

**PERSEPSI SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA
E-LEARNING SCHOOLGY PADA PEMBELAJARAN DAN
PELAKSANAAN UJIAN SECARA DARING DI SMA 9 TUNAS
BANGSA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

NIKITE JASANI ARA

170212089

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
2021**

**PERSEPSI SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING
SCHOODOLOGY PADA PEMBELAJARAN DAN PELAKSANAAN UJIAN
SECARA DARING DI SMAN 9 TUNAS BANGSA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

NIKITE JASANI ARA

NIM. 170212089

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Yusran, M.Pd

NIP.197106261997021003

Pembimbing II



Maisura, M.Sc

NIP. 198605272019032011

**PERSEPSI SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING
SCHOODOLOGY PADA PEMBELAJARAN DAN PELAKSANAAN UJIAN
SECARA DARING DI SMAN 9 TUNAS BANGSA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal

Selasa,

03 Agustus 2021

24 Zulhijah 1442

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Yusran, M.Pd

NIP.197106261997021003

Sekretaris

Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I

Fauzy, S.Pd., M. Pd.T

NIP. 198605272019032011

Penguji II

Mira Maisura, M.Sc

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nikite Jasani Ara

Nim : 170212089

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Media *E-learning Schoology*
Pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring di
SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya ilmiah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ilmiah ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 18 Juli 2021

Yang menyatakan

Nikite Jasani Ara

NIM. 170212089

ABSTRAK

Nama : Nikite Jasani Ara
NIM : 170212089
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul skripsi : Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media *E-Learning Schoology*
pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian secara Daring di
SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh

Pembimbing 1: Yusran, M.Pd

Pembimbing 2: Mira Maisura, M.Sc

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media *E-Learning Schoology* pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan di SMAN9 Tunas Bangsa dimulai pada 13 Mei 2021 hingga 20 Juni 2021. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner. Sampel pada penelitian ini merupakan siswa SMAN 9 Tunas Bangsa dengan jumlah 74 responden. Teknik analisis data dengan menggunakan standar deviasi pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh adalah berkategori “sedang” dengan presentase 74%, kategori “tinggi” dengan presentase 14%, dan kategori “rendah” dengan presentase 12%. Hasil penelitian dari pada Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media *E-Learning Schoology* pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara daring cukup efektif.

Kata Kunci: Persepsi siswa, *E-learning*

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puja dan puji beserta syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan sampai ke zaman berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Adapun judul skripsi pada penelitian ini adalah : **“Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media *E-learning Schoology* pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh”**

Proposal ini merupakan tahap awal penulis dalam menyelesaikan tugas akhir (skripsi) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam usaha penyusunan skripsi ini. Dalam usaha penyusunan skripsi ini penulis banyak sekali menghadapi kesulitan dalam teknik penulisan maupun penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan berdoa. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Orangtua tercinta, ayahanda Alm. Wajardi dan ibunda Insirah yang selalu senantiasa memanjatkan doa untuk anaknya sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

3. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry, dan selaku pembimbing pertama yang selalu membimbing penulis.
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Penasehat akademik sekaligus pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama ini kepada penulis.
6. Terima kasih kepada Nora Ilmi sekaligus teman seperjuangan selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah banyak membantu dan memberikan arahan kepada penulis selama penulisan karya ilmiah ini.
7. Terima kasih kepada sahabat Mina, Amna, Ramadaina, Gie, Paridaini, Sheila, Lusi, Hidayani, Vera, Rike yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Terima kasih kepada Fajri Setiawan yang selalu menemani penulis dalam pembuatan skripsi ini dan mendengarkan segala keluh kesah selama pembuatan karya ilmiah ini.
9. Seluruh teman-teman leting 2017 Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu mendukung penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan demi pengembangan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa masih banyak ditemukan kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi menyempurnakan karya ilmiah ini dilain waktu. Semoga Allah SWT meridhoi penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua Aamiin Ya Rabbal Alamin



Banda Aceh, 18 Juli 2021

Penulis,

Nikite Jasani Ara

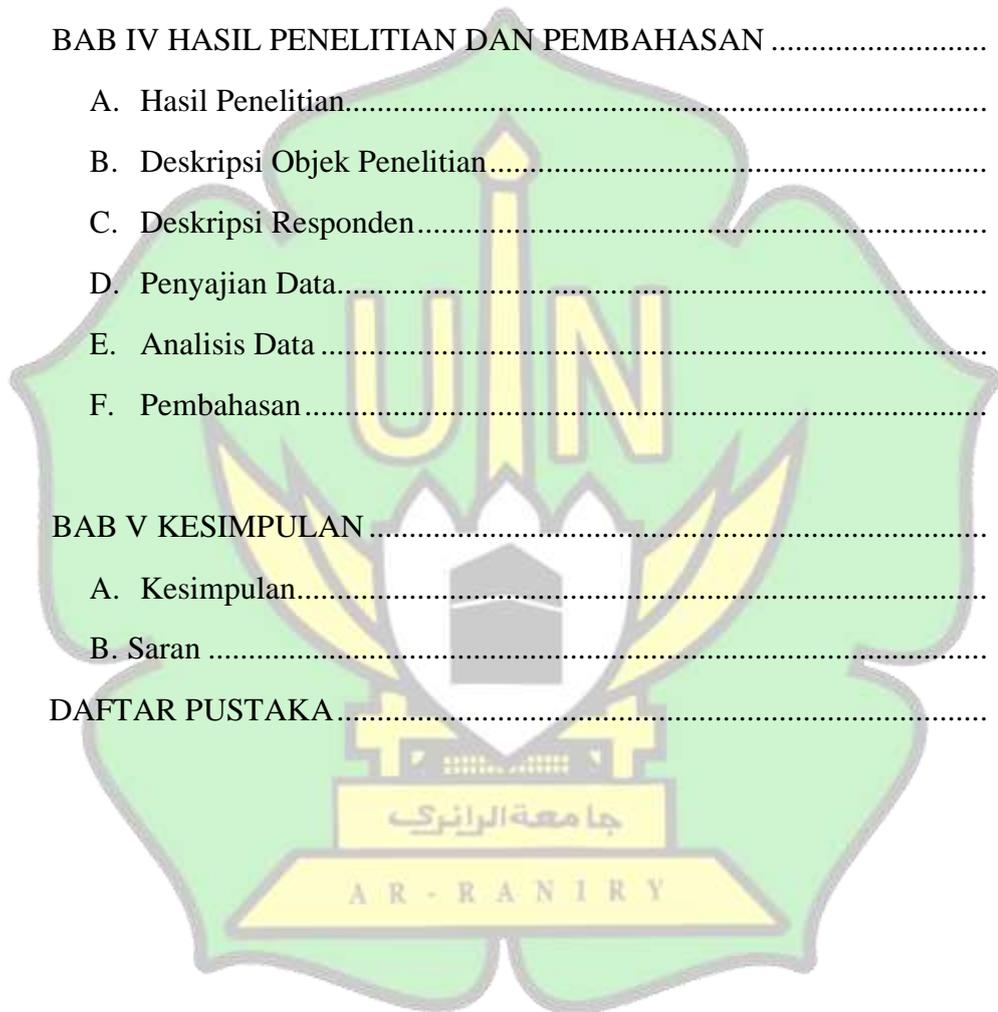
NIM. 17012089

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Batasan Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Model Pembelajaran.....	6
B. Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	8
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
C. E-Learning	10
1. Pengertian <i>E-Learning</i>	10
2. Karakteristik <i>E-Learning</i>	12
3. Tujuan dan Manfaat <i>E-learning</i>	13
4. Fungsi <i>E-Learning</i>	14
5. Kelebihan dan kekurangan <i>E-Learning</i>	16
D. <i>Schoology</i>	20
E. Persepsi Siswa Dalam Penggunaan <i>E-learning</i>	22

F. Technology Acceptance Model (TAM)	24
1. <i>Perceived ease of use</i> (persepsi kemudahan pengguna).....	25
2. Persepsi Kemanfaatan (<i>perceived usefulness</i>).....	26
3. Sikap Terhadap Perilaku (<i>attitude toward behavior</i>)	27
4. Niat perilaku (<i>behavioral intention to use</i>)	27
5. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya.....	28
G. Penelitian Terdahulu.....	29
H. Kerangka Berfikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Subjek Penelitian.....	34
B. Metode Penelitian.....	34
C. Tahap Penelitian.....	35
D. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat penelitian dan waktu penelitian	36
E. Populasi dan Sampel Penelitian	36
1. Populasi.....	37
2. Sampel.....	37
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
1. Pengguna teknologi.....	37
2. Kegunaan.....	38
3. Kemudahan pengguna.....	38
4. Sikap perilaku (<i>attitude toward using</i>)	38
G. Instrumen Penelitian.....	38
1. Bentuk instrument tes	39
2. Bentuk instrument <i>interview</i>	39
3. Bentuk instrument observasi.....	40

4. Bentuk instrument dokumentasi	40
H. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Kuesioner/angket	44
I. Teknik Analisis Data	44
J. Jadwal Penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Deskripsi Objek Penelitian	47
C. Deskripsi Responden	47
D. Penyajian Data	48
E. Analisis Data	51
F. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 : Contoh aplikasi media <i>e-learning</i>	18
Tabel 1. 2 : Contoh aplikasi media <i>e-learning</i>	19
Tabel 1. 3 : Tabel penelitian terdahulu.....	29
Tabel 1. 4 : Tabel instrumen menurut peneliti.....	42
Tabel 1. 5 : Tabel rumus standar deviasi dan mean	45
Tabel 1. 6 : Jadwal penelitian.....	47
Tabel 1. 7 : Jumlah responden.....	49
Tabel 1. 8 : Rumus mean dan standar deviasi	50
Tabel 1. 9 : Peroleh skor persepsi siswa dalam penggunaan media <i>schoolology</i> ..	50
Tabel 1. 10 : Dampak positif penggunaan media <i>e-learning schoolology</i>	52
Tabel 1. 11 : Dampak <i>negative</i> penggunaan media <i>e-learning schoolology</i>	53
Tabel 1. 12 : perolehan skor dampak positif dan <i>negative</i> pada penggunaan media <i>e-learning schoolology</i>	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin yang memiliki pengertian yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Miarso memperkuat pernyataan Gagne dengan menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat berupa media cetak maupun audio-visual, ataupun media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran juga merupakan sebuah proses komunikasi berlangsung di dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran [1]. Seiring pesatnya kemajuan teknologi informasi, maka berkembang pula pola interaksi satu sama lain. Dalam dunia pendidikan, sistem pembelajarannya pun telah mengalami perkembangan. Dahulu, sistem pembelajarannya hanya dilakukan dikelas secara tatap muka.

Sekarang proses belajar mengajar bisa dilakukan dimanapun dan kapan pun melalui *E-Learning*. Sistem pembelajaran elektronik atau *E-Learning* ialah sebuah cara baru sebagai pelengkap dalam mencapai keberhasilan proses belajar

mengajar. *E-Learning* bisa diakses menggunakan laptop, *smartphone* serta perangkat teknologi lainnya. Semenjak wabah corona menyerang berbagai negara dibelahan dunia termasuk indonesia, maka *social distancing* pun diberlakukan. Yang mana memaksa kita harus menjaga jarak dengan orang lain, serta keluarlah kebijakan untuk belajar daring atau bisa disebut dengan belajar secara online.

