

Implementation of Schoology, Zoom, and Faststone as an Effort to Optimize Participation in Evaluation Course: Pandemic Solution

Laili Etika Rahmawati¹ , Arif Wiyat Purnanto², Andra Kurniawan³

¹ Department of Indonesian Language, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

² Department of Elementary Education, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Department of Education, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

 Laili.Rahmawati@ums.ac.id

Abstract

This study aims to optimize student active participation in learning the Indonesian Language Learning Evaluation course during the Corona lockdown by implementing several learning media, namely Schoology, Zoom, and Faststone. This study applies a classroom action research method. The object of this research is students taking the Indonesian Language Learning Evaluation course in the Indonesian Language and Literature Education study program, FKIP, Muhammadiyah University of Surakarta which consists of 207 students who are divided into 5 classes, namely A, B, C, D, and E with each of them. The number of students in each class is 45 for classes A, B, C, and D, and 27 students for class E. The results of the study in cycle 1 show that the level of student participation in classes A, B, C, D, and E is 84%, 82 %, 56%, 64% and 93%. Cycle 2 shows an increase in the participation rate of students in classes A, B, C, D, and E, respectively, 91%, 80%, 82%, 84%, and 59%. Cycle 3 shows that the participation rate of students in classes A, B, C, D, and E has changed, namely 84%, 100%, 76%, 95%, and 67%.

Keywords: corona; e-learning; faststone; schoology; zoom

Implementasi Schoology, Zoom, dan Faststone sebagai Upaya Optimalisasi Partisipasi Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran: Solusi di Tengah Pandemi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di masa *lockdown* korona dengan mengimplementasikan beberapa media pembelajaran, yaitu Schoology, Zoom, dan Faststone. Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas. Objek penelitian ini adalah mahasiswa penempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang terdiri dari 207 mahasiswa yang terbagi dalam 5 kelas, yaitu A, B, C, D, dan E dengan masing-masing jumlah mahasiswa setiap kelas yaitu 45 untuk kelas A, B, C, dan D, serta 27 mahasiswa untuk kelas E. Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan tingkat partisipasi mahasiswa kelas A, B, C, D, dan E sebesar 84%, 82%, 56%, 64% dan 93%. Siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan tingkat partisipasi mahasiswa kelas A, B, C, D, dan E secara berturut-turut 91%, 80%, 82%, 84%, dan 59%. Siklus 3 menunjukkan tingkat partisipasi mahasiswa kelas A, B, C, D, dan E mengalami perubahan, yaitu 84%, 100%, 76%, 95%, dan 67%.

Kata kunci: korona; pembelajaran daring; faststone; schoology; zoom

1. Pendahuluan

Kebijakan untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah di rumah sebagai salah satu upaya meminimalisasi persebaran virus korona membuat proses pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi berubah haluan. Salah satu perguruan tinggi yang mengikuti kebijakan tersebut adalah Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sabtu, 14 Maret 2020 Wakil Rektor 1 Universitas Muhammadiyah Surakarta menerbitkan surat edaran nomor 197/A.2-VIII/BR/III/2020 yang berisi imbauan untuk memaksimalkan kuliah daring menggunakan *Schoology*. Sesuai dengan surat edaran tersebut maka proses pembelajaran beralih dari sistem tatap muka menjadi pembelajaran daring dengan media *Schoology*. Hasil penelitian [1] menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Schoology* efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah kejuruan dengan sistem *Blended Learning*.

Mendukung penelitian tersebut, Sudiana, (2016); Sudarwati & Rukminingsih (2018) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa *Schoology* efektif digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi. Implementasi ini sebagai salah satu wujud realisasi literasi digital [4].

