

Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Menggunakan Aplikasi *Schoology* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

Sukma Anisa Maulita¹, Yeni Erita²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords: <i>Schoology, ADDIE Model, Integrated Thematic and Learning Outcomes</i></p> <p>Kata Kunci: <i>Schoology, Model ADDIE, Tematik Terpadu dan Hasil Belajar</i></p>	<p><i>Science is currently very easy to obtain due to the development of increasingly sophisticated technology. Not infrequently many students prefer to learn by using mobile phones that are connected to the internet when in class and playing computers in internet cafes than learning to use textbooks. This research began when researchers found in the field that during the current covid-19 pandemic, teachers only used learning media in the form of printed books and worksheets in the learning process. So that learning becomes less interesting and tends to be monotonous and less interesting for students. This study aims to produce online learning media using schoology applications in integrated thematic learning in elementary schools that are valid, practical and effective, so that this learning media is feasible to use. This research is a Research & Development (R&D) research. The development model used is the development model according to Andhini, namely the ADDIE model. The ADDIE development procedure consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. This research was conducted on fourth grade students at SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan. The results obtained by the researchers are learning media that have a validation level with an average value of 92.75% and a very valid category, the practicality level of students is 83.33% in the practical category, the practicality of teachers is 90% in the practical category and has effectiveness with an average of an average of 86.66% with a very good category.</i></p>
	<p>ABSTRAK</p> <p>Ilmu pengetahuan saat ini sangatlah mudah untuk diperoleh dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Tidak jarang banyak peserta didik yang lebih menyukai belajar dengan menggunakan handphone yang terhubung dengan internet ketika di kelas dan bermain computer di warung internet dibandingkan belajar menggunakan buku pelajaran. Penelitian ini bermula ketika peneliti temukan dilapangan bahwa selama masa pandemic covid-19 saat ini, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang valid, praktis dan efektif, sehingga media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian Research &</p>

Development (R&D). model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan menurut Anandini yaitu model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis, Desain, Develop, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan. Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti adalah media pembelajaran yang memiliki tingkat validasi dengan nilai rata-rata 92,75% dan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas peserta didik 83,33% kategori praktis, praktikalitas guru 90% kategori praktis dan memiliki efektifitas dengan rata-rata 86,66% dengan kategori sangat baik.

Corresponding author
:sukmaanisal7@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sangat mudah diperoleh dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan ini dapat berpengaruh pada perkembangan peserta didik terutama dalam belajar. Hal ini sejalan dengan Yusril (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Banyak peserta didik lebih menyukai belajar dengan menggunakan *handphone* di kelas dan bermain computer di warung internet dibandingkan belajar menggunakan buku pelajaran. Teknologi tidak hanya dapat digunakan untuk bermain tetapi juga dapat digunakan untuk belajar.

Menurut Ariani & Helsa (2019), teknologi dapat memberikan suasana

baru dalam penyajian informasi, khususnya informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menciptakan kelas yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Efriani & Zainil (2020), yang mengungkapkan bahwa peran guru memang tidak dapat digantikan dengan teknologi namun guru yang tidak mau menggunakan teknologi akan tergantikan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat dibekali dengan pengetahuan dan mampu bersaing di era digital ini serta memiliki akhlak yang baik. Apalagi pada saat pandemic covid-19 saat ini, dimana pembelajaran tatap muka di sekolah menjadi terhalang dan sekolah mulai memanfaatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang dilakukan secara jarak jauh disebut dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) (dalam Minalti & Erita,2021). Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, teknologi harus dapat

3651

disesuaikan dengan kurikulum pada saat

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya mengandalkan teori saja, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupannya. Hal ini sejalan dengan Sinambela (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran berpusat pada aktivitas peserta didik. Karena pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang dihasilkan akan bersifat interaktif. Oleh karena itu, pada saat sekarang ini kurikulum 2013 wajib diterapkan dalam setiap pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga mengalami suatu pengalaman yang bermakna. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai interaksi yang terjadi dua arah dari seorang guru dengan peserta didik, di mana terjadinya komunikasi yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2009). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi

ini.