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses belajar mengajar, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru yang terkesan membosankan tetapi materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga murid akan lebih termotivasi sehingga dapat menimbulkan minat untuk terlibat dalam proses belajar mengajar tersebut [2]. *E-Learning* juga merupakan proses pembelajaran yang disampaikan atau difasilitasi oleh teknologi elektronik seperti *smartphone*, laptop, ataupun komputer yang terhubung dengan internet, yang memungkinkan siswa dan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar kapan saja dan dimana saja tidak terbatas ruang kelas dan tatap muka [3].

Model pembelajaran yang dikembangkan melalui *E-learning* menekankan menekankan kepada *resources based learning*, yang juga dikenal dengan *learner centered learning*. Dengan model ini, peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing melalui *personal computer* di rumah masing-masing atau dikantor. Keuntungan model pembelajaran seperti ini

adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang mengembirakan. Dengan model, ini komunikasi antar peserta didik dengan staf pengajar berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui dukungan jaringan komputer [4].

Selama pandemi ini sekolah maupun universitas banyak menggunakan beberapa aplikasi media pembelajaran atau biasa disebut dengan media *E-learning*. Adapun aplikasi yang sering digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya lainnya adalah ; *Moodle, Schoology, Google Classroom, Quiziz, dan Edmodo*. Beberapa aplikasi tersebut juga memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun pada penelitian ini peneliti ingin melihat persepsi siswa terhadap aplikasi *Schoology* yang digunakan untuk media pembelajaran selama pandemi.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif ialah *Schoology*. *Schoology* merupakan salah satu laman *web* yang berbentuk *web* sosial yang mana menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan. *Schoology* memungkinkan guru untuk memperdalam proses pembelajaran dengan siswanya diluar kelas atau diluar jam pelajaran. *Schoology* membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim [5].

Schoology merupakan layanan jejaring sosial dan lingkungan belajar virtual, untuk sekolah K-13 dan lembaga pendidikan tinggi yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola dan berbagi konten akademik. *Schoology* juga memiliki fitur-fitur pembelajaran yang menarik seperti *groups*, *resources*, *courses*, *quiz*, dan *presentasi*. Oleh karena itu, dengan menggunakan *shoology* kita dapat belajar sekaligus berinteraksi sosial.

Salah satu upaya yang ditawarkan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* sebagai bentuk aktivitas proses pembelajaran yang mendorong keaktifan serta menumbuhkan kreativitas siswa serta menumbuhkan motivasi belajar. Pembelajaran *blended learning* berbasis *Schoology* sebagai media yang efektif digunakan untuk belajar tanpa batas [6]. *Schoology* juga memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, adapun kelebihan daripada menggunakan aplikasi *schoology* ini antara lain: (1) Murah dan mudah didapat, (2) Efisien dan cepat updatenya, (3) Menyenangkan, (4) Bisa *long distance*, (5) Memiliki fitur lengkap, (6) Bisa melakukan diskusi, (7) Dapat mengirim *file*, *video*, *image*, dll, (8) Bisa *submit* dimana saja, (9) Kontrol tugas mudah, (10) Cetak hasil pekerjaan mudah.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi *Schoology* ini antara lain: (1) ketergantungan pada internet, (2) Boros akan kouta, (3) Hp yang non android tidak dapat melakukan akses terhadap aplikasi ini, (4) *Plagiarisme* bisa saja terjadi.

Media *schoolology* adalah bagian dari kelas *virtual* atau lebih dikenal dengan *E-Learning*. Dengan media ini diharapkan kecepatan dan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar terlaksana yang akhirnya adalah *transfer of knowledge* lebih cepat dan mengena. Media *schoolology* bukanlah menggantikan peran kelas *konvensional* atau kelas tatap muka akan tetapi media ini memiliki peran melengkapi dan mempercepat tercapainya tujuan belajar [7].

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah persepsi siswa dalam penggunaan media *E-Learning Schoolology* selama pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring?
2. Apa saja dampak positif dan negatif yang dimiliki siswa dalam menggunakan media *E-Learning Schoolology*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis persepsi siswa dalam penggunaan media *E-Learning Schoolology* selama pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring.
2. Untuk menganalisis dampak positif dan negatif yang dimiliki siswa dalam menggunakan media *E-Learning Schoolology*.

D. Manfaat Penelitian

1. Memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran maupun pelaksanaan ujian.
2. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru ataupun siswa dalam menggunakan *E-Learning Schoolology*.

E. Batasan Penelitian

1. Objek penelitian merupakan SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Saat ini ada berbagai model pembelajaran yang dapat diselenggarakan oleh perguruan tinggi maupun sekolah, pembelajaran daring dan pembelajaran campuran yaitu pembelajaran kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Sehingga dengan sendirinya, setiap institusi perguruan tinggi dan sekolah memiliki pilihan model pembelajaran yang akan diterapkan sebagai model pembelajaran pada perguruan tinggi dan sekolah masing-masing [8].

Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri [9]. Semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini menyebabkan berbagai perubahan terjadi diberbagai lingkup kehidupan. Perkembangan juga menambah dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka proses pendidikan haruslah dapat dijalankan sesuai dengan ketentuan yang bersifat mendasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diadopsi untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah penerapan model *problem based learning*. Adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pembelajar dengan masalah-masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata [10].

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan jamak dari kata medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau penerima atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai perantara pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap [11].

Menurut depdiknas istilah media berasal dari bahasa latin kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi[12].

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan diatas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa-apa saja yang dapat menyalurkan informasi ke penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media

pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar.

Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat atau *software* yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan peranan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Ely juga mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, adapun tiga ciri-ciri media tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Ciri *fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri *manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri *manipulative*.

- c. Ciri *distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan penjelasan diatas, ciri media dapat dijadikan landasan untuk menentukan suatu objek tersebut termasuk sebagai media atau bukan media. Apabila ciri-ciri media dapat terpenuhi yakni berhubungan dengan alat peraga, berkaitan dengan metode mengajar, mempunyai ciri fiksatif, distributif, dan manipulatif maka media akan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar diri seorang pendidik untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkai mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- a. Media berbasis manusia (pendidik, tutor, dll).
- b. Media berbasis cetak.
- c. Media berbasis visual (gambar, grafik, slide).
- d. Media berbasis audio visual (televisi, film, video).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Salah satu ciri dari media ini bahwa, membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif. Dari jenis media pembelajaran yang telah disebutkan, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dan peserta didik dapat memberi respon langsung pada proses pembelajaran.

C.E-Learning

1. Pengertian *E-Learning*

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses

transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, *training* dan universitas) [13].

Konsep pembelajaran dengan menggunakan komputer dan jaringan memungkinkan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja dimana guru secara terpusat memberikan pelajaran secara searah, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi dengan sesamanya kapan dan dimana saja dengan cara akses ke sistem yang tersedia secara online. Sistem seperti ini tidak saja akan menambah pengetahuan seluruh siswa, akan tetapi juga akan turut membantu meringankan beban guru dalam proses belajar mengajar, karena dalam sistem ini beberapa fungsi guru dapat diambil alih dalam suatu program komputer [14].

E-learning sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar. *E-learning* adalah penggunaan media secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Istilah lain yang mengacu pada hal yang sama yaitu: (a) *Daring learning*, (b) *Virtual learning*, (c) *Distributed learning*, (d) *Network/web based learning*

Secara fundamental *e-learning* adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan pembelajaran, baik secara *asinkronous* maupun *sinkronous*. *E-learning* adalah pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya melalui CD-ROM, internet atau intranet.

Salah satu media pembelajaran interaktif adalah sistem *e-learning*. Media pembelajaran *e-learning* telah digunakan banyak di negara-negara maju. Penggunaan *e-learning* didukung dengan tingginya minat belajar siswa secara mandiri tanpa terpaku pada prose belajar mengajar didalam kelas. Secara terminologi *e-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. Jadi *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan elektronik. Sehingga dalam pelaksanaannya *e-learning* menggunakan jasa audio, video, atau perangkat komputer atau kombinasi ketiganya.

2. Karakteristik *E-learning* جامعة الرانري

Karakteristik *e-learning* adalah sebagai berikut :

1. Adanya konten atau materi pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.
3. Menggunakan media pembelajaran dalam berbagai format seperti teks, visual, video, multimedia, dan lain-lain.
4. Dapat terjadi secara *sinkronous* maupun *asinkronous*.

3. Tujuan dan Manfaat *E-learning*

Kemajuan penggunaan *e-learning* dimotivasi oleh kelebihan dan keuntungannya. Kita perlu melihat kelebihan yang ditawarkan *e-learning*, yakni biaya, fleksibilitas waktu, fleksibilitas tempat, fleksibilitas kecepatan pembelajaran, standarisasi pengajaran, efektifitas pengajaran, kecepatan distribusi, ketersediaan *on-demand*, dan otomatisasi administrasi. Jadi dapat diketahui bahwa manfaat *e-learning* adalah mempermudah pembelajaran antara tenaga pendidik dan peserta didik sebagai metode dalam mengajar.

Tujuan pengguna *e-learning* sebagai sistem pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan kualitas belajar pembelajar.
- b. Mengubah budaya mengajar pengajar.
- c. Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk independent learning.
- d. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat.
- e. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e-learning* adalah:

- a. Perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran pelajar dan pengajar.
- b. Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka) dikelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu fasilitas *e-learning*.

- c. Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui *website e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga masyarakat.
- d. Pengayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- e. Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *image*.
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan.
- g. Mengurangi biaya operasi dan meningkatkan pendapatan.
- h. Interaktifitas pembelajar meningkat, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar.
- i. Pelajar menjadi lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya.

4. Fungsi *E-learning*

Setidaknya ada 3 fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen) atau pengganti (substitusi).

- a. Suplemen (tambahan), dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk

mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (pelengkap), dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa didalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

c. Substitusi (pengganti), beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran /perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa. Ada 3 alternatif model kegiatan model pembelajaran yang dapat dipilih oleh peserta didik yaitu:

- 1) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).
- 2) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan.
- 3) Sepenuhnya melalui internet setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan dalam komputer.

5. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular dan kapan saja kegiatan komunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- b. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan yang dipelajari.
- c. Mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan perkuliahan setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan dalam komputer.
- d. Bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, dapat melakukan akses internet secara lebih mudah.
- e. Baik dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmupengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran mahasiswa dari biasanya pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tidak jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Sedangkan kekurangan *e-learning* adalah:

- a. Kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
- b. Kecendrungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong adanya aspek bisnis/komersial.
- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d. Berubahnya peran dosen dari yang tadinya menguasai teknik konvensional, kini dituntut juga mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- e. Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- g. Kurangnya porsenil dalam hal penguasaan bahasa pemrograman *computer*.