Dalam perjalanannya diketahui bahwa sistem ini membuat banyak reaksi negatif mahasiswa. Munculnya banyak keluhan dari mahasiswa yang mendadak kuliah terasa sangat berat membuat mahasiswa *sambat* dan mengaku tidak bersemangat. Keluhan mahasiswa tersebut diekspresikan dalam berbagai bentuk unggahan status di media sosial. Salah satu unggahan tersebut berbunyi

KAMPUS LOCKDOWN
TUGAS SMACKDOWN
MAHASISWA DOWN
kuota sekarat, ilmu tak didapat
Daring
Boring
Garing
Pening
Pusing

Menanggapi aksi mahasiswa tersebut, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) melakukan evaluasi terhadap realisasi perkuliahan yang diterapkan dengan *Schoology* ini untuk menemukan solusi agar kejadian yang sama tidak terulang kembali. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan tersebut akhirnya FKIP menyampaikan bahwa media yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring bisa dimodifikasi dan dikombinasi agar capaian pembelajaran mata kuliah dapat dicapai. Menyikapi kebijakan tersebut, mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan dengan kreasi, modifikasi, dan kombinasi dari beberapa media agar capaian pembelajaran mata kuliah ini dapat tercapai.

Studi ini difokuskan pada upaya optimalisasi partisipasi aktif mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Permasalahan yang diangkat dalam studi ini adalah bagaimana mengoptimalkan partisipasi

mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring? Sejalan dengan permasalahan tersebut, tujuan studi ini adalah mengoptimalkan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di masa *lockdown* korona dengan mengimplementasikan beberapa media pembelajaran daring, yaitu Schoology, Zoom, dan Faststone.

Konsep *e-learning*, *online learning*, dan *distance learning* berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh [5] menyimpulkan bahwa setiap orang memiliki pemahaman dan perspektif yang berbeda dari ketiga istilah tersebut. Ada responden yang menganggap ketiganya sama, ada juga yang menganggap ketiganya berbeda, bahkan ada yang menganggap bahwa ketiga istilah itu bisa saling dikombinasikan. Terlepas dari definisi ketiga istilah tersebut, penelitian ini lebih fokus pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pelaksanaan pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan peluang baru untuk melakukan proses pembelajaran. Keuntungan utama dari teknologi digital yaitu (1) metode pembelajaran daring memiliki kenyamanan dan efektivitas biaya dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung; (2) metode pembelajaran daring dapat melengkapi dan meningkatkan metode konvensional

Bagi mahasiswa, metode pembelajaran daring mungkin lebih menarik dari pembelajaran langsung karena nyaman, efisien, efektif, dan fleksibel. Selain memiliki beragam model, variasi, dan ilustrasi, mahasiswa dapat mengakses pembelajaran kapan pun dan dimana pun. Mengingat potensi signifikan dari metode pembelajaran daring, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi media pembelajaran daring dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran yang banyak dikembangkan saat ini yaitu *VoIP* (*Voice over Internet Protocol*) dengan video konferensi (vikon). Ada dua jenis teknologi *VoIP* berbeda yaitu *asynchronous* (komunikasi yang terjadi pada waktu yang berbeda) dan metode *synchronous* (komunikasi yang terjadi pada waktu yang sama) karena memungkinkan interaksi *real-time* yang melibatkan suara, video, dan teks tertulis [6]. Jika dibandingkan antara pembelajaran sinkronus dengan pembelajaran asinkronus dalam meningkatkan partisipasi pemelajar secara kognitif (dalam memahami materi pembelajaran), pembelajaran asinkronus lebih baik dari pembelajaran sinkronus. Namun jika dilihat dari partisipasi personal tingkat partisipasi personal lebih baik menggunakan pembelajaran sinkronus [7].

Lebih lanjut *synchronous learning* adalah interaksi yang berorientasi pada pembelajaran dan difasilitasi dengan intruksi-intruksi secara langsung, *real-time* dan biasanya terjadwal. dengan memanfaatkan perangkat elektronik, khususnya komputer dan internet [8]. Ada beragam pembelajaran daring yang dapat dilaksanakan. Mulai dari repositori informasi, tutorial, *drill and practice*, simulasi, animasi, hingga kelas virtual [9].

Terlepas dari keuntungan yang didapat, ada sejumlah masalah etis, praktis, dan interaksional yang terkait dengan penggunaan teknologi *VoIP*. Masalah umum ditemukan pada penelitian terdahulu, di antaranya adalah panggilan berhenti dan jeda, kualitas audio atau video yang buruk, dan

ketidakmampuan untuk membaca isyarat nonverbal sebagai akibat dari konektivitas yang tidak konsisten dan tertunda (Deakin & Wakefield, 2014; Weller, 2015). Seiring berjalannya waktu, kemungkinan *VoIP* yang muncul akan mengatasi masalah seperti itu dan meningkatkan layanan saat ini dengan menawarkan peningkatan kinerja dan fungsionalitas, dukungan untuk kompatibilitas di seluruh sistem operasi, dan serangkaian fitur yang diperluas.

