

---

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR TEKNOLOGI PERKANTORAN  
MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *SCHOOLGY*  
SMK NEGERI 3 SURAKARTA**

*Wulan Febriana Fitrianti*<sup>1</sup>, *Cicilia Dyah Sulistyaningrum Indrawati*<sup>2</sup>, *Sutaryadi*<sup>3</sup>

*Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran*

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*

*Universitas Sebelas Maret Surakarta*

*Email: [wulanfebrianaf12@gmail.com](mailto:wulanfebrianaf12@gmail.com), [ciciliadyah@staff.uns.ac.id](mailto:ciciliadyah@staff.uns.ac.id),  
[sutaryadi\\_uns@yahoo.com](mailto:sutaryadi_uns@yahoo.com)*

**Abstract**

*This study to determine the improvement of learning achievement in office technology subjects through project based learning model using Schoology. The type of research conducted was Classroom Action Research. It involved 36 students as subject of the research. Data collecting technique used were (a) observation, (b) interview, (c) test, and (d) documentation. Based on the result, that the implementation of Project Based Learning model utilizing Schoology improved student achievement of Class X.2 at Office Administration Program. It was proved by the first cycle and the second cycle of the study. Student learning achievement had increased both in cognitive aspect and psychomotor aspect. In cognitive aspect, student learning achievement had improved from class average of 74,86 or 72,22% in the first cycle to class average of 80,97 or 83,33% in the second cycle. In psychomotor aspect, student learning achievement had also improved from the percentage of 77,78% in the first cycle to 88,89% in the second cycle. In conclusion, the implementation of Project Based Learning using Schoology could improve learning achievement on Office Technology subject at Class X.2 of Office Administration Program of SMK Negeri 3 Surakarta in the school year of 2017/2018.*

***Keywords : Project Based Learning, Schoology, Learning Achievement***

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat proses pembelajaran dimana siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan demikian guru mempunyai kewajiban untuk mendidik dan mengajarkan konsep pembelajaran agar lebih tertanam pada siswa. Guru, siswa, model pembelajaran, media pembelajaran, dan proses belajar mengajar merupakan faktor tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu peranan guru adalah sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang tidak membosankan dan menyenangkan, mengembangkan bahan pembelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran serta menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang harus mereka capai.

Dalam hal ini, tentu diperlukan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman. Media dan model pembelajaran dipilih agar siswa dapat lebih tertarik dan berminat dengan proses pembelajaran serta dapat lebih membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sedangkan media yang dipersiapkan harus terprogram dengan baik, karena perkembangan dari perubahan teknologi informasi dapat mempengaruhi semuanya. Perubahan teknologi memiliki beberapa dampak dalam bidang pendidikan diantaranya menuntut seseorang untuk memiliki ketrampilan baru, dapat mempersiapkan lulusan sesuai perkembangan teknologi yang terjadi, penggunaan media, komunikasi, transformasi dan bioteknologi dalam mendukung kegiatan dibidang pendidikan. Pengaruh teknologi terhadap lembaga pendidikan adalah pada penggunaan media, komunikasi, transformasi dan revolusi bioteknologi.

Dengan mengikuti perubahan teknologi yaitu dengan menggunakan media dan model pembelajaran berbasis elektronik masa kini yang menarik dapat merangsang minat belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Surakarta. Dimana pengamatan awal ini dilakukan

pada saat melaksanakan Magang Kependidikan III pada bulan September sampai dengan November 2017 di SMK Negeri 3 Surakarta. Terdapat permasalahan yang ditemukan pada kelas X Administrasi Perkantoran 2 pada pembelajaran Teknologi Perkantoran. Diantaranya guru hanya berada didepan kelas tanpa berkeliling sehingga apabila ada siswa yang mengalami kesulitan guru tidak mengetahuinya atau bahkan siswa melakukan kegiatan sendiri karena merasa tidak diperhatikan oleh guru, siswa belum bisa memanfaatkan waktu untuk bertanya mengenai masalah dan kesulitannya dalam pembelajaran, tidak tersedianya buku paket, guru sering meninggalkan siswa sehingga apabila siswa mengalami kesulitan siswa tidak bisa menanyakan kepada guru, siswa kurang minat dengan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran dilaksanakan yaitu model ceramah dan penugasan, hal itu terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengobrol dengan temannya bermain *handphone* atau komputer saat guru sedang menjelaskan. Sehingga, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan guru dan hal tersebut berdampak pada prestasi belajar yang kurang optimal.

Dari data yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran Teknologi Perkantoran

menunjukkan bahwa prestasi belajar ulangan siswa di kelas X AP 2 yang terdiri dari 36 siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sejumlah 19 siswa atau 52%. Sehingga presentase siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran sejumlah 48% atau 17 siswa.