E-learning sendiri memiliki berbagai macam aplikasi media *e-learning* dalam pembelajaran dan pelaksanaan ujian serta memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun aplikasi yang sering digunakan contohnya seperti :

Tabel 1. 1 : Contoh Aplikasi Media *E-Learning*

SCHOOLGY		EDMODO	
KELEBIHAN	KEKURANGAN	KELEBIHAN	KEKURANGAN
Murah dan mudah didapat	Ketergantungan pada internet	Mudah untuk mengirim file, video, foto,dll	Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa
Efesen dan cepat updatenya	Boros akan qouta	Mengirim pesan individu kepada pengajar	Tidak adanya fasilitas chat
Menyenangkan	Harus menggunakan hp android	Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu	Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut
Bisa long distance	Plagiarisme bisa sajaterjadi	Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru	Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya
Memiliki fitur lengkap			
Bisa melakukan diskusi			
Dapat mengirim file, video, image, dll			
Bisa submit dari mana saja			
Kontrol tugas mudah			
Cetak hasil pekerjaan rumah			

Tabel 1. 2 : Contoh Aplikasi Media *E-Learning*

GOOGLE CLASSROOM		MOODLE	
KELEBIHAN	KEKURANGAN	KELEBIHAN	KEKURANGAN
Sangat mobile friendly untuk pemula	Saat google drive penuh file tidak dapat dikirim	Sistem jaringan dan juga keamanan yang dapat disetting sendiri	Membutuhkan pemahaman yang lebih tentang sistem yang ada pada mobile
Mudah mengelola tugas yang diberikan	Waktu pengiriman masih bisa diatur	Ruang akses yang dapat dibatasi dengan jaringan yang dibuat	Perlunya tenaga ahli yang bertugas sebagai administrator
Semua file masuk ke drive		Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan user	Memerlukan hardware yang lumayan bagus dan juga harus mengeluarkan biaya yang sedikit pula
Mudah meninjau tugas sebelum dikirim		Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajara jarak jauh	
Sangat mudah melihat pengumuman dari pengajar		Fitur yang menarik	
Bebas dari iklan dan aman			
Tersedia secara gratis 100%			

D.Schoology

Schoology merupakan salah satu sistem manajemen pembelajaran (*learning management system*) berbentuk *web* sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti didalam kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti media sosial *facebook* *Schoology* adalah *website* yang memadu *e-learning* dan jejaring social. Konsepnya sama seperti *edmodo*, namun dalam hal *e-learning* *schoology* mempunyai banyak kelebihan. Membangun *e-learning* dengan *schoology* juga lebih menguntungkan bila dibanding menggunakan *moodle* yaitu karena tidak memerlukan *hosting* dan pengolahan *schoology* (lebih *user friendly*).

Fitur-fitur yang dimiliki oleh *schoology* adalah *courses*, *group discussion*, *resources*, *quiz*, *attendance*, dan *analytics*. *Schoology* adalah situs yang menggabungkan jejaring sosial, sehingga dengan *schoology* pengguna dapat berinteraksi sosial sekaligus belajar. Adapun 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 *resources* dapat menambahkan materi, yaitu berupa *Assignment*, *Test/quiz*, *File/link*, *Discussion*, *Page*, dan media album.

Fasilitas tersebut mempermudah pendidik dalam membuat pertanyaan diskusi, kelompok kolaboratif, atau penugasan yang

memungkinkan terciptanya interaksi antara peserta didik dan pendidik mereka. Pendidik dapat berpartisipasi dalam memantau diskusi yang dilaksanakan peserta didik. Aspek lain yang dimiliki *schoolology* ialah dapat memberikan informasi akademik kepada peserta didik. Peserta didik dapat mengakses nilai-nilai mereka, catatan kehadiran, dan umpan balik pendidik pada tugas elektronik yang disampaikan.

E-learning yang biasa pihak sekolah biasanya digunakan yaitu *edmodo* dan *schoology*, hanya saja keduanya memiliki perbedaan dalam tingkat motivasi belajar bagi siswa. Kelas yang menggunakan *e-learning* berbasis *schoology* menyatakan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi daripada kelas yang menggunakan *edmodo* karena *schoology* mudah diakses dan peserta didik juga mempunyai target nilai. Selain itu dengan *schoology* siswa lebih memahami pelajaran serta lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan siswa menjadi lebih semangat, lebih senang dan bisa belajar dimanapun.

Selanjutnya kajian lain juga menyatakan bahwa dengan adanya penggunaan *e-learning* berbasis *schoology* mendapat respon yang baik dari siswa disetiap aspek keseluruhan *schoology* karena *schoology* termasuk dalam kategori sangat menarik untuk pembelajaran. Kajian lain juga menyatakan bahwa dengan *schoology* memberikan pengaruh nilai siswa meningkat. Berdasarkan beberapa kutipan diatas bahwa dengan media pembelajaran *e-learning* bisa meningkatkan minat belajar siswa. Apalagi dengan penggunaan *e-learning* berbasis *schoology* ini selain siswa bisa

belajar kapanpun dan dimanapun. Dengan *schoolology* juga membuat siswa dan guru bisa berinteraksi sosial karena di fitur *schoolology* memiliki tautan untuk berbagai sosial media dan guru juga bisa melihat kehadiran siswa serta mengontrol kegiatan yang dilakukan siswa selama menggunakan *schoolology*.

Media *schoolology* adalah bagian dari kelas *virtual* atau lebih dikenal dengan *E-Learning*. Dengan media ini diharapkan kecepatan dan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar terlaksana yang akhirnya adalah *transfer of knowledge* lebih cepat dan mengena. Media *schoolology* bukanlah menggantikan peran kelas konvensional atau kelas tatap muka akan tetapi media ini memiliki peran melengkapi dan mempercepat tercapainya tujuan belajar.

E. Persepsi Siswa Dalam Penggunaan E-learning

Pembelajaran *e-learning* sekarang menjadi pilihan utama karena adanya pandemi ini. Pembelajaran *e-learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang pada pelaksanaannya tidak bertatap muka langsung di kelas. *E-learning* bisa digunakan dalam kondisi seperti ini, karena berbasis internet yang berarti tidak perlu datang ke kelas, salah satu alat yang dipakai adalah *schoolology*. Oleh karena itu, *e-learning* semakin menjadi pilihan karena dapat menghemat biaya, waktu, dan fleksibel.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Penguasaan guru dan siswa di dalam

menggunakan TIK pun menjadi hal yang sangat penting dalam rangka menghadapi persaingan global yang menuntut siswa untuk memiliki minat di dalam belajar sehingga mampu untuk mandiri, kreatif,

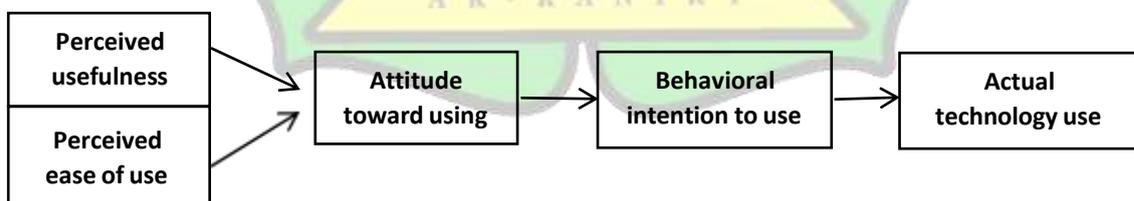
berfikir kritis, dan mampu memecahkan masalah sesuai tuntutan abad 21 menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran *e-learning* merupakan satu solusi untuk memecahkan masalah yang bisa dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* dapat melatih siswa untuk belajar mandiri sehingga dapat membuat dirinya memiliki minat dalam belajar. Selain itu, siswa dapat memperkuat pengetahuannya dengan cara mencari sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan melalui fasilitas internet dengan arahan guru [15].

Permasalahan dalam pemakaian *e-learning* tentu juga ada, seperti belum terbiasanya guru dan siswa dalam penggunaan media *e-learning* untuk pembelajaran, perlu waktu dalam merancang pembelajaran, menjamin interaksi antara guru dan siswa siswa dengan materi. Jika tidak ada panduan yang jelas, bisa saja guru hanya memindahkan hasil kerjanya ke *e-learning* sehingga tidak tercapai tujuan pembelajaran [16]. Sebagai sesuatu yang baru tentu banyak kendala yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru dalam pemanfaatan *e-learning*. Oleh karena itu, pada tahap penelitian ini perlu diketahui bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning* untuk pembelajaran.

F. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model penelitian pendekatan yang umumnya digunakan untuk meneliti penerimaan teknologi informasi terbaru. Model penelitian TAM menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi akan semakin membantu meningkatkan efisiensi kerja seorang sehingga akan menunjang pekerjaannya. TAM menganggap bahwa dua keyakinan individual, yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan alasan utama perilaku penerimaan teknologi dan akhirnya menggunakan teknologi. Penelitian ini juga menggunakan TAM sebagai model dasar [17].

Kelebihan TAM merupakan model pendekatan yang paling banyak digunakan, model yang sederhana tapi valid. Model TAM berfokus terhadap penerimaan sebuah teknologi dengan melihat sebuah sisi dari teknologi yang nantinya akan mempengaruhi sikap/prilaku pengguna terhadap teknologi tersebut. Selain itu, TAM juga telah diuji dengan banyak penelitian yang hasilnya TAM merupakan model yang baik khususnya jika dibandingkan dengan model lainnya.



Gambar 1. 1 : Gambar Konstruk TAM

TAM memiliki 5 konstruk utama, yaitu: (1) *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan pengguna), (2) *Perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan), (3) *Attitude toward using* (sikap), (4) *Behavioral intention to use* (niat perilaku untuk menggunakan), (5) *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya).

1. *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan pengguna)

Persepsi kemudahan penggunaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari kerja keras dan akan lebih efektif. Ini merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa TI mudah digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya, begitu juga dengan sebaliknya.

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi merupakan sebagai sebuah ukuran dimana pengguna dapat percaya bahwa komputer dapat dengan cepat dan mudah untuk kita gunakan, yang dimana menjadi sebuah tolak ukur suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Kemudahan penggunaan teknologi informasi antara lain: memudahkan dalam mendapatkan informasi, komputer membantu menyelesaikan suatu pekerjaan dengan alat bantu komputer dengan mudah, komputer bisa meningkatkan keterampilan seseorang, komputer mudah untuk dioperasikan, hanya memerlukan kebiasaan didalam menggunakannya.

2. Persepsi Kemanfaatan (*perceived usefulness*)

Persepsi kemanfaatan adalah sebagai probabilitas subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibanding dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi tersebut [18].

Davis menyatakan *perceived usefulness* adalah ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. *Perceived usefulness* dapat diukur melalui beberapa indikator seperti meningkatkan kinerja, memudahkan pekerjaan, serta merasakan keseluruhan manfaat teknologi. Persepsi kemanfaatan merupakan suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu maka akan dapat meningkatkan kinerja mereka. *Perceived usefulness* dapat diukur dengan indikator meningkatkan produktivitas, membuat kerja lebih efektif, dan mempercepat suatu pekerjaan.

Jadi, persepsi kemanfaatan seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Persepsi ini merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa menggunakan TI itu bisa berguna maka akan menggunakannya, sebaliknya jika merasa percaya bahwa TI kurang berguna maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya.

3. Sikap Terhadap Perilaku (*attitude toward behavior*)

Wibowo (2006:2) menyatakan bahwa *attitude toward behavior* dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Peneliti lain menyatakan bahwa faktor *attitude* (sikap) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif/cara pandang, afektif, dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku. Sikap terhadap menggunakan teknologi didefinisikan oleh Davis sebagai perasan positif atau *negative* dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan [19]. Jadi sikap dan perilaku menjelaskan bahwa tentang seseorang teknologi informasi, dimana sikap ini menjadi tolak ukur dari sikap penerimaan teknologi setelah melakukan suatu perilaku.

4. Niat perilaku (*behavioral intention to use*)

Minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan. Minat perilaku atau menggunakan didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu [20]. Tujuan utama TAM adalah memberikan penjelasan tentang penentuan penerimaan komputer secara umum, memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna dalam suatu populasi (Davis et, al, 1989).

TAM menyatakan bahwa *Behavioral intention to use* ditentukan oleh dua keyakinan yaitu: pertama, *perceived usefulness* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kedua, *perceived ease of use* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa penggunaan sistem adalah mudah. TAM juga menyatakan bahwa dampak variabel-variabel eksternal seperti (karakteristik sistem, proses pengembangan dan pelatihan) terhadap *intention to use* adalah dimediasi oleh *perceived of usefulness* dan *perceived ease of user* [21].

