perubahan ini menuntut seorang guru semakin meningkatkan kompetensinya agar menjadi seorang guru yang profesional.

Haryanto (2018) menjelaskan kelebihan *schoolology* yaitu : (1) murah dan mudah didapat, (2) efisien dan cepat updatenya, (3) menyenangkan, (4) bisa *long distance*, (5) fitur lengkap, (6) hemat kertas, (7) bisa diskusi), (8) bisa kirim file, video, dan image, (9) bisa submit darimana saja, (10) kontrol tugas mudah, dan (11) cetak hasil pekerjaan mudah. Salim *et, al* (2018) juga mengungkapkan kelebihan *schoolology* salah satunya pada pembuatan soal dilengkapi dengan *symbol*, *equation*, dan *latex*. Jadi, semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan *equation* dapat ditulis di *schoolology*.

Salim *et, al* (2018) mengungkapkan fitur yang dimiliki *schoolology* diantaranya: (1) *courses* (kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata kuliah, kuis, tugas, diskusi, survey dan lain sebagainya, (2) *groups* (kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok dalam pengelompokan suatu tugas yang dikerjakan berdasarkan kelompok-kelompok dalam tema yang berbeda atau pengelompokan kelas, (3) *resources* (sumber belajar), yaitu fasilitas yang berfungsi untuk menyajikan sumber belajar ke pribadi maupun kelompok, (4) *message* (pesan) untuk chat pribadi antara sesama pengguna.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa kondisi ketersediaan sarana prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 4 Kendari sudah memadai namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran secara online. Di sisi lain, kemampuan pedagogik guru dalam mengembangkan dan mengorganisasikan konten dalam pembelajaran online masih cukup rendah. Hal ini disebabkan karena umumnya mereka belum punya wawasan dan pengetahuan untuk melaksanakan pembelajaran dengan *e-learning*, belum terbiasa melakukan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis elektronik dalam kelas maya. Hasil wawancara juga menunjukkan guru-guru di SMA Negeri 4 Kendari belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan *e-learning* dalam kelas pembelajaran, belum pernah melakukan inovasi pembelajaran berbasis elektronik, belum pernah menggunakan aplikasi *e-learning schoolology* dalam kelas pembelajaran.

Penggunaan *e-learning* berbasis *schoolology* dalam pembelajaran bagi guru merupakan batu loncatan kemajuan yang cepat, namun terdapat hambatan dan kesiapan guru dalam mengimplementasikannya pada kelas pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan dan ketidaksiapan guru dalam menerapkan *e-learning* diperlukan pelatihan dan pendampingan yang terjadwal, tersusun secara sistematis serta perlunya pemetaan konten yang harus dikuasai guru dalam menggunakan *e-learning*.

Berdasarkan uraian analisis situasi di atas maka tujuan dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai inovasi pembelajaran berbasis elektronik dan penggunaan *e-learning* bagi guru-guru SMA Negeri 4 Kendari dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan aplikasi *e-learning schoolology* dalam kegiatan pembelajaran.

Target yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: (a) guru-guru SMA Negeri 4 Kendari memiliki pengetahuan dan wawasan tentang cara mengembangkan konten aplikasi *e-learning schoolology*, (b) guru-guru SMA Negeri 4 Kendari dapat mengembangkan konten aplikasi *e-learning schoolology* untuk kegiatan pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran di sekolah.

## METODE

Metode yang digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di atas dapat dikelompokkan dalam beberapa kegiatan yang saling mendukung. Adapun metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang pengembangan konten *e-learning schoology*, cara mengelola dan mengatur konten *e-learning schoology*

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta, baik di saat menerima penjelasan tentang pengembangan konten *e-learning schoology* maupun saat mempraktekannya. Metode ini memungkinkan untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang pengembangan *e-learning schoology* dan juga pengalaman setelah praktek.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh.

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diukur dari hal-hal berikut: (a) terdapat respon yang positif dan antusias dari peserta pelatihan dengan penyelenggaraan kegiatan ini yang diukur melalui wawancara kepada peserta, (b) seberapa besar kemampuan peserta pelatihan dalam mengelola dan mengembangkan konten *e-learning schoology* yang diukur melalui lembar pengamatan selama kegiatan pelatihan berlangsung.