Beberapa media yang sudah berhasil dikembangkan saat ini adalah *Zoom*, *Edmodo*, *Moodle*, *Cisco Webex*, *Schoology*, *Faststone*. *Zoom* adalah kolaborasi layanan video konferensi berbasis *cloud* yang menawarkan fitur termasuk pertemuan daring, layanan pesan grup, dan perekaman sesi yang aman [10]. Melalui fitur video konferensi berbasis *cloud* tersebut menjadikan *zoom* sebagai media yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran daring [11].

Schoology adalah media yang dibangun *Facebook*. Memiliki fasilitas antarmuka dan model instan seperti *post*, *update* status, berbagi instan (Efendy, 2017). Beberapa kelebihan dari *Schoology* yaitu: mampu menyediakan banyak pilihan sumber; memiliki bank soal; dapat mengecek kehadiran siswa; bisa melihat semua aktivitas siswa pada setiap kelas (*Getting Started on Schoology for Instructors, 2018*). Selain itu, *Schoology* merupakan media pembelajaran daring yang dapat menciptakan interaksi dosen dan mahasiswa atau guru dan siswa [13]. Media ini menawarkan kemampuan untuk berkomunikasi secara *real time* dengan siswa melalui komputer, tablet, atau perangkat seluler.

Berbeda dengan *Zoom* dan *Schoology* yang dijelaskan sebelumnya, *Faststone* memiliki kemampuan berbeda. *FastStone* merupakan alat layar perekam (*screen capture*) yang bagus, ringan, dan berfitur lengkap. Apapun objek yang ada di layar termasuk jendela, aplikasi, menu dapat ditangkap dengan baik. *FastStone* juga mendukung perekaman semua kegiatan layar termasuk perubahan layar, suara dari mikrofon, gerakan mouse dan terkunci file video sangat padat [14].

Zoom, *Schoology*, *FastStone* memiliki sejumlah keunggulan tambahan yang meningkatkan utilitas pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuannya untuk merekam dan menyimpan sesi dengan aman tanpa bantuan perangkat lunak pihak ketiga. Fitur ini sangat penting dalam penelitian ini karena perlindungan terhadap data yang sangat sensitif diperlukan. Fitur keamanan penting lainnya termasuk otentikasi spesifik pengguna, enkripsi pertemuan *real-time*, dan kemampuan untuk mem-backup rekaman ke jaringan server jarak jauh daring (*cloud*) atau *drive* lokal, yang kemudian dapat dibagikan dengan aman untuk tujuan kolaborasi.

Kemungkinan teknologi *VoIP* seperti *Zoom* dan *Schoology* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik belum terbukti. Kelebihan dan kekurangan teknologi *VoIP* masih didasarkan pada penilaian subjektif para pengguna aplikasi. Perlu adanya sebuah penelitian yang mengevaluasi penggunaan *Zoom*, *Schoology*, dan *FastStone* sebagai media untuk pembelajaran. Selain itu, perlu strategi untuk mengatasi kendala aplikasi guna mendukung proses pembelajaran. Dalam artikel ini, disajikan hasil optimalisasi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *Zoom*, *Schoology*, dan *FastStone*.

2. Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Objek penelitian ini adalah mahasiswa penempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjumlah 207 mahasiswa. Mahasiswa tersebut terbagi dalam lima kelas paralel yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Mahasiswa Per Kelas

Kelas	Jumlah Mahasiswa
A	45
B	45
C	45
D	45
E	27
Total Mahasiswa	207

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini adalah Teknik Penilaian kinerja dan Pengembangan Rubrik Penilaian. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dengan detail jadwal sebagai berikut.

Tabel 2 Siklus, Waktu Pelaksanaan, dan Media Pembelajaran

Siklus Ke-	Waktu Pelaksanaan	Media
1	16 s.d. 21 maret 2020	<i>schoolology</i> berbasis buku panduan materi
2	23 s.d. 28 Maret 2020	<i>Zoom (video conference)</i> berbasis materi tayang
3	30 Maret s.d. 4 April 2020	<i>FastStone</i> berbasis video tutorial dan kuis.