Jadi *behavioral intention to use* itu kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat dilihat dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut.

5. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*actual technology use*)

Actual System Usage adalah kondisi nyata bagi penggunaan sistem (Wibowo, 2006:3). Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku dikonsepsikan dalam penggunaan sesungguhnya (*actual use*) yang merupakan bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Dengan kata lain pengukuran penggunaan sesungguhnya diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu teknologi dan besarnya frekuensi penggunaannya. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika meyakini bahwa sistem

tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitasnya, yang tercermin dari kondisi nyata pengguna [22].

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 3 : Tabel Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL	PENULIS/TAHUN	TEMPAT	HASIL
1.	Pengembangan media E-learning berbasis schoology padamata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di SMP SARASWATI SINGARAJA	(Made Dedy Sumardana, 2016)	Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan	Hasil penelitian ini adalah rancangan pengembangan media e-learning berbasis schoology terdiri dari 3 fase, yakni fase analisis kebutuhan, analisis desain, serta fase pengembangan dan implementasi
2.	Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan	(Tugiyo aminoto, hairul pathoni,2014)	Prodi pendidikan fisika FKIP universitas jambi	Dapat disimpulkan bahwa penerapan media schoology dapat

NO	JUDUL	PENULIS/TAHUN	TEMPAT	HASIL
	aktivitas dan hasil Belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMA N 10 Jambi			meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA kota jambi dengan peningkatan rata-rata peningkatan rata-rata aktivitas 34,84%, peningkatan rata-rata hasil belajar 32%, peningkatan ketuntasan adalah 38,84%. rata aktivitas 34,84%, peningkatan rata-rata hasil belajar 32%, peningkatan
3.	Persepsi siswa terhadap pembelajaran e-learning melalui media google classroom untuk meningkatkan	(Melma rohani, Zulfah, 2021)	Universitas pahlawan tuanku tambusai	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran e-

NO	JUDUL	PENULIS/TAHUN	TEMPAT	HASIL
	minat belajarsiswa SMP N 1Kouk			larning melalui google classroom memilik 4 aspek, yaitu : aspek perasaan senang sebanyak 60% dengan kategori senang, ketertarikan siswa sebanyak 50% dengan kategori kuat, perhatian siswa sebanyak 40% dengan kategori sangat kuat, dan terlibat aktif sebanyak 50% dengan kategori kuat.

H.Kerangka Berfikir

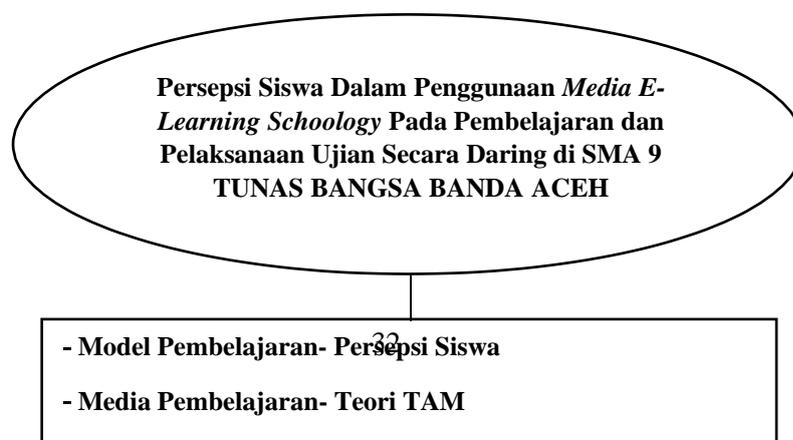
Kerangka berfikir yang mendasari dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring di SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan teori TAM sebagai model dasar.

Tempat penelitian yang ingin dilaksanakan di sekolah SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, SMA 9 merupakan suatu sampel penelitian dalam penelitian yang sedang melaksanakan pembelajaran secara online.

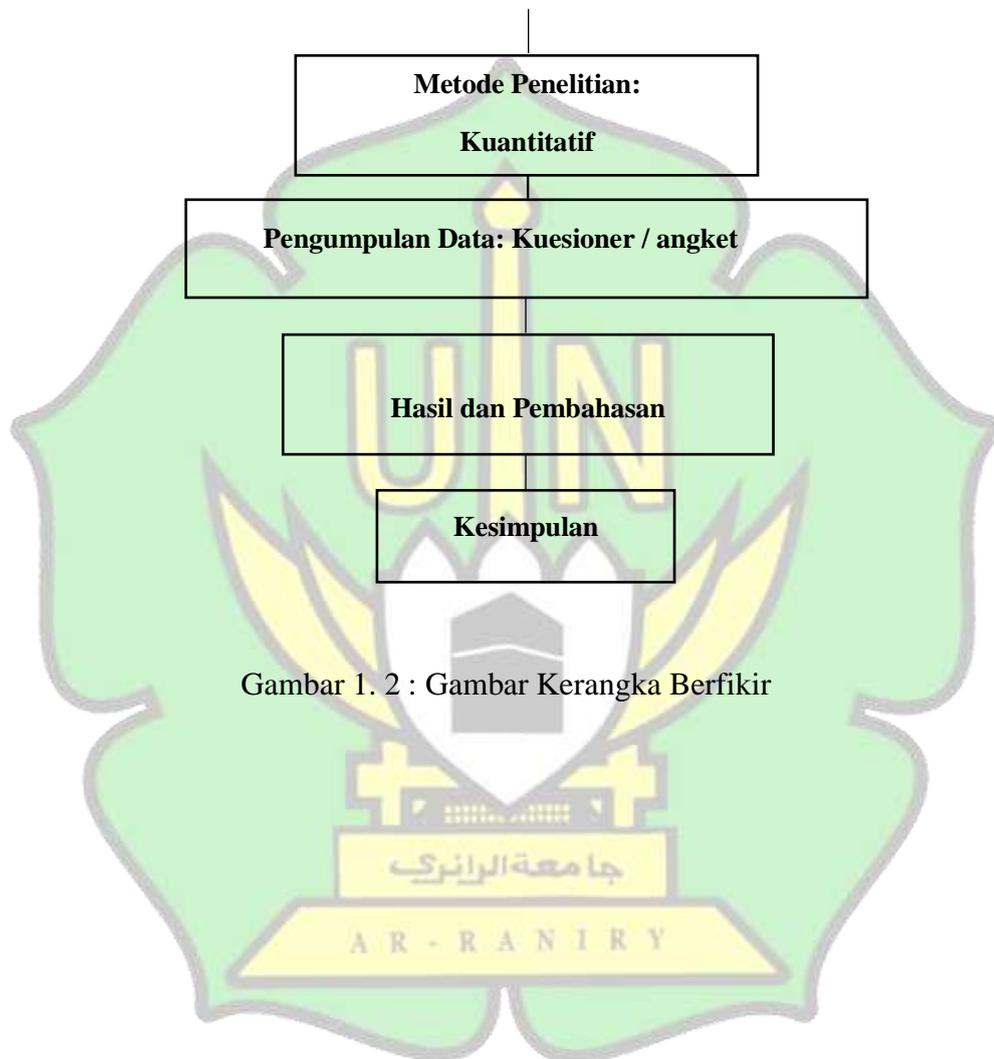
Untuk dapat menganalisis persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring di SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, maka peneliti perlu menggunakan suatu model pendekatan penerimaan untuk penggunaannya, salah satu model yang cocok digunakan adalah TAM. Penelitian ini mempengaruhi 5 faktor-faktor TAM diantaranya ialah: (1) Pengguna teknologi (*Actual Technology Use*), (2) Kegunaan (*Perceived use fulness*), Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*), (4) Sikap prilaku (*Attitude toward using technology*), (5) Penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual use technology*).

Secara sederhana kerangka berfikir merupakan sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka berfikir dapat diartikan sebagai penggambaran alur berfikir peneliti yang memberikan penjelasan tentang objek variabel atau fokus terhadap permasalahan.

Berikut adalah kerangka berfikir oleh peneliti:



- Model Pembelajaran- Persepsi Siswa
- Media Pembelajaran- Teori TAM



Gambar 1. 2 : Gambar Kerangka Berfikir

BAB III

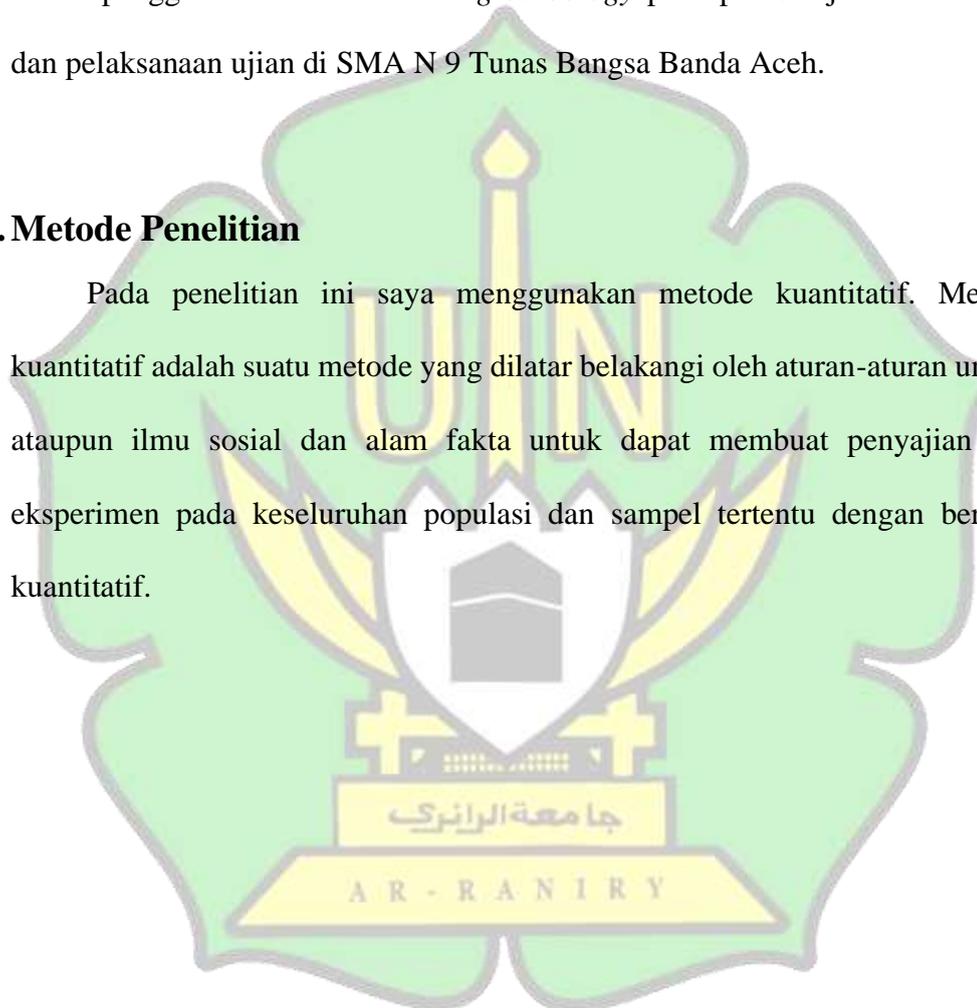
METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada skripsi ini fokus pada persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian di SMA N 9 Tunas Bangsa Banda Aceh.