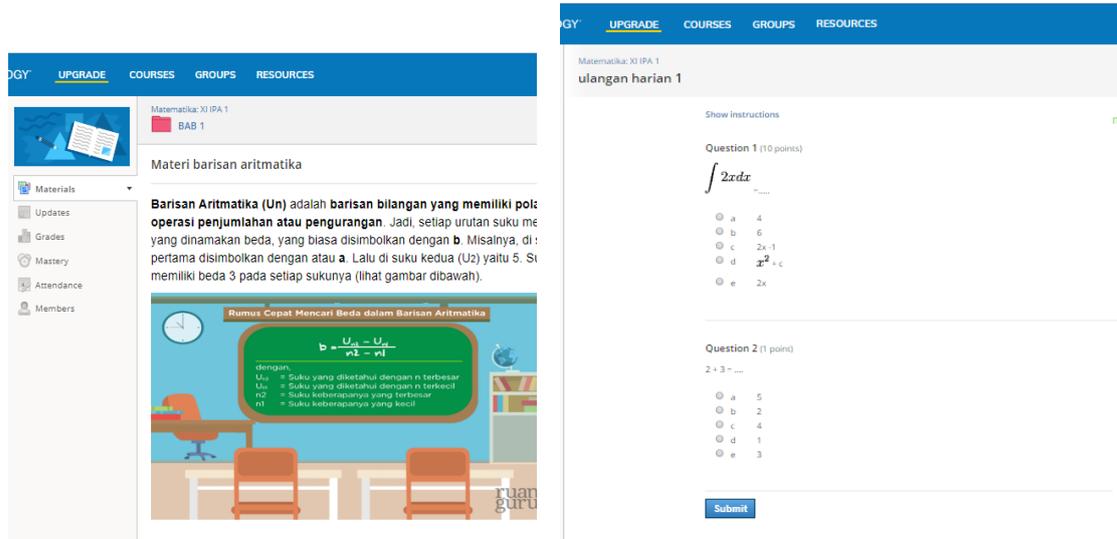
Hasil lembar observasi pelaksanaan kegiatan dan respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dianalisis secara kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase dan tabel sehingga tergambar keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat minimal sebesar 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 15 orang guru SMA Negeri 4 Kendari dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda. Guru ini direkomendasikan oleh Kepala Sekolah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan mengoperasikan laptop. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, terlebih dahulu perlu koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian dan guru mata pelajaran yang mengikuti pelatihan ini.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian, terlebih dahulu guru diberikan pengantar materi tentang konsep *e-learning* dan konten pada aplikasi *schoology* dengan menggunakan metode ceramah. Pemberian metode ceramah ini dimaksudkan untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian kepada masyarakat dengan peserta pelatihan terkait konsep *e-learning* dan fungsi pada menu di konten aplikasi *schoology*.

Selanjutnya, guru dibimbing untuk mengakses *schoology* dan melakukan pendaftaran akun. Setelah itu, guru diperkenalkan dengan fitur-fitur yang dimiliki *schoology* serta cara mengembangkan kontennya agar dapat menjadi media pembelajaran berbasis *e-learning* yang menarik dan inovatif. Dalam tahapan ini, digunakan metode tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta bertanya terkait fitur-fitur pada aplikasi *schoology* dan terjadi saling *sharing* pengalaman belajar antara peserta dengan tim pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Schoology

Setelah kegiatan pembuatan akun selesai, maka selanjutnya guru didampingi oleh tim pengabdian dalam mengorganisasikan konten pada *schoology* secara mandiri. Pada sesi ini digunakan metode simulasi, dimana para peserta mulai mengoperasikan dan menggunakan aplikasi *schoology* secara mandiri. Para peserta juga sudah mulai mengajukan pertanyaan ketika mengembangkan konten materi mulai mengupload materi dalam bentuk ppt, pdf, atau word. Tim pengabdian memfasilitasi kesulitan guru dalam menjalankan dan mengembangkan *e-learning schoology*.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Pemateri

Janayu  
1.2

Pendampingan berfokus pada kesulitan guru dalam melakukan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan *schoology*. Harapannya guru mampu membuat sendiri dan memiliki media pembelajaran berbasis *schoology*.

Ada pemberian materi secara langsung untuk tim pengabdian kepada masyarakat dengan metode ceramah, yang diikuti dengan sesi tanya jawab oleh peserta dalam setiap tahapan kegiatan berlangsung serta sesi simulasi oleh guru dalam memanfaatkan *e-learning schoology*

sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam bentuk pelatihan penggunaan platform aplikasi *e-learning schoology* dapat terlaksana dengan baik.