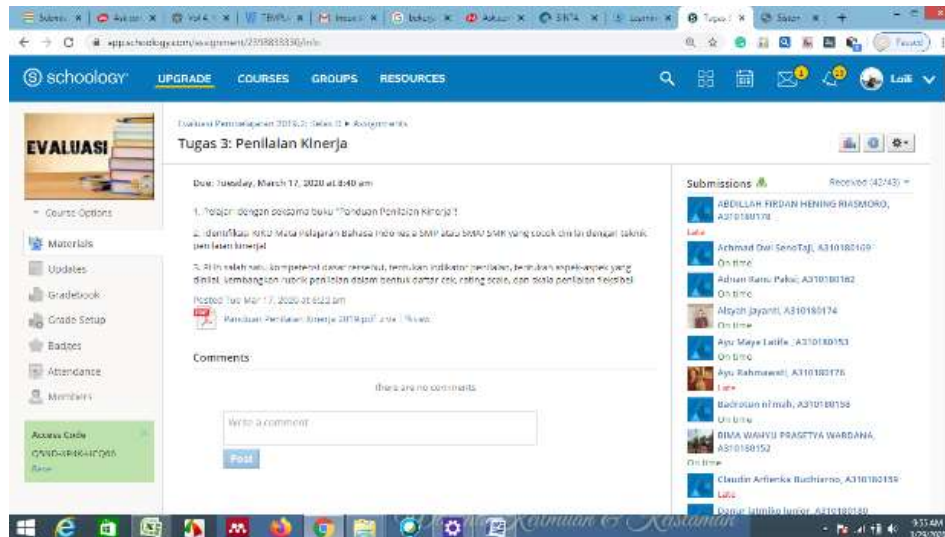
3. Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan mulai 16 s.d. 21 Maret 2020 sesuai dengan jadwal perkuliahan yang ditetapkan sejak awal semester. Pada siklus 1 ini mahasiswa mempelajari materi tentang 'Teknik Penilaian Kinerja'. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan pada siklus 1 dijabarkan sebagai berikut.

1. Dosen menyeting tugas kelas di akun *schoolology*.
2. Dosen mengunggah petunjuk tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dilengkapi dengan modul yang harus dipelajari mahasiswa.
3. Dosen mengaktifkan tugas tersebut agar dapat diakses oleh mahasiswa.
4. Mahasiswa dapat mengakses tugas tersebut sesuai jadwal perkuliahan

5. Mahasiswa diberi waktu untuk mengerjakan tugas tersebut sesuai dengan rentang waktu perkuliahan, yaitu 100 menit.
 6. Mahasiswa mengunggah tugas di menu submission.
 7. Dosen memeriksa tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa.
- Gambaran menu tugas dapat dicermati pada Gambar 1.



Gambar 1 Menu Tugas Siklus 1

Mahasiswa yang berpartisipasi dengan mengirimkan tugas tepat waktu lebih dari 50% di semua kelas. Data tingkat partisipasi mahasiswa pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Tingkat Partisipasi Mahasiswa pada Siklus 1

Kelas	Tingkat Partisipasi
A	84%
B	82%
C	56%
D	64%
E	93%

Temuan ini juga bersesuaian dengan temuan Tantri (2018) bahwa sebanyak 70% setuju dan 11% sangat setuju ketika berpartisipasi dalam pembelajaran daring.

Setelah pembelajaran selesai dosen bersama mahasiswa melakukan refleksi. Hasil refleksi mengungkap beberapa hal sebagai berikut.

1. Tugas dosen mengoreksi semua tugas yang diunggah mahasiswa sangat berat karena harus membuka tugas satu per satu dan memberikan komentar. Seandainya ada menu untuk koreksi teman sejawat ini akan lebih mudah dilakukan.
2. Mahasiswa saat mengerjakan tugas bingung karena materi yang disajikan dalam modul belum dijelaskan oleh dosen sehingga kompetensi literasi dan inkuiri mahasiswa dalam konteks ini menjadi kunci keberhasilan mahasiswa mengerjakan tugas.
3. Dosen tidak bisa mengontrol apakah tugas dikerjakan oleh mahasiswa sendiri atau hasil menempel dari pekerjaan teman atau menempel dari buku.