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini didukung oleh penelitian Eyer dan Giles (dalam Muhson, 2010) yang mengatakan bahwa keefektifan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media dengan teknologi dapat dikaitkan dengan pembelajaran di kurikulum saat ini yaitu pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya melalui suatu tema. Sehingga tidak nampak pemisah antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya (Trianto, 2011). Hal ini didukung oleh pendapat Rusman (2015: 39) yang mengatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan suatu pengalaman secara langsung yang menarik dan bermakna bagi peserta didik, hal ini dikarenakan dalam prosesnya dikaitkan dengan kehidupan yang dapat dijumpai oleh peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu untuk memahami konsep pembelajaran

tematik terpadu dengan benar dan tepat sehingga menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan ideal dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Anderson (dalam Sukiman, 2012) adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik. Hal ini sejalan dengan Hamalik (dalam Arsyad, 2008) yang mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk lebih giat dalam belajar. Dengan kata lain penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya terkait materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Neneng selaku guru kelas IV di SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan pada tanggal 13-14 November 2020 dengan panduan instrument wawancara yang telah dilampirkan pada halaman 130,

diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik terpadu guru hanya menggunakan media pembelajaran cetak berupa buku paket kurikulum 2013 dan LKS. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian bagi peserta didik dan membuat peserta didik tidak memahami konsep pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya membaca apa yang terdapat dalam buku paket dan LKS dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Sedangkan pada masa pandemi covid-19 saat ini, dimana peserta didik dipaksa untuk belajar secara mandiri di rumah, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang terdapat pada buku paket dan LKS hanya melalui aplikasi *zoom*. Hal ini dianggap kurang efektif karena guru hanya menjelaskan materi yang bersifat point-poinnya saja sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan. Selain itu, guru juga belum mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih maju dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih

menarik perhatian peserta didik, terkhusus *schoology*.

Schoology adalah salah satu LMS (*learning management system*) yang membantu dan mempermudah guru dalam memanajemen materi pembelajaran dan informasi di kelas (dalam Ariani dan Helsa, 2019). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efriani dan Zainil (2020) yang melakukan penelitian di kelas V SDN 08 Padang Besi Kota Padang pada pembelajaran matematika menyatakan bahwa *schoology* didukung dengan system keamanan data berupa kode sehingga hanya peserta didik yang memiliki kode yang dapat mengakses kelas di *schoology*. Hal ini didukung dengan pernyataan Supratman (2018) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *schoology* peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran *schoology* berisi tentang materi pembelajaran, soal, dan ruang untuk diskusi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *schoology* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran yaitu *schoology* memiliki berbagai macam fitur yang menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan Ariani dan Helsa (2019) yang menyatakan bahwa *schoology* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses dari mana saja secara virtual dengan akses internet.

Berdasarkan uraian masalah sebelumnya, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membantu kesulitan guru selama masa pandemic dengan media pembelajaran online di kelas IV SD dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi *Schoology* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SDN”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology* pada tema daerah tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV SD.

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE menurut Dick and carry (dalam Andinhi, 2017) yang mana tahapannya yang penulis lakukan adalah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementasi* (penerapan), dan *evaluasi* (penilaian).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021 di kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Pertemuan 1 dilakukannya uji coba produk terhadap guru pada 23 2021, dan pertemuan 2 dilakukan pada 24 April 2021 dilakukannya uji coba produk terhadap peserta didik.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Dengan jumlah siswa 15 orang. Jumlah siswa laki-laki adalah 10 orang dan jumlah siswa perempuan adalah 5 orang. Serta 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, bahasa dan media. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah penulis

sebagai praktisi dan guru kelas IV SDN 002 Simpang Tiga sebagai observer.

Prosedur

Prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 tahap ADDIE yaitu: 1) Tahap *analysis* (perencanaan); 2) Tahap *design* (perancangan); 3) Tahap *develop* (pengembangan); 4) Tahap *implement* (penerapan); 5) Tahap *Evaluasi* (penilaian).

Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon guru dan angket respon siswa, serta lembar tes berupa soal evaluasi. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektivan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi, angket praktikalitas (angket respon guru dan siswa), dan lembar tes berupa soal evaluasi. Lembar validasi yang digunakan meliputi lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan meliputi angket untuk respon guru dan respon siswa, jenis

angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang berarti responden harus memilih jawaban yang sudah tersedia, skala yang digunakan adalah skala Likert dengan skala ukur 1-5. Sedangkan lembar tes hasil belajar siswa berupa soal evaluasi yang diisi oleh seluruh siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan untuk mengukur pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD.

Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli. Dan data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *schoology*. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen, antara lain:

Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert 1-5.

Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing – masing kategori dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Penskoran validasi Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
1	Sangat Kurang	0 – 20
2	Kurang Baik	21 – 40
3	Cukup	41 – 60
4	Baik	61 – 80
5	Sangat Baik	81 – 100

Sumber: modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Ariani dan Fatia,2020)

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validasi menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102) yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP= Nilai persen yang dicari

R= Skor mentah yang diperoleh

SM= Skor maksimum

Selanjutnya untuk menentukan nilai akhir validitas dari semua validator menggunakan modifikasi rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Riri & Ariani,2020) yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rerata

$\sum X_i$ = Jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah Validator

Tabel 2. Kategori Validitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
<54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2013)

Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik. Data tentang respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik berikut modifikasi dari Arikunto (2012) berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Tidak Berpendapat
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Modifikasi dari Arikunto (2012)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2013)

Analisis Data Efektifitas Media Pembelajaran

Analisis keefektifan media pembelajaran didasarkan pada skor hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal evaluasi setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology*. Menurut Yumasari (dalam Rasyid, Azis,

dan saleh, 2016), ketuntasan pembelajaran dengan media adalah 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang atau minimal 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal evaluasi mampu mencapai skor 75 (skor maksimal adalah 100). Interval skor penentuan tingkat penguasaan peserta didik diterapkan sebagai berikut:

Tabel 5. Interval skor penguasaan peserta didik

Interval Skor	Kategori
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Modifikasi dari Jerol E Kemp (dalam Rasyid, Azis, dan Saleh, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Hasil analisis tersebut sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Setelah peneliti melakukan observasi di SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan, masalah yang peneliti temukan adalah dalam proses

pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS tanpa mengembangkannya. Sehingga media pembelajaran yang digunakan menjadi monoton dan tidak menarik bagi peserta didik.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mendapatkan gambaran, fakta, dan alternative penyelesaian masalah yang dapat memudahkan dalam pengembangan media pembelajaran di kelas IV SD khususnya untuk pembelajaran tematik terpadu. Tahap analisis kurikulum ini dilakukan dengan cara menganalisis KI dan KD, indicator serta tujuan pembelajaran yang terdapat dalam buku teks peserta didik kurikulum 2013 mata pelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 2 di kelas IV SD.

Perancangan

Pada tahap desain ini, peneliti merancang media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoolology* pada pembelajaran tematik terpadu di SD dengan menggunakan *schoolology*. Media pembelajaran ini dirancang agar mengoptimalkan perkembangan teknologi yang semakin canggih serta dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu pada peserta didik kelas IV SD. Media pembelajaran ini dikembangkan

berdasarkan materi pembelajaran yang mengacu pada analisis KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Pada tahap ini juga merancang penyusunan soal evaluasi yang disertai dengan jawabannya.

Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran terdiri dari validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang lalu melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan kritik dan saran perbaikan yang disampaikan oleh validator dan melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 002 Simpang Tiga untuk melihat layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap validasi ini dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang dosen PGSD FIP UNP yang berkompeten dibidangnya masing-masing, yaitu ahli media, materi, dan bahasa.

Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi dalam kategori sangat valid. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh dari validasi pertama yaitu 95,38% dan validasi kedua yaitu 96,92%. Hal ini berarti, kualitas produk

pengembangan media pembelajaran online menggunakan schoology pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang dihasilkan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 13. Hasil validasi Media Pembelajaran oleh ahli materi keseluruhan

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori	Rata-rata validasi materi
Validasi ke-1	62	95,38 %	Sangat valid	96,15 %
Validasi ke-2	63	96,92 %	Sangat valid	

Validasi Ahli Bahasa

Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa dalam kategori sangat valid. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh dari validasi pertama yaitu 85% dan validasi kedua yaitu 87,5%. Hal ini berarti, kualitas produk pengembangan media pembelajaran online menggunakan schoology pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang dihasilkan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Berdasarkan tabel 14 di atas dapat dilihat.

Tabel 14. Hasil validasi bahasa secara keseluruhan

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori	Rata-rata validasi bahasa
Validasi ke-1	34	85%	Valid	86,25 %
Validasi ke-2	35	87,5%	Sangat valid	

Validasi ahli Media

Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi dalam kategori sangat valid. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh dari validasi pertama yaitu 95,38% dan validasi kedua yaitu 96,92%. Hal ini berarti, kualitas produk pengembangan media pembelajaran online menggunakan schoology pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang dihasilkan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 15 berikut:

Tabel 15. Hasil validasi Media Pembelajaran oleh ahli media pada validasi pertama

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori	Rata-rata validasi media
Validasi ke-1	138	95,17 %	Sangat valid	95,86 %

Validasi ke-2	140	96,55 %	Sangat valid	
---------------	-----	---------	--------------	--

Hasil validasi media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology* secara keseluruhan dari ketiga validator yaitu:

Tabel 16. Hasil validasi Media Pembelajaran

Pertemuan	Persentase	Kategori	Rata-rata validasi media
Validasi Materi	96,15%	Cukup valid	92,75%
Validasi Bahasa	86,25%	Sangat valid	
Validasi Media	95,86%	Sangat valid	

Berdasarkan tabel 16 di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam kategori sangat valid. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh yaitu 92,75%. Hal ini berarti, kualitas produk pengembangan media pembelajaran online menggunakan *schoology* pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang dihasilkan sangat valid sehingga layak untuk digunakan.

Penerapan

Pada tahap implementasi dan evaluasi, peneliti mulai melakukan uji coba produk yang sudah dirancang dan di validasi oleh validator kepada peserta didik kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan Tahap *implement* dilakukan untuk mendapatkan data praktikalitas yang

dilakukan oleh guru dan peserta didik, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk mendapatkan data efektifitas yang diperoleh dari peserta didik.

Praktikalitasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan valid. Selanjutnya yang akan peneliti lakukan yaitu tahap uji coba untuk melihat tingkat kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Uji coba dilakukan di SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan yaitu pada Kamis 23 April 2021 yaitu dengan melihat dari pengisian angket respon peserta didik dan respon guru setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoolology* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD pada pembelajaran 3.

Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD

Berikut ini adalah hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 002 simpang tiga Teluk Kuantan.

Tabel 17. Hasil Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan

No	Nama Siswa	Skor
1	QFZ	29
2	TSA	27
3	ES	27
4	SWM	18
5	NN	29
6	VV	22
7	NAP	24
8	NR	24
9	ANI	25
10	NR	24
11	KP	24
12	RC	23
13	LL	24
14	VA	28
15	RA	27
Skor yang diperoleh		375
Skor Maksimal		450
Persentase Kepraktisan		83,33%
Kategori		Praktis

Tabel 17 di atas merupakan hasil analisis respon peserta didik kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk kuantan yang berjumlah 15 peserta didik. Secara umum peserta didik merasa tertantu dengan

adanya media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoolology* pada pembelajaran tematik terpadu ini.