B. Metode Penelitian

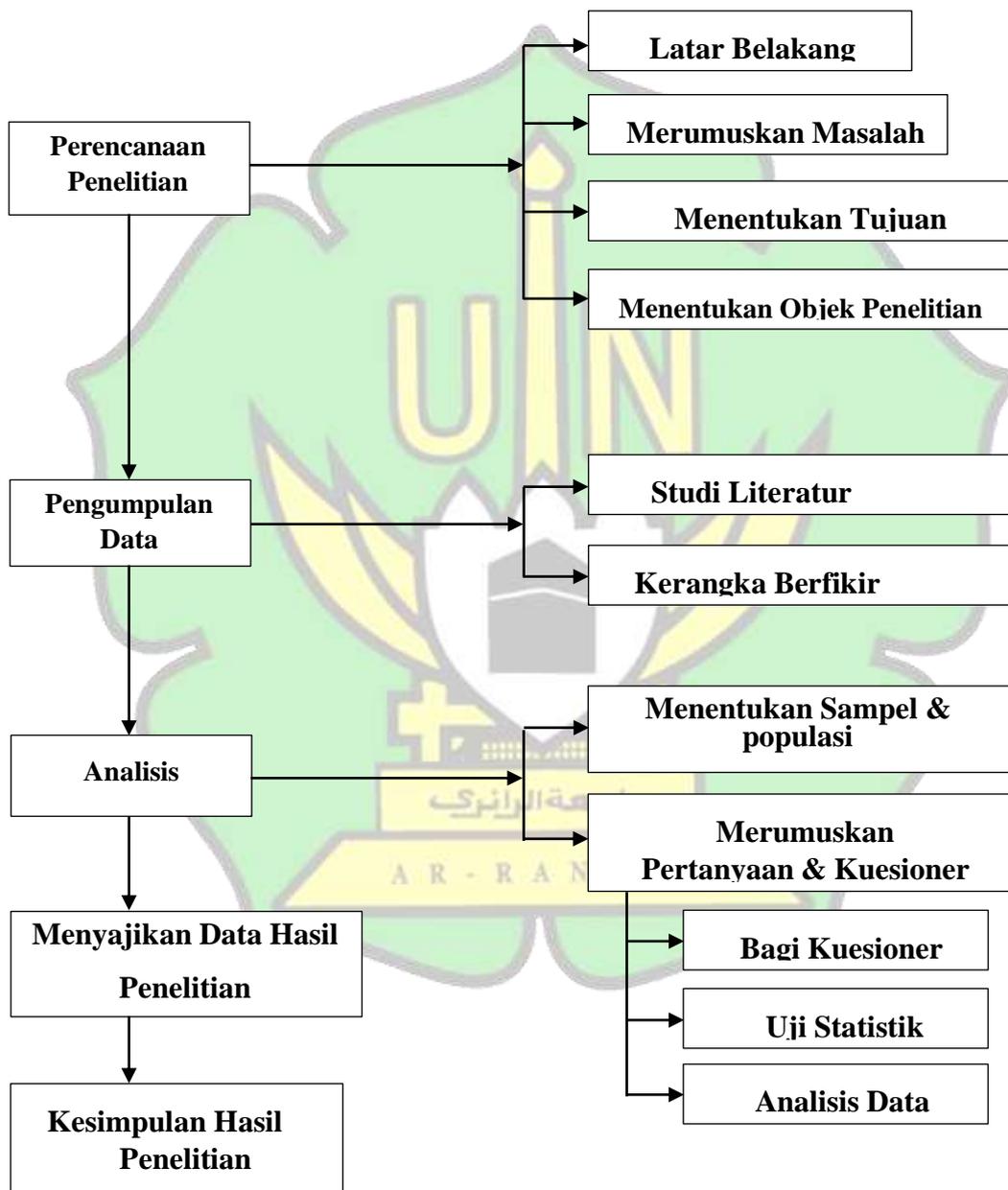
Pada penelitian ini saya menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode yang dilatar belakangi oleh aturan-aturan umum ataupun ilmu sosial dan alam fakta untuk dapat membuat penyajian dan eksperimen pada keseluruhan populasi dan sampel tertentu dengan bersifat kuantitatif.



C. Tahap Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan beberapa langkah-langkah dalam meneliti, yang akan berpengaruh besar kepada penelitian.

Berikut ialah tahapan-tahapan penelitiannya:



Gambar 1. 3 : Gambar Tahap Penelitian

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, yang tepatnya beralokasikan di JL. Sultan Malik Saleh, Lhong Raya, Aceh, Kota Banda Aceh. Dengan tujuan lokasi ini dipilih karena sampel utama dari penelitian ini adalah guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 13 Mei hingga 20 Juni 2021. SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang ada di kota Banda Aceh. Adapun pelajaran yang diberikan meliputi semua mata pelajaran wajib sesuai kurikulum yang berlaku dengan tambahan pilihan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler sekolah seperti karate, basket, futsal, grup belajar *science* dan lainnya.

SMAN 9 Tunas Bangsa memiliki staf pengajar guru yang kompeten pada bidang pelajarannya sehingga berkualitas dan menjadi salah satu terbaik di Kota Banda Aceh. Tersedia juga berbagai fasilitas sekolah seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, lapangan olahraga, kantin dan lainnya.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang diambil adalah dengan menggunakan teknik random sampling. Yaitu teknik sampling yang dapat memberikan peluang sama bagi setiap populasi yang dipilih secara acak tanpa memperhatikan starata yang ada dalam populasi.

1. Populasi

Populasi adalah suatu kelompok subyek atau individu pada wilayah / tempat dan waktu dengan suatu kualitas tertentu yang akan diteliti/diamati. Populasi merupakan keseluruhan objek yang ingin diteliti. Maka yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa pada sekolah SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari suatu populasi yang telah dijadikan subyek penelitian, juga dikatakan sebagai wakil dari sekumpulan anggota populasi penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi yaitu siswa.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek-objek bervariasi yang sudah dijadikan sebagai bahan teliti untuk melakukan penelitian, sehingga memperoleh informasi yang dibutuhkan, kemudian menarik kesimpulan. Dari teori diatas maka variabelnya.

1. Pengguna Teknologi

Merupakan perilaku yang menggunakan sistem teknologi, perilaku merupakan bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu, tingkat persepsi disini dilihat dari respon pengguna yaitu siswa.

2. Kegunaan

Merupakan persepsi pengguna sejauh mana seseorang akan percaya bahwa menggunakan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya.

3. Kemudahan pengguna

Merupakan suatu kemudahan pengguna dalam menggunakan teknologi. Bahwa pembelajaran daring merupakan suatu sistem pembelajaran yang mudah dan cocok dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19.

4. Sikap prilaku (*attitude toward using*)

Merupakan suatu sikap terhadap pengguna sistem yang berbentuk penolakan atau penerimaan. Faktor sikap ini mempengaruhi prilaku individu (*cognitif*) dan *afektive*. Bahwa pembelajaran daring memiliki faktor pendukung dan penghambat baik *cognitif* maupun *afektif* dan komponen yang berhubung dengan prilaku.

G.Instrumen Penelitian

Instrument adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis.

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data, misal metode wawancara yang instrumennya pedoman wawancara.

Metode angket atau kuesioner, instrumennya berupa angket atau kuesioner. Metode tes, instrumennya adalah soal tes, tetapi metode observasi, instrumennya bernama *chek-list*.

Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Dalam hal ini terdapat dua macam alat evaluasi yang dapat dikembangkan menjadi instrumen penelitian, yaitu tes dan non-tes.

Berikut adalah macam-macam instrumen dalam penelitian:

1. Bentuk instrument tes

Tes berupa pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrument berupa tes berisi soal-soal yang terdiri atas butir-butir soal [22].

2. Bentuk instrumen *interview*

Suatu dialog yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden yaitu dinamakan *interview*. Instrumennya dinamakan *interview* atau bisa disebut juga dengan wawancara, dalam pelaksanaannya *interview* dapat dilakukan dengan cara terstruktur atau bebas. Secara bebas artinya pewawancara dapat menanyakan apa-apa saja kepada seseorang yang hendak diwawancarai tanpa harus membawa lembar pedoman.

3. Bentuk instrumen observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara.

4. Bentuk instrumen dokumentasi

Dokumen dalam penelitian digunakan sebagai penyempurnaan dari data wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Dokumen dalam penelitian kualitatif dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari obyek yang diteliti

Dalam penelitian ini menggunakan instrument kuesioner dengan pemberian lima skor, yaitu sebagai berikut:

Pernyataan positif	skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Skala likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner, dikarenakan pada saat ini sedang

adanya pandemi COVID-19 terutama aceh yang sedang berada dalam zona merah. Oleh karena itu peneliti lebih memilih mengumpulkan data dalam bentuk menyebarkan kuesioner kepada tujuan yang hendak diteliti.

Tabel 1. 4 : Tabel Intrumen Menurut Peneliti

NO	Variabel	Kontruk	Indikator	Pertanyaan
1.	Persepsi siswa dalam menggunakan <i>e-learning schoology</i>	Perceived <i>Usefulness</i> (kegunaan)	Meningkatkan efektifitas kinerja pembelajaran daring	<p>a. Dengan menggunakan aplikasi <i>schoology</i> lebih mudah, efesien, dan juga menyenangkan disbanding aplikasi lainnya contohnya seperti (<i>google classroom, edmodo, moodle, dll</i>)</p> <p>b. Dengan adanya aplikasi <i>schoology</i> dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam pembelajaran.</p>

NO	Variabel	Kontruk	Indikator	Pertanyaan
			- Meningkatkan performa kinerja pembelajaran daring	c. Aplikasi <i>schoolology</i> membutuhkan pemahaman yang lebih tentang system yang ada pada aplikasi tersebut
2.	Media E-Learning <i>schoolology</i>	Perceived ease of use (Kemudahan pengguna)	- Menggunakan media pembelajaran yang mendukung dengan mudah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi <i>schoolology</i> memudahkan guru dan siswa dalam mengirim file, video,image, dll 2. Aplikasi <i>schoolology</i> memudahkan dalam mengontrol tugas danmencetak Hasil tugas dengan mudah 3. Aplikasi <i>schoolology</i> memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran maupun pelaksanaan ujian <i>Schoology</i> memiliki fitur lengkap 4. <i>Schoology</i>

NO	Variabel	Kontruk	Indikator	Pertanyaan
				memiliki fitur lengkap
	Pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring	Actual technology use (penggunaan teknologi sesungguhnya)	- penggunaan teknologi secara nyata dalam praktek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa puas dalam menggunakan aplikasi schoology 2. Dengan adanya aplikasi schoology proses pembelajaran lebih mudah dilakukan 3. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi schoology mudah digunakan 4. Aplikasi schoology hanya dapat digunakan ketika pembelajaran saja

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang berbentuk kuesioner/angket. Dengan membagikan dan menyebarkan angket, berguna untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan relevan.

1. Kuesioner/angket

Kuesioner merupakan angket berupa soal-soal yang diberikan kepada informan agar dapat mendapatkan informasi berupa data sesuai dengan pernyataan yang kita berikan kepada informan tersebut. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui variabel yang akan diukur. Peneliti menyebarkan kuesioner/angket dengan secara online dikarenakan kondisi saat ini sedang berada dalam masa pandemi Covid-19.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengarahkan kepada menjawab rumusan masalah atau dapat menguji hipotesis yang telah dibuat dengan menggunakan Deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini hanya berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi semata dalam arti tidak mencari atau menerangkan saling hubungan, menguji hipotesis, membuat ramalan, atau melakukan penarikan kesimpulan. Rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif merupakan standar deviasi.