4. Mahasiswa merasa bahwa metode ini kurang efektif karena tidak ada interaksi langsung antara mahasiswa dengan dosen. Mereka menyebut istilah ini dengan tugas daring, bukan kuliah daring.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka dosen bersama mahasiswa bersepakat untuk mencoba aplikasi lain yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa seperti perkuliahan tatap muka.

Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan mulai 23 s.d. 28 Maret 2020. Pelaksanaan siklus 2 disesuaikan dengan jadwal perkuliahan, kecuali mahasiswa kelas A dan kelas B, perkuliahan biasanya dilaksanakan setiap Rabu pukul 12.30 s.d. 16.00 karena libur nasional Hari Raya Nyepi maka perkuliahan dilaksanakan Jumat pukul 07.00 s.d. 08.40 untuk kelas B dan pukul 08.40 s.d. 10.20 untuk kelas A.

Langkah-langkah perkuliahan pada siklus 2 ini dirinci sebagai berikut.

1. Dosen satu hari sebelumnya membuat kesepakatan dengan mahasiswa bahwa pelaksanaan perkuliahan menggunakan aplikasi *Zoom*.
2. Mahasiswa diminta untuk menginstal aplikasi tersebut dalam HP atau laptopnya.
3. Dosen menyiapkan materi perkuliahan yang akan ditayangkan pada saat video konferensi (vikon) berlangsung di kelas *schoolology*.
4. Sebelum perkuliahan mahasiswa diminta untuk mengunduh materi perkuliahan yang sudah diunggah oleh dosen.
5. Tiga puluh menit sebelum perkuliahan dimulai, dosen mengaktifkan *Zoom* dan mengirimkan tautan di grup WA kelas mahasiswa agar mahasiswa bisa bergabung ke kelas vikon.
6. Sambil menunggu semua mahasiswa masuk, mahasiswa diberi kesempatan saling sapa dengan teman lainnya.
7. Jika semua sudah siap, perkuliahan dimulai dengan penyampaian materi oleh dosen. Pada saat penyampaian materi ini dilakukan, dosen menayangkan materi kuliah melalui menu bagi layar.
8. Materi disampaikan secara interaktif. Jika ada mahasiswa yang belum paham, boleh langsung bertanya dan berdiskusi.

Tabel 4 Tingkat Partisipasi Mahasiswa pada Siklus 2

Kelas	Tingkat Partisipasi
A	91%
B	80%
C	82%
D	84%
E	59%

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi mahasiswa di siklus 2 meningkat 7% di kelas A, 26%, di kelas C, dan 20% di kelas D, penurunan partisipasi terjadi di kelas B 2% dan kelas E 34%.Menurunnya tingkat partisipasi mahasiswa di kelas B dan kelas E berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan disebabkan oleh keterbatasan perangkat yang digunakan

mahasiswa. Secara umum terkendala jaringan yang menyebabkan mahasiswa gagal bergabung.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan dengan mahasiswa terhadap proses dan hasil pelaksanaan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan perkuliahan di siklus 2 dengan aplikasi *Zoom* ada kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan

1. Sebagian besar mahasiswa mengaku sangat senang mengikuti pembelajaran dengan aplikasi *Zoom* dengan metode vikon berbasis materi tayang ini.
2. Pembelajaran dengan metode ini merupakan pengalaman baru untuk mahasiswa, bahkan ada yang menyatakan ini pengalaman pertama.
3. Literasi digital mahasiswa meningkat.
4. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif karena ada dialog langsung antara dosen dengan mahasiswa yang bersifat dua arah.
5. Mahasiswa lebih mudah menyerap materi perkuliahan.

Kekurangan

1. Membutuhkan kuota/ paket data yang sangat banyak (boros). Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan Farah & Nasution (2020) bahwa aplikasi *zoom* sangat boros dalam menghabiskan kuota.
2. Perangkat elektronik harus dalam kondisi sehat (ada beberapa yang konfirmasi karena HPnya sangat panas, takut meledak).
3. Di daerah tertentu sinyalnya tidak kuat sehingga sering keluar dari kelas daring dan tidak bisa mendengarkan penjelasan dengan jelas, suara putus-putus, bahkan tidak bersuara sama sekali.
4. Suara di sekitar peserta kuliah mengganggu kelas jika mic tidak di *mute*.
5. Waktu yang terbatas 40 menit untuk penggunaan aplikasi *Zoom* membuat kelas harus beberapa kali masuk kelas sehingga perkuliahan berlangsung lebih lama.