**Gambar 3.**  
Pendampingan  
oleh Tim  
Pengabdian

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: peserta pelatihan yang berasal dari guru SMA Negeri 4 Kendari telah memiliki pengetahuan dan wawasan tentang cara mengembangkan konten aplikasi *e-learning schoology*, memiliki *e-learning* sendiri dalam bentuk aplikasi *schoology* yang siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran.

Tahapan terakhir dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dimulai dari tahap pendampingan sampai terciptanya media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* yang dibuat oleh guru. Pelaksanaan evaluasi menggunakan lembar observasi dan angket respon terkait proses pelaksanaan pelatihan penggunaan platform aplikasi *e-learning schoology*. Hasil pengumpulan data diolah secara kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

No.	Aspek yang dinilai	Persentase
1.	Pemahaman terhadap konsep pembelajaran online menggunakan <i>Schoology</i>	92%
2.	Penguasaan terhadap penggunaan aplikasi <i>Schoology</i>	85%
3.	Ketepatan pengorganisasian konten dalam <i>Schoology</i>	87%
4.	Penggunaan video dan animasi dalam <i>Schoology</i> untuk menarik minat siswa	86%
5.	Partisipasi guru selama kegiatan pelatihan	94%
6.	Respon guru terhadap pelaksanaan pelatihan pembelajaran online menggunakan <i>Schoology</i>	96%

**Tabel 1.**  
Hasil evaluasi  
peserta  
terhadap  
pelaksanaan  
kegiatan  
pelatihan  
penggunaan  
*Schoology*

Hasil evaluasi guru pada pemahaman terhadap konsep pembelajaran *e-learning*, penguasaan penggunaan *schoology*, ketepatan pengorganisasian konten, penggunaan video dan animasi, dan partisipasi guru selama kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang sangat baik. Selain itu, guru juga memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini, sebab telah memberikan pengetahuan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology* yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran, serta harapan agar kegiatan pengabdian seperti ini terus dikembangkan terutama yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis *e-learning*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan pengabdian ini, disimpulkan bahwa: (1) para peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan tentang penggunaan platform aplikasi *e-learning schoology*, (2) para peserta pelatihan telah memiliki kelas pembelajaran dengan menggunakan platform aplikasi *e-learning schoology*, dan (3) para peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan konten aplikasi *e-learning schoology*.

Aplikasi *e-learning schoology* sangat bermanfaat, olehnya itu disarankan kepada pengguna aplikasi *e-learning schoology* untuk terus mengembangkan konten sehingga pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan interaktif. Aplikasi *e-learning schoology* juga dapat dijadikan sebagai referensi dan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto, Tugiyo, & 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
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network Schoology dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 6(2), 99-105. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12562>
- Biswas, S. (2013). Schoology-Supported Classroom Management: A Curriculum Review. *Northwest Journal of Teacher Education Journal of Educational Practices*, 11 (2), 187-196. <https://doi.org/10.15760/nwjte.2013.11.2.12>
- Choirudin. (2017). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Schoology. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 52-62. <https://doi.org/10.25217/numerical.v1i2.131>
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hartvig, A. S., & Brooks, E. P. (2013). *Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Services for Quality of Life*. Berlin: Springer Berlin Heidelberg
- Haryanto, S. (2018). Kelebihan dan Kekurangan E-learning Berbasis Schoology (Studi PTK dalam Pembelajaran Mata Kuliah Academic Listening). *Prosiding Seminar Nasional Geotik 2018 – Surakarta*, 28 April 2018, 106-110.
- Huurun'ien, K. I., Efendi, A., & Tamrin, A.G. (2017). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Schoology Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Surakarta Pada Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*, 10(2), 36-46. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i2.16866>
- Misbah, Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan E-learning Berbasis Schoology Pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi

Digital. *Pancasakti Science Educatio Journal*, 3(2), 109-114.  
<https://doi.org/10.24905/psej.v3i2.1067>

- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Salim, Prajono, R., Kodirun, Salam, M., & Rahmat. (2018). Penggunaan Learning Management System (LMS) Berbasis Schoology Dalam Pembelajaran Flipped Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika I Tahun 2018*, 274-281.
- Setiyani. (2019). Blended Learning: Keefektifan E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 143-155.  
<https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.23820>
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1), 143-152.