Tabel 1. 5 : Tabel Rumus Standar Deviasi Dan Mean

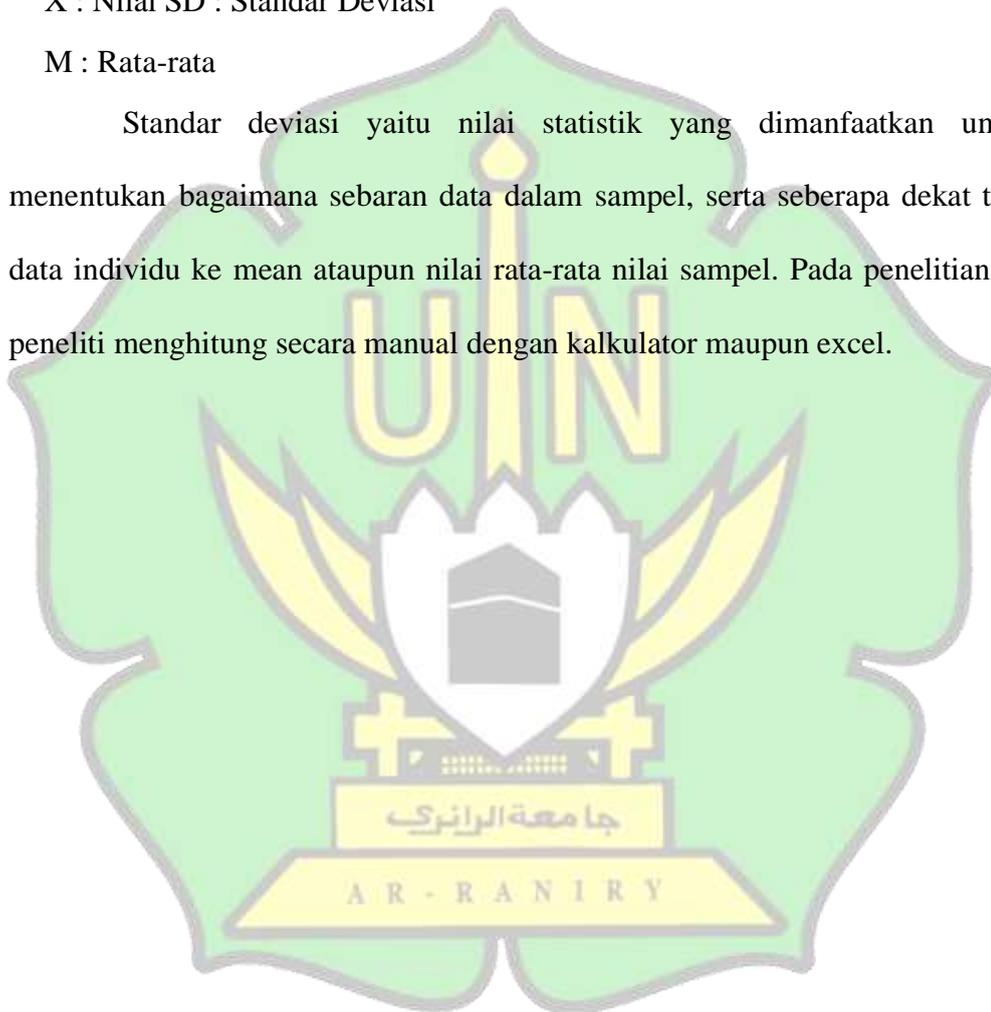
No	Interval	Kategori
1.	$X < M - 1SD$	Rendah
2.	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
3.	$M + 1SD \leq X$	Tinggi

Keterangan :

X : Nilai SD : Standar Deviasi

M : Rata-rata

Standar deviasi yaitu nilai statistik yang dimanfaatkan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel, serta seberapa dekat titik data individu ke mean ataupun nilai rata-rata nilai sampel. Pada penelitian ini peneliti menghitung secara manual dengan kalkulator maupun excel.



J. Jadwal Penelitian

Tabel 1. 6 : Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu																											
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Menemukan permasalahan	■	■																										
2	Menentukan ide topik permasalahan			■	■																								
3	Mengajukan judul kepada dosen pembimbing					■	■	■	■																				
4	Menyusun Proposal									■	■	■	■																
5	Mengajukan Proposal													■	■	■	■												
6	Seminar proposal																	■	■	■	■								
7	Revisi																					■	■	■	■				
8	Pembagian Kuesioner																									■	■	■	■
9	Pengumpulan data																											■	■
10	Menyusun skripsi																												■
11	Sidang skripsi																												■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada Bab ini akan membahas mengenai persoalan yang akan menjawab pertanyaan dari rumusah masalah secara lengkap dan terperinci. Menggunakan metode-metode yang dianggap sesuai, dengan menerapkan metode penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

B. Deskripsi Objek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner, dimana kuesioner tersebut diberikan kepada populasi tersendiri yaitu siswa siswi SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh. Penelitian ini ditekankan pada pengaruh dalam pemakaian aplikasi *schoolology* selama pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring. Responden pada ini penelitian ini juga menunjukkan kepada siswa siswi SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh.

C. Deskripsi Responden

Data yang disajikan dalam penelitian ini, diperoleh dari angket atau kuesioner yang disebarakan secara online kepada siswa/siswi SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, dikarenakan suasana saat ini sedang berada pada zona merah pandemi COVID-19 terutama daerah Aceh. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah media *E-learning schoolology* yang merupakan variabel bebas dan efektifitas penggunaan media *e-learning schoolology* merupakan variabel terikat. Dengan adanya *media e-learnings choology* maka siswa

maupun guru akan mudah dalam proses pembelajaran serta pelaksanaan ujian berlangsung, sehingga tidak kebingungan dalam mencari solusi.

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dimulai pada 13 Mei 2021 sampai 20 Juni 2021. dari hasil kuesioner yang telah diberikan dan di isi oleh siswa/siswi sebagai responden, maka data yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 7 : Jumlah Responden

Kelas	Jumlah Responden
10	23 Responden
11	51 Responden
Total	74 Responden

D. Penyajian Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala likert. Dalam pembagian skala likert peneliti membagikan kuesioner/angket kepada siswa SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, dengan demikian peneliti mendapatkan hasil sebanyak 74 responden dengan menggunakan 11 pertanyaan. Berdasarkan hasil skor persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. 8 : Rumus Mean Dan Standar Deviasi

No	Interval	Kategori
1.	$X < M - 1SD$	Rendah
2.	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
3.	$M + 1SD \leq X$	Tinggi

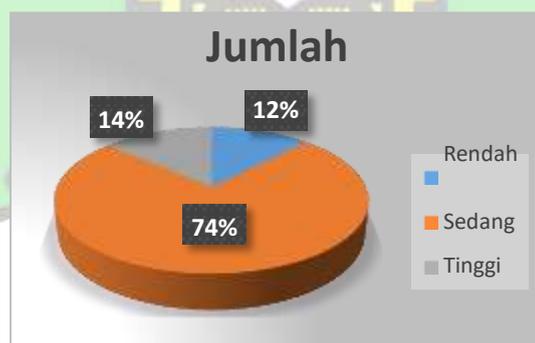
Berdasarkan rumus diatas dan dengan data hasil penelitian, peneliti mengelompokkan persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* dengan berikut:

Tabel 1. 9 : Peroleh Skor Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Media *Schoology*

No	Skor	Skor rata-rata	Keterangan	No	Skor	Skor rata-rata	Keterangan
1	44	4	Sedang	38	46	4,181818182	Sedang
2	46	4,18182	Sedang	39	49	4,454545455	Sedang
3	35	3,18182	Rendah	40	33	3	Rendah
4	45	4,09091	Sedang	41	33	3	Rendah
5	41	3,72727	Sedang	42	48	4,363636364	Sedang
6	45	4,09091	Sedang	43	33	3	Rendah
7	44	4	Sedang	44	33	3	Rendah
8	47	4,27273	Sedang	45	47	4,272727273	Sedang
9	45	4,09091	Sedang	46	52	4,727272727	Tinggi
10	46	4,18182	Sedang	47	50	4,545454545	Sedang
11	46	4,18182	Sedang	48	46	4,181818182	Sedang
12	48	4,36364	Sedang	49	44	4	Sedang
13	43	3,90909	Sedang	50	47	4,272727273	Sedang
14	44	4	Sedang	51	49	4,454545455	Sedang
15	46	4,18182	Sedang	52	45	4,090909091	Tinggi
16	47	4,27273	Sedang	53	51	4,636363636	Tinggi
17	46	4,18182	Sedang	54	43	3,909090909	Sedang
18	45	4,09091	Sedang	55	44	4	Sedang
19	47	4,27273	Sedang	56	48	4,363636364	Sedang
20	48	4,36364	Sedang	57	44	4	Sedang
21	44	4	Sedang	58	43	3,909090909	Sedang

22	39	3,54545	Rendah	59	44	4	Sedang
23	47	4,27273	Sedang	60	41	3,727272727	Sedang
24	49	4,45455	Sedang	61	44	4	Sedang
25	43	3,90909	Sedang	62	51	4,636363636	Tinggi
26	51	4,63636	Tinggi	63	49	4,454545455	Sedang
27	48	4,36364	Sedang	64	42	3,818181818	Sedang
28	49	4,45455	Sedang	65	55	5	Tinggi
29	30	2,72727	Rendah	66	43	3,909090909	Sedang
30	51	4,63636	Tinggi	67	55	5	Tinggi
31	49	4,45455	Sedang	68	52	4,727272727	Tinggi
32	46	4,18182	Sedang	69	33	3	Rendah
33	46	4,18182	Sedang	70	38	3,454545455	Rendah
34	48	4,36364	Sedang	71	55	5	Tinggi
35	44	4	Sedang	72	43	3,909090909	Sedang
36	43	3,90909	Sedang	73	43	3,909090909	Sedang
37	43	3,90909	Sedang	74	43	3,909090909	Sedang

Dengan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan juga dengan gambar diagram dari hasil penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. 4 : Hasil Presentase Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Media E-LearningSchoolology

E. Analisis Data

Hasil penelitian ini adalah untuk menggambarkan data tentang persepsi penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring di SMAN 9 dengan kuesioner yang berjumlah 11 butir pertanyaan. Untuk mengetahui pengaruh dampak positif dan negatif pada penggunaan media *e-learning schoology* terdapat 9 butir soal yang berdampak positif, sedangkan 2 butir soal lainnya berdampak negatif.

Tabel 1. 10 : Dampak Positif Penggunaan Media *E-Learning Schoology*

No	Dampak Positif
1.	Penggunaan media <i>e-learning schoology</i> lebih efisien
2.	Meningkatkan kemampuan siswa
3.	Memudahkan dalam mengirim <i>file</i>
4.	Dapat memudahkan dalam mengontrol tugas
5.	Memudahkan dalam pembelajaran dan pelaksanaan ujian
6.	Memiliki fitur lengkap
7.	Puas dalam penggunaan <i>schoology</i>
8.	Kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur <i>schoology</i>
9.	Mudah dalam proses pembelajaran

Berikut ini hasil daripada dampak negatif pada penggunaan media *e-learning*:

Tabel 1. 11 : Dampak Negative Penggunaan Media *E-Learning Schoology*

No	Dampak Negatif
1.	Keterbatasan pengguna
2.	Membutuhkan pemahaman lebih

Dengan adanya uraian tabel diatas, dapat diketahui apa-apa saja dampak positif dan negatif pada penggunaan media *e-learning schoology*. Berikut ini hasil perolehan skor daripada dampak positif dan negatif pada penggunaan media *e-learning schoology*:

Tabel 1. 12 : Perolehan Skor Dampak Positif Dan Negative Pada Penggunaan Media *E-Learning Schoology*

Kategori	Frekuensi
Positif	82%
Negatif	18%

Berdasarkan tabel-tabel diatas, dapat diketahui bahwasanya lebih berpengaruh kepada dampak positif. Dampak positif yaitu membuat proses pembelajaran dapat diaksen dimana saja dan kapan saja, adapun dampak negatif dari penggunaan media *e-learning schoology* adalah berkurangnya interaksi secara langsung antara guru dan siswa.