Respon Guru Terhadap Praktikalitasmedia Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoolology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD

Berikut ini hasil pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoolology*:

Tabel 18. Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoolology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan

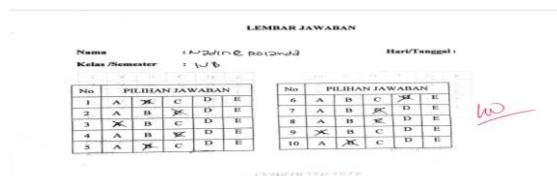
N o	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik	4
2	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	4
3	Bahasa yang digunakan pada materi media sesuai dengan pembelajaran	4

4	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat dan sesuai dengan uraian materi	5
5	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	5
6	Gambar dan video dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi	5
Skor yang Diperoleh		27
Skor Maksimal		30
Persentase Kepraktisan (%)		90%
Kategori		Sangat Praktis

Hasil analisis di atas merupakan hasil respon guru kelas IV di SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan yaitu ibu Neneng Yoharni, S.Pd, yang telah melihat penggunaan media pembelajran online menggunakan aplikasi *schoolology* pada pembelajaran tematik terpadu di SD. Berdasarkan hasil analisis respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoolology* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Penilaian

Pada uji coba media pembelajaran, selain melakukan uji praktikalitas untuk melihat tingkat praktikalitasnya, peneliti juga melakukan uji efektivitas untuk melihat sejauh mana keefektifan media yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas peneliti lakukan di kelas IV SDN 002 Simpang tiga Teluk Kuantan dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 peserta didik yaitu dengan mengerjakan soal evaluasi pada pembelajaran 3 pada tanggal 23 April 2021. Berikut salah satu hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi pada pembelajaran 3.



Gambar 24. Contoh hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi pada pembelajaran 3 dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Hasil Evaluasi Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan

No	Interval Skor	Jumlah siswa
----	---------------	--------------

1	$0 \leq \text{TPS} < 40$	-
2	$40 \leq \text{TPS} < 60$	-
3	$60 \leq \text{TPS} < 75$	2 orang (13,33%)
4	$75 \leq \text{TPS} < 90$	7 orang (46,66%)
5	$90 \leq \text{TPS} \leq 100$	6 orang (40%)

Menurut Yamasari, ketuntasan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang atau minimal 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mencapai skor 75 (skor maksimal adalah 100).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86,66% hasil belajar peserta didik telah mencapai tingkat penguasaan materi dan memenuhi ketuntasan belajar atau dengan kata lain $\geq 80\%$ dari 15 orang peserta didik telah mencapai nilai 75, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology* pada pembelajaran tematik terpadu telah efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran online menggunakan aplikasi *schoology* pada pembelajaran tematik terpadu di SD ini menggunakan model ADDIE dengan tahapannya yaitu analysis (analisis), design

(perancangan), develop (pengembangan, implementation (penerapan) dan evaluasi (penilaian). Tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menyatakan media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran di SD ini valid dan layak digunakan. Hal ini diketahui dari hasil penilaian akhir rata-rata yaitu 92,75% dengan kategori sangat valid. Guru kelas IV-B SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan juga menyatakan media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu ini mendapat kategori sangat praktis digunakan dengan persentase sebesar 90% dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu ini mendapatkan kategori sangat praktis digunakan dengan persentase sebesar 92,75%. serta media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology yang dikembangkan ini dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khusus pada pembelajaran tematik terpadu dengan memperoleh rata-rata 86,66% dengan kategori sangat baik Jadi, media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology yang dikembangkan dengan model

ADDIE ini valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran online tematik terpadu menggunakan aplikasi schoology sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran tematik terpadu dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. serta bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran online tematik terpadu menggunakan aplikasi schoology dengan ruang lingkup dan kondisi yang berbeda.

REFERENSI

- Andhini, N. F. (2017). Prosedur Pengembangan Model ADDIE. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ariani, Y., Helsa, Y. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*. Sleman : Deepublish.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Regina Eka Utama.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Efriani, Y. M., & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*

- Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.* 8, 67–78.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Ngalim. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya.
- Rasyid, M., Azis, A., & Saleh, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80.
- Rusman, Kurniawan, D., & C, Riyana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Prkatik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sinambela, P. Nauli josip mario. (2013) Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *E-journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17-29
- Sugiyono.(2014).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung:Alfabeta,
- Sukiman.(2012).*Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pedagoga.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yusril, Farhana. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM BIDANG PENDIDIKAN (E-ducation)*. 2(1).<https://doi.org/10.31219/osf.io/y cfa2>.
- Zulvira, Riri, & Ariani, Yetti. (2014). *Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Seririt*, 1-11.