Siklus 3

Siklus 3 dilaksanakan 30 Maret 2020 s.d. 4 April 2020. Sesuai dengan hasil refleksi yang telah dipaparkan pada siklus 1 dan siklus 2, siklus 3 ini aplikasi yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa adalah aplikasi *FastStone* berbasis kuis. Aplikasi *FastStone* ini diterapkan dengan dikombinasikan dengan aplikasi *schoolology*. Fokus pada siklus 3 ini selain untuk meminimalisasi terkurasnya kuota internet mahasiswa adalah untuk mengoptimalkan pemahaman mahasiswa berkaitan dengan materi yang diajarkan. Jika pada siklus 1 mahasiswa merasa bahwa dosen pengampu hanya memberikan tugas karena hanya melampirkan buku panduan lalu mengerjakan beberapa pertanyaan berkaitan dengan materi yang tersedia dalam buku panduan, sedangkan pada siklus 2 borosnya kuota, gangguan sinyal dan suara eksternal, serta kesulitan dosen pengampu mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Siklus 3 ini berusaha untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan mengoptimalkan peran pengampu sebagai fasilitator dan evaluator.

Berikut dideskripsikan langkah-langkah pembelajaran pada siklus 3.

1. Pengampu menyiapkan materi perkuliahan dengan merekam video pembelajaran melalui aplikasi *FastStone*.
2. Pengampu menyiapkan 10 butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan dan mengunggahnya dalam file kuis di *schoology*. Kuis yang dikembangkan disetting batas waktu mengerjakan setiap soal dan diacak. Hal ini dilakukan untuk menghindari mahasiswa bertanya ke teman lain saat kuis berlangsung. Kuis yang diunggah sementara disetting dalam keadaan *unpublished*.
3. Pada saat jadwal perkuliahan, mahasiswa diberi video yang telah disiapkan pada langkah 1 melalui grup WA kelas.
4. Mahasiswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami melalui grup WA kelas.
5. Setelah tidak ada pertanyaan lagi dosen meminta mahasiswa untuk menyiapkan diri menghadapi kuis.
6. Setelah semua mahasiswa menyatakan siap, dosen pengampu mem-*publish* kuis dalam aplikasi *schoology*.
7. Mahasiswa mengerjakan kuis sesuai waktu yang telah ditentukan.
8. Mahasiswa dapat langsung melihat hasil kuis yang dikerjakan.
9. Berdasarkan hasil kuis yang dikerjakan mahasiswa, dosen pengampu kembali membuat rekaman berupa pembahasan bagaimana cara mengerjakan setiap soal dalam kuis melalui aplikasi *FastStone*, kemudian mengirimkannya ke grup WA kelas.
10. Mahasiswa yang masih merasa kesulitan diizinkan untuk bertanya melalui WA.

Tingkat partisipasi mahasiswa pada siklus 3 dapat dilihat dari keaktifannya dalam mengerjakan kuis dan berdiskusi melalui WA. Data berkaitan dengan tingkat partisipasi mahasiswa pada siklus 3 dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Tingkat Partisipasi Mahasiswa pada Siklus 3

Kelas	Tingkat Partisipasi
A	84%
B	100%
C	76%
D	95%
E	67%

Jika dibandingkan dengan siklus 2, tingkat partisipasi mahasiswa turun 6% untuk kelas A dan C. Kelas B, D, dan E partisipasi meningkat masing-masing 20%, 11%, dan 8%.

Hasil refleksi yang dilakukan antara dosen dengan mahasiswa terhadap pelaksanaan siklus 3 dipaparkan sebagai berikut.

1. Video pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui aplikasi *FastStone* sangat efektif karena video fokus pada materi yang diajarkan dan mahasiswa bisa melihatnya berulang-ulang.
2. Kuis yang dilakukan sebagai alat evaluasi pemahaman mahasiswa tidak membebani karena mahasiswa harus mengerjakan saat itu juga, tidak seperti tugas yang harus diselesaikan pada waktu di luar jam perkuliahan.