Keaktifan pembelajaran serta pelaksanaan ujian secara daring dengan menggunakan media *e-learning schoology* mengalami peningkatan keaktifan, dimana siswa yang biasanya tidak aktif dalam penggunaan media *e-learning* menjadi aktif dan mau berpendapat didalam forum diskusi dengan menggunakan *schoology*, karena dapat diakses dimana pun dan kapan pun, sehingga siswa lebih mudah dan lebih *fleksibel* dalam proses belajarnya.

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari analisis data ini terhadap persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* layak digunakan di SMAN 9 Tunas Bangsa.

F. Pembahasan

Persepsi adalah penilaian seseorang terhadap suatu objek sesuai dengan perasaan, penglihatan, penciuman, dan pendengaran seseorang terhadap objek

tersebut. Adapun pada penelitian ini peneliti memiliki satu objek yaitu persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology*.

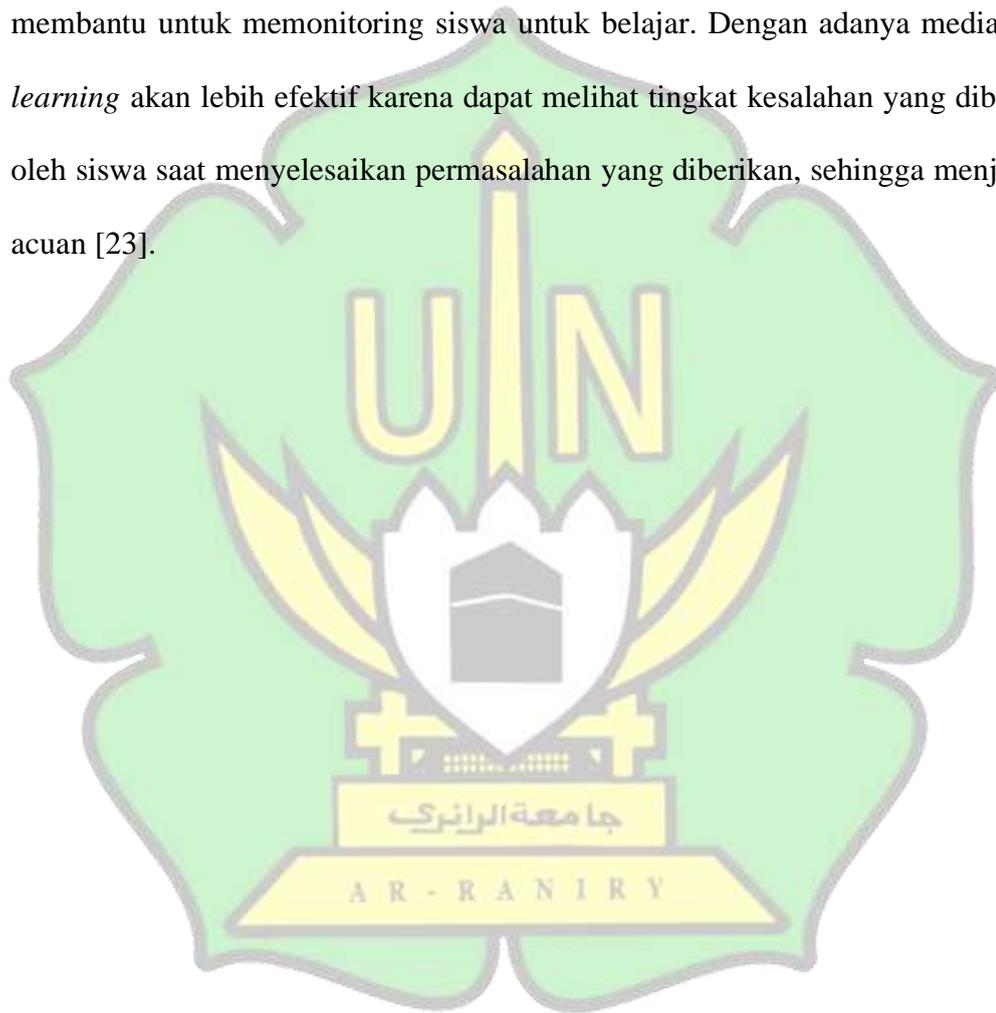
Data dari 74 siswa yang dikumpulkan dengan 11 pertanyaan, yaitu data yang dikumpulkan mencakup pendapat siswa terhadap penggunaan *media e-learning*. Persepsi siswa terhadap penggunaan *media e-learning schoology* yang digunakan sebagai suplemen maupun pengganti kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di kelas dinilai cukup memadai atau cukup efektif dipandang dari segi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, aturan peran, interaktivitas.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Tugiyo Aminoto dan Hairul Pathoni yaitu menunjukkan bahwa dapat disimpulkan penerapan *media schoology* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA kota jambi dengan peningkatan rata-rata aktivitas 34,84%, peningkatan rata-rata hasil belajar 32%, peningkatan ketuntasan adalah 38,84%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua penelitian tersebut dengan adanya *media e-learning* selama pandemi ini guna untuk membantu proses belajar mengajar sangat membantu dan memiliki nilai positif dalam pembelajaran [23].

Informasi dari subjektif siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan *media e-learning schoology* menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan *media e-learning* mudah digunakan, bermanfaat, efisien, menarik, dan merupakan suatu keharusan apalagi pada masa pandemi ini sungguh sangat membantu dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Melma Rohani dan Zulfah, yaitu menunjukkan bahwa dengan menggunakan *media e-learning* secara perlahan

akan membuat siswa merasa terbantu untuk memahami materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu, sehingga siswa dapat belajar pada waktu-waktu tertentu dalam artian tidak terkurung oleh waktu pada saat jam pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *e-learning* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Dengan adanya media *e-learning* akan lebih efektif karena dapat melihat tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga menjadi acuan [23].



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dari pada persepsi siswa dalam penggunaan media *e-learning schoology* pada pembelajaran dan pelaksanaan ujian secara daring di SMAN 9 Tunas Bangsa Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara daring dengan pembelajaran tatap muka cukup memadai atau cukup efektif.
2. Adapun dampak positif yang didapat oleh siswa dalam menggunakan aplikasi *schoology* yaitu membuat proses pembelajaran dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Adapun dampak negatif dari penerapan adalah berkurangnya interaksi secara langsung antara guru dan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berkenaan dengan penggunaan aplikasi media pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini, peneliti memiliki saran yaitu dengan adanya berbagai macam aplikasi media pembelajaran atau biasa disebut dengan media *E-learning* sangat diharapkan untuk bisa menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan benar. Sehingga proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan maksimal tanpa adanya keterhambatan antar siswa maupun guru. Dengan kondisi pandemi saat ini kegiatan belajar mengajar juga harus lebih efektif sebagaimana biasanya kegiatan belajar mengajar diadakan secara tatap muka hanya saja saat ini hanya dibutuhkan aplikasi media *E-learning* untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Monica Fransisca, “pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e- learning di sekolah menengah kejuruan” *VOLT Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro Journal homepage: jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT Vol. 2, No. 1, April 2017, 17-22*
- [2] Khasan Bisri, Samsudi, supraptono, “efektifitas penggunaan metode pembelajaran E-Learning berbasis browser based training terhadap prestasi belajar siswa pada kompetensi pemeliharaan/servis transmisi manual dan komponen” , *JURNAL PTM VOLUME 9, NO. 1, JUNI 2009*
- [3] Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2).
- [4] Aminoto, T. (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. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221167.
- [5] Nikmatus Solikha, Suchainah, Irfah Rasyida, “efektifitas pembelajaran e-learning berbasis schoology terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa x ips man kota pasuruan” *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial, Volume 11, Nomor 1, Maret 2020, hlm. 31–42*
- [6] Sapto, Haryoko, “efektifitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran”, *jurnal edukasi@elektro*, 5.1 (2009), 3.
- [7] Iwan Falahudin, “pemanfaatan media dalam pembelajaran”, *jurnal lingkaran wadyaiswara*, 1.4 (2014), 108
- [8] Sains dan Teknologi, “pembelajaran berbasis web atau e-learning”, (on line), tersedia di <https://idariana.com> (diakses 18 februari 2018)
- [9] Widyastuti, E. S. (2015). Penerapan model pembelajaran discovery learning pada materi konsep ilmu ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, pp.33-40).
- [10] Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- [11] Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- [12] Edi Supratman, Fitri Purwaningtias, “ pengembangan media pembelajaran E-learning berbasis schoology”, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.03, September 2018 ISSN: 2477-5126
- [13] Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)* (Vol. 1, No. 1).

- [14] Adawi, R. (2008). Pembelajaran Berbasis E-Learning. -.
- [15] Rohani, M., & Zulfah, Z. (2021). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran e-Learning melalui Media Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuok. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 44-55.
- [16] Hary Hermawan, 'Metode Kualitatif Untuk Riset Pariwisata', *Open Science Framework*, 2018, 1–20.
- [17] Mustarin, A., & Wiharto, M. (2019, April). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan program e-learning berbasis LMS pada Mata Kuliah Teknologi Budidaya Perikanan. In Seminar Nasional LP2M UNM.
- [18] Firman. Firman, 'Methodology) (Methods)', 2018, 1–29.
- [19] Sri Rahayu Chandrawati, "pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran", *jurnal cakrawala kependidikan*, Vol. 8. No. 2. September 2010:101 – 203
- [20] Nur Hasanah, Eko Suyanto, Wayan Suana, "E-learning dengan schoology sebagai suplemen pembelajaran fisika materi elatisitas dan hukum hooke", *jurnal universitas lampung*
- [21] Leoni Joan, Tony Sitinjak, "Pengaruh persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital Go-Pay", *jurnal manajemen*, ISSN: 2089-3477 e-ISSN: 2477-4774, Sunter, Jakarta 14350
- [22] Fran Sayekti, Pulasna Putarta, "Penerapan technology Acceptance Model (TAM) dalam pengujian model penerimaan sistem informasi keuangan daerah", *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan*, Tahun 9. No. 3, Desember 2016
- [23] Riky Noprianto, "Studi Literatur Pengintegrasian Dua Metode Kesiapan Dan Penerimaan Pengguna Terhadap Teknologi Informasi Dankomunikasi ". *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2016 (Sentika 2016)* Issn: 2089-9815 Yogyakarta, 18-19 Maret 2016

Lampira 1 : SK

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-7303d/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2021
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 05 Maret 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Nikite Jasani Ara
NIM : 170212089
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media E-learning Schoology Dalam Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring Selama Pandemi di SMA 9 TUNAS BANGSA Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 07 April 2021


Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh,
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakannya;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Nota

NOTA USUL MUNAQASYAH SKRIPSI PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK) UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Nomor : B-108/PTI/07/2021 Tanggal : 14 Juli 2021
Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, menerangkan bahwa:
Nama / NIM : Nikite Jasani Ara / 170212089
Tempat & Tgl. Lahir : Kenawat, 20 Desember 1999
Kab. / Kota : Aceh Tengah
Beban SKS yang Telah Diselesaikan : 132
Total Nilai : 400
IPK : 3.03
Lulus Ujian Komprehensif dengan Nilai :
Ujian Komputer : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus
Lulus Ujian TOEFL/TOAFL : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus, dengan Nilai: ...
Lulus Baca Al-Qur'an (Tahsin) : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus, dengan Nilai: 88.4
Penasehat Akademik : Mira Maisura, M.Sc