3. Tidak menguras kuota data internet untuk berpartisipasi aktif dalam perkuliahan ini karena video yang diunggah kapasitasnya tidak seberat saat perkuliahan melalui vikon.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut relevan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kelebihan pembelajaran daring disebutkan salah satunya adalah efisiensi biaya. Dari hasil penelitian yang sama, pembelajaran daring juga mempunyai beberapa kelemahan, di antaranya keterbatasan umpan balik, perencanaan pembelajaran yang lama, serta meningkatkan potensi frustrasi, kecemasan, dan kebingungan [17]; [18]. Dalam konteks ini justru kelebihan yang disebutkan dalam penelitian terdahulu justru menjadi kelemahan karena pelaksanaannya membutuhkan kuota yang banyak sehingga partisipasi mahasiswa tidak maksimal karena terkendala daya beli kuota. Kelemahan justru berubah menjadi kelebihan. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif mahasiswa saat umpan balik selalu disampaikan dalam bentuk yang bervariasi. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Mahnun (2018) pembelajaran daring dapat meningkatkan partisipasi karena pembelajaran daring pada dasarnya menyediakan perangkat yang interaktif. Perencanaan pembelajaran yang lama justru memantapkan realisasi pembelajaran sehingga kegagalan dalam pembelajaran dapat diminimalisasi. Frustrasi, kecemasan, dan kebingungan pun dapat diatasi dengan kombinasi dan variasi metode dan media pembelajaran yang dilaksanakan dalam 3 siklus.

Sudut pandang konstruktivis dalam pembelajaran daring menjadi hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan agar pelaksanaan pembelajaran tidak terjadi dalam kondisi tipuan teknis karena mengandalkan fitur yang tersedia dalam kelas maya. Maka multidimensional strategi harus dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang ideal [20]. Peneliti lain menyebutnya dengan pertimbangan prinsip-prinsip pedagogis dalam pembelajaran [21].

Langkah-langkah pembelajaran ini juga telah berhasil memanfaatkan menu refleksi sebagai media umpan balik seperti yang direkomendasikan oleh peneliti sebelumnya yang dimulai dari kesadaran, eksplorasi dan filtrasi, pembelajaran, aplikasi pribadi, dan profesional, berbagi, dan refleksi [22]; [23]

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kombinasi aplikasi *schoolology*, *Zoom*, dan *FastStone* mampu menjadi solusi di tengah pandemi korona yang dialami oleh masyarakat dunia, khususnya masyarakat Indonesia, lebih spesifik lagi mahasiswa penempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tingkat partisipasi mahasiswa yang fluktuatif berdasarkan data siklus 1, 2, dan 3 menunjukkan adanya kendala saat diberlakukan kebijakan perkuliahan daring. Namun, secara umum kendala tersebut dapat diatasi dengan adanya inovasi implementasi aplikasi dengan model kombinasi antara *Schoolology*, *Zoom*, dan *FastStone*.

Ucapan Terima Kasih (jika ada)

Terima kasih disampaikan kepada mahasiswa penempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Kejujuran kalian dalam memberikan refleksi setiap siklus yang dilakukan merupakan kunci peneliti dapat mengantisipasi permasalahan yang terjadi pada siklus-siklus berikutnya. Semoga Allah Swt. Melimpahkan kesehatan dan kebahagiaan untuk kita semua. Aamiin.