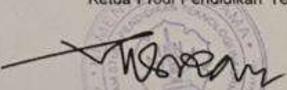
K K U telah disetujui Pembimbing dengan Judul:
Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Schoology Dalam Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring
Selama Pandemi di SMA 9 Tunas Bangsa

Pembimbing Pertama : Yusran, M. Pd
Pembimbing Kedua : Mira Maisura, M.Sc

Kami usulkan untuk menempuh Ujian Skripsi dengan susunan Tim Penguji sebagai berikut:

No.	Susunan Tim	Nama	Bidang
1.	Ketua	Yusran, M. Pd	Permasalahan, Metodologi dan Teknik Penulisan
2.	Sekretaris	Nurul Fajri, S.Pd	Sekretaris
3.	Penguji I	Mira Maisura, M.Sc	Teori/Subtansi
4.	Penguji II	Fauzi M.Pd.T.	Hasil Penelitian

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi,


Yusran, M. Pd

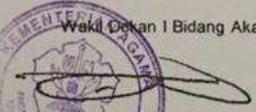
Hari dan Tanggal Sidang : Selasa, 02 Agustus 2021
Pukul : 10.00 WIB Ruang: Daring

Cek List

Diperbanyak 10 lembar, masing-masing copy supaya diserahkan kepada

1. Tim Penguji 4 orang (Beserta Skripsi, Lembaran Soal dan Daftar Nilai)
2. Pertengkapan Administrasi, di Sie Alumni dengan persyaratannya
3. Urusan Tempat (Khairul Satpam) 1 Lembar
4. Kasubbag. Keuangan, Lampirkan SK Bimbingan 2 Lembar
5. Kajar/Kaprodi 1 Lembar
6. Mahasiswa yang bersangkutan
7. Lembar Asli dan Transkrip Nilai 1 rangkap dikembalikan ke Tempat Pendaftaran

Wakil Dekan I Bidang Akademik,


M. Chalid

Lampiran 3 : Surat Penelitian

31/7/2021

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9703/UN.08/FTK-I/PP.00.9/05/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala SMA 9 TUNAS BANGSA BANDA ACEH

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : NIKITE JASANI ARA / 170212089
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : BANDA ACEH, ULE KARENG

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING SCHOODOLOGY DALAM PEMBELAJARAN DAN PELAKSANAAN UJIAN SECARA DARING DI SMA 9 TUNAS BANGSA BANDA ACEH**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih,

Banda Aceh, 08 Juni 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

*Berlaku sampai : 20 Agustus
2021*

Lampiran 4 : Data Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media E-Learning Schoology

Responden	Nomor Butir Angket			skor	Kategori	Rata-rat
	P1	P2	P3			
	4	5	1	10	Rendah	3,333333333
2	4	4	4	12	Rendah	4
3	4	2	5	11	Rendah	3,666666667
4	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
5	4	3	2	9	Rendah	3
6	4	5	3	12	Rendah	4
7	4	4	4	12	Rendah	4
8	4	4	5	13	Rendah	4,333333333
9	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
10	4	4	4	12	Rendah	4
11	5	4	3	12	Rendah	4
12	4	4	3	11	Rendah	3,666666667
13	5	4	2	11	Rendah	3,666666667
14	5	5	2	12	Rendah	4
15	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
16	4	5	4	13	Rendah	4,333333333
17	4	4	4	12	Rendah	4
18	3	4	5	12	Rendah	4
19	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
20	4	4	5	13	Rendah	4,333333333
21	4	4	4	12	Rendah	4
22	3	3	5	11	Rendah	3,666666667
23	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
24	5	5	5	15	Rendah	5
25	5	4	3	12	Rendah	4
26	4	4	5	13	Rendah	4,333333333
27	4	5	4	13	Rendah	4,333333333
28	4	5	5	14	Rendah	4,666666667
29	4	1	2	7	Rendah	2,333333333
30	5	5	5	15	Rendah	5
31	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
32	5	4	3	12	Rendah	4
33	5	4	4	13	Rendah	4,333333333
34	5	5	3	13	Rendah	4,333333333
35	4	4	4	12	Rendah	4
36	3	2	5	10	Rendah	3,333333333
37	5	3	5	13	Rendah	4,333333333
38	2	5	5	12	Rendah	4
39	5	4	3	12	Rendah	4
40	3	3	3	9	Rendah	3
41	3	3	3	9	Rendah	3

42	4	3	5	12	Rendah	4
43	3	3	3	9	Rendah	3
44	3	3	3	9	Rendah	3
45	5	4	3	12	Rendah	4
46	5	5	3	13	Rendah	4,333333333
47	5	5	3	13	Rendah	4,333333333
48	5	5	2	12	Rendah	4
49	4	4	4	12	Rendah	4
50	4	5	4	13	Rendah	4,333333333
51	5	5	4	14	Rendah	4,666666667
52	4	4	4	12	Rendah	4
53	5	5	5	15	Rendah	5
54	4	4	4	12	Rendah	4
55	4	5	2	11	Rendah	3,666666667
56	5	5	3	13	Rendah	4,333333333
57	4	4	3	11	Rendah	3,666666667
58	4	4	2	10	Rendah	3,333333333
59	4	4	4	12	Rendah	4
60	4	5	1	10	Rendah	3,333333333
61	4	4	4	12	Rendah	4
62	5	5	3	13	Rendah	4,333333333
63	4	5	4	13	Rendah	4,333333333
64	5	3	5	13	Rendah	4,333333333
65	5	5	5	15	Rendah	5
66	3	5	2	10	Rendah	3,333333333
67	5	5	5	15	Rendah	5
68	5	5	5	15	Rendah	5
69	3	3	3	9	Rendah	3
70	3	4	3	10	Rendah	3,333333333
71	5	5	5	15	Rendah	5
72	4	4	4	12	Rendah	4
73	4	4	4	12	Rendah	4
74	3	5	2	10	Rendah	3,333333333

Respon de n	Nomor Butir Angket				Skor	Kategor i	Rate-rate
	P1	P2	P3	P4			
1	5	5	5	2	17	Rendah	1198
2	4	5	4	4	17	Rendah	1181
3	3	3	4	3	13	Rendah	1164
4	4	4	4	4	16	Rendah	2349
5	5	5	4	2	16	Rendah	2349,18918 9
6	5	5	5	3	18	Rendah	2353,18918 9
7	5	5	5	2	17	Rendah	2341,18918 9
8	5	5	5	2	17	Rendah	2327,67406 4
9	5	5	4	3	17	Rendah	2310,67406 4
10	4	5	4	3	16	Rendah	2293,67406 4
11	5	5	5	2	17	Rendah	2277,67406 4
12	5	4	5	4	18	Rendah	3438,67406 4
13	5	5	5	1	16	Rendah	3442,81099 1
14	4	4	5	1	14	Rendah	3426,81099 1
15	5	4	5	2	16	Rendah	3412,81099 1
16	3	5	5	3	16	Rendah	3396,81099 1
17	5	4	5	1	15	Rendah	3380,81099 1
18	5	5	5	2	17	Rendah	3363,81099 1
19	5	5	4	2	16	Rendah	3348,81099 1
20	5	5	4	3	17	Rendah	3332,81099 1
21	5	3	4	4	16	Rendah	3315,81099 1
22	3	4	5	4	16	Rendah	3299,81099 1
23	4	4	5	4	17	Rendah	3283,81099 1
24	5	4	5	3	17	Rendah	3266,81099

Lampiran 5 : Data Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian Secara Daring

							1
25	3	5	5	4	17	Rendah	3249,81099 1
26	5	5	5	5	20	Rendah	3232,81099 1
27	5	5	5	2	17	Rendah	3212,81099 1
28	5	4	5	3	17	Rendah	3195,81099 1
29	1	2	3	4	10	Rendah	3178,81099 1
30	5	4	5	4	18	Rendah	3168,81099 1
31	5	4	5	5	19	Rendah	3150,81099 1
32	4	4	5	2	13	Rendah	3131,81099 1
33	5	4	3	3	13	Rendah	3116,81099 1
34	4	5	5	2	16	Rendah	3101,81099 1
35	4	4	4	4	16	Rendah	3083,81099 1
36	4	5	4	4	17	Rendah	3069,81099 1
37	5	5	3	1	14	Rendah	3052,81099 1
38	5	5	4	5	19	Rendah	3038,81099 1
39	5	5	4	4	18	Rendah	3019,81099 1
40	3	3	3	3	12	Rendah	3001,81099 1
41	3	3	3	3	12	Rendah	2989,81099 1
42	5	5	5	4	19	Rendah	2977,81099 1
43	3	3	3	3	12	Rendah	2958,81099 1
44	3	3	3	3	12	Rendah	2946,81099 1
45	5	5	5	3	18	Rendah	2934,81099 1
46	5	5	5	4	19	Rendah	2916,81099 1
47	5	5	4	5	19	Rendah	2897,81099 1

48	4	5	4	2	13	Rendah	2878,81099	1
49	4	4	4	4	16	Rendah	2863,81099	1
50	4	5	4	4	17	Rendah	2847,81099	1
51	5	5	5	2	17	Rendah	2830,81099	1
52	4	5	4	4	17	Rendah	2813,81099	1
53	5	4	5	3	17	Rendah	2796,81099	1
54	5	4	4	2	13	Rendah	2779,81099	1
55	5	5	4	1	13	Rendah	2764,81099	1
56	4	5	5	1	13	Rendah	2749,81099	1
57	4	4	4	3	13	Rendah	2734,81099	1
58	4	4	5	1	14	Rendah	2719,81099	1
59	4	4	4	4	16	Rendah	2703,81099	1
60	3	4	3	4	14	Rendah	2689,81099	1
61	4	4	4	4	16	Rendah	2673,81099	1
62	5	5	5	3	18	Rendah	2659,81099	1
63	5	5	5	5	20	Rendah	2641,81099	1
64	3	5	2	3	13	Rendah	2621,81099	1
65	5	5	5	5	20	Rendah	2608,81099	1
66	4	5	4	2	13	Rendah	2588,81099	1
67	5	5	5	5	20	Rendah	2573,81099	1
68	5	5	4	4	18	Rendah	2553,81099	1
69	3	3	3	3	12	Rendah	2535,81099	1
70	4	4	3	3	14	Rendah	2523,81099	1
71	5	5	5	5	20	Rendah	2509,81099	1

								1
72	4	4	4	4	16	Rendah	2489,81099	1
73	4	4	3	4	13	Rendah	2473,81099	1
74	4	5	4	2	13	Rendah	2458,81099	1

Lampiran 6 : Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Dengan adanya aplikasi schoology proses pembelajaran lebih mudah dilakukan					
2.	Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi schoology mudah digunakan					
3.	Menggunakan aplikasi schoology lebih mudah, efisien, dan juga menyenangkan dibandingkan aplikasi lainnya contohnya seperti (Google Classroom, Edmodo, Moodle, dll)					
4.	Schoology memiliki fitur lengkap					
5.	Dengan adanya aplikasi schoology dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam pembelajaran					
6.	Aplikasi schoology memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran maupun pelaksanaan ujian					
7.	Aplikasi schoology memudahkan guru dan siswa dalam mengirim video, gambar, dll					
8.	Aplikasi schoology memudahkan dalam mengontrol tugas dan mencetak hasil tugas dengan mudah					
9.	Aplikasi schoology hanya dapat digunakan ketika jam pembelajaran saja					
10.	Aplikasi schoology membutuhkan pemahaman yang lebih tentang sistem yang ada pada aplikasi schoology					
11.	Guru dan siswa puas dalam menggunakan aplikasi schoology					