Referensi

- [1] V. T. Irawan, E. Sutadji, and Widiyanti, "Blended learning based on schoology: Effort of improvement learning outcome and practicum chance in vocational high school," *Cogent Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.1080/2331186X.2017.1282031.
- [2] R. Sudiana, "Efektifitas Penggunaan Learning Management System Berbasis Online," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 9, no. 2, pp. 201–209, 2016.
- [3] N. Sudarwati and Rukminingsih, "Evaluating e-learning as a learning media a case of entrepreneurship e-learning using schoology as media," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 13, no. 9, pp. 269–279, 2018, doi: 10.3991/ijet.v13i09.7783.
- [4] N. Y. Hidayat, Wardono, and A. Rusilowati, "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Metakognisi Siswa dalam Pembelajaran Synectics Berbantuan Schoology," *Prism. Prosiding Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, pp. 911–916, 2019.
- [5] J. L. Moore, C. Dickson-Deane, and K. Galyen, "E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?," *Internet High. Educ.*, vol. 14, no. 2, pp. 129–135, 2011, doi: 10.1016/j.iheduc.2010.10.001.
- [6] M. M. Archibald, R. C. Ambagtsheer, M. G. Casey, and M. Lawless, "Using Zoom Videoconferencing for Qualitative Data Collection: Perceptions and Experiences of Researchers and Participants," *Int. J. Qual. Methods*, vol. 18, pp. 1–8, 2019, doi: 10.1177/1609406919874596.
- [7] T. Belawati, *Pembelajaran Online*, no. December 2019. Banten: Universitas Terbuka, 2019.
- [8] B. Suranto, "Virtual Classroom: Strategi Pembelajaran Berbasis Synchronous E-Learning," in *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 (SNATI 2009)*, 2009, no. Juni.
- [9] H. Wibawanto, *Perancangan Web Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019.
- [10] "Comprehensive Guide to Educating Through Zoom," no. March, pp. 1–10, 2020.
- [11] I. A. Brahma, "Penggunaan Zoom sebagai Pembelajaran Berbasis Online dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 6, no. 2, p. 97, 2020, doi: 10.37905/aksara.6.2.97-102.2020.
- [12] "Getting Started on Schoology for Instructors," 2018. .
- [13] C. Choirudin, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Schoology," *Numer. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–62, 2017, doi: 10.25217/numerical.v1i2.131.

- [14] Nelfira, Z. Efendy, and I. P. Tanjung, “Aplikasi Pembelajaran Generasi Berencana pada Pusat Informasi dan Konseling Remaja Gerami Naungan BKKBN Sumatera Barat,” *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 31–47, 2017, doi: <https://doi.org/10.33022/ijcs.v6i1.15>.
- [15] N. R. Tantri, “Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh,” *J. Pendidik. Terbuka dan Jarak Jauh*, vol. 19, no. 1, pp. 19–30, 2018.
- [16] B. Farah and R. D. Nasution, “Analisis Perubahan Orientasi Pola Hidup Mahasiswa Pasca Berakhirnya Masa Pandemi Covid-19,” *J. Noken Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 5, no. 2, p. 23, 2020, doi: [10.33506/jn.v5i2.968](https://doi.org/10.33506/jn.v5i2.968).
- [17] C. Of and T. H. E. Acm, “Can E-Learning Replace Classroom Learning?,” *Commun. ACM*, vol. 47, no. 5, pp. 74–79, 2004.
- [18] E. T. Welsh, C. R. Wanberg, K. G. Brown, and M. J. Simmering, “E-learning: emerging uses, empirical results and future directions,” *Int. J. Train. Dev.*, vol. 7, no. 4, pp. 245–258, 2003, doi: [10.1046/j.1360-3736.2003.00184.x](https://doi.org/10.1046/j.1360-3736.2003.00184.x).
- [19] N. Mahnun, “Implementasi Pembelajaran Online dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online di Perguruan Tinggi Islam dalam Mewujudkan World Class University.,” *IJIEM Kaji. Teor. dan Has. Penelit. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–36, 2018.
- [20] D. Tavangarian, M. Leypold, K. Nölting, M. Röser, and D. Voigt, “Is e-Learning the Solution for Individual Learning?,” *Electron. J. E-Learning*, vol. 2, no. 2, pp. 273–280, 2004.
- [21] T. Govindasamy, “Successful implementation of e-Learning Pedagogical considerations,” *Internet High. Educ.*, vol. 4, no. 3–4, pp. 287–299, 2001, doi: [10.1016/S1096-7516\(01\)00071-9](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(01)00071-9).
- [22] C. Utama, Sajidan, J. Nurkamto, and Wiranto, “A conceptual model for electronic learning cycle on schoology,” *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 243, no. 1, 2019, doi: [10.1088/1755-1315/243/1/012108](https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012108).
- [23] S. Biswas, “Schoology-Supported Classroom Management: A Curriculum Review,” *Northwest J. Teach. Educ.*, vol. 11, no. 2, pp. 187–196, 2013, doi: [10.15760/nwjte.2013.11.2.12](https://doi.org/10.15760/nwjte.2013.11.2.12).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)