Teknologi Perkantoran merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada kurikulum 2013 yang mempelajari tentang pengoperasian perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, aplikasi presentasi, *teleconference* dan blog untuk membantu pekerjaan kantor. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran dengan materi pengoperasian aplikasi presentasi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran tersebut hampir 90% berupa praktek yang mana disampaikan guru dengan metode ceramah dengan memberi contoh namun terlalu cepat dalam menjelaskannya, hal itu menyebabkan siswa tertinggal materi yang telah dijelaskan. Menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, maka perlu upaya perbaikan dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternative yang biasa dipakai adalah guru melakukan perbaikan dalam proses pembelajarannya, disini guru sebagai perancang dan organisator sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk

memahami dan mendalami materi ajar dalam proses kegiatan belajar tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran E-learning yaitu *Schoology*.

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* didasari pada ketentuan bahwa lulusan SMK harus memiliki keahlian untuk menghasilkan suatu produk selain itu dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* akan membuat siswa lebih paham mengenai pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka karena memberikan siswa teknik belajar inovatif yaitu dengan berlatih langsung, mendengarkan, melihat dan memahami ini materi pelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan mereka juga mencoba dan mempraktikkan langsung. Pemahaman materi yang lebih baik akan meningkatkan kemampuan intelektual siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Sedangkan penggunaan media pembelajaran berdasarkan kenyataan yang ada, maka peneliti mencoba untuk menerapkan dengan memanfaatkan internet yaitu suatu media pembelajaran berbasis E-learning yaitu *Schoology*. Dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan teknologi web yang didalamnya

terdapat video, gambar maupun suara dalam membantu penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, hal ini berkaitan dengan penggunaan *schoology* dimana didalam *schoology* terdapat akses untuk menambahkan video, gambar maupun suara.

Selain itu *schoology* sengaja dipilih oleh peneliti karena penggunaannya yang lebih mudah dan dapat diakses oleh semua siswa yang didalam pembelajaran dalam satu kelas. *Schoology* adalah salah satu *Learning Management System (LMS)* berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran seperti didalam kelas dan memiliki layanan berupa diskusi, tes dan kuis, pekerjaan rumah serta *schoology* ini disediakan dalam bentuk aplikasi telepon seluler dengan akses internet. Dengan menggunakan *schoology* ini bisa memudahkan interaksi antara siswa dengan guru yang bersangkutan. Sehingga sangat mendukung pembelajaran yang sedang berjalan dikelas ataupun diluar kelas.

Media pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Proses pembelajaran dibuat dengan memanfaatkan sambungan internet, sehingga bisa dilakukan di luar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dalam hal ini penggunaan internet memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian

materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi dan praktek tentang materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *schoology* diharapkan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam penguasaan mata pelajaran Teknologi Perkantoran.

Pernyataan di atas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Sabda Kusumantara (2017), dengan judul “Pengaruh Penerapan *E-learning Schoology* Pokok Bahasan Animasi 2 Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Dengan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditori, Visual, Dan Intelektual) Di Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Singaraja”, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-learning schoology* dan media pembelajaran konvensional, dilihat dari rata-rata hasil belajar, rata-rata kelas eksperimen adalah 19,33 dan kelas control adalah 16,78 dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran *E-learning schoology* lebih baik dengan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi.

Penelitian lain yaitu Penelitian mengenai penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni Arizona Neto Armando (2014) dengan judul Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Pada Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Dalam Dinamika Hidrosfer Tahun Ajaran 2013/2014 (Implementasi Kurikulum 2013 di Kelas X ICT IPA 2 SMAN 1 Karanganyar). Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar geografi peserta didik menggunakan model *Project Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar geografi melalui 2 siklus yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media *schoology* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian tentang Peningkatan Prestasi Belajar Mata

Pelajaran Teknologi Perkantoran melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Media *Schoology* Kelas X AP 2 SMK Negeri 3 Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X AP 2 di SMK Negeri 3 Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran, peneliti dan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, metode observasi, metode dokumentasi dan metode tes. Prosedur penelitian meliputi tahap: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan tindakan, tahap refleksi tindakan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi belajar siklus I yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut :

### 1) Ranah Kognitif

Prestasi belajar ranah kognitif diperoleh dari tes evaluasi menggunakan media *schoology*. kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana

pemahaman dan pengetahuan materi siswa saat pembelajaran. Berikut prestasi belajar siswa ranah kognitif kelas X AP 2 SMK Negeri 3 Surakarta.

Tabel 4.2 Data Prestasi Belajar Siklus I Ranah Kognitif

Berdasarkan hasil tes evaluasi siswa, menunjukkan bahwa ketuntasan prestasi belajar dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)  $\geq 75$  yang dicapai pada siklus I sebanyak 26 siswa dengan persentase 72,22% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa mencapai 74,86. Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *schoology* masih kurang baik dan belum mencapai target indikator capaian penelitian 80% sehingga perlu adanya perbaikan sebab persentase ketuntasan hasil tes evaluasi siswa baru mencapai 72,22%.

### 2) Ranah Psikomotorik

Berikut prestasi belajar siswa ranah psikomotorik kelas X AP 2 SMK Negeri 3 Surakarta.

Tabel 4.3 Data Prestasi Belajar Siklus I Ranah Psikomotorik

Aspek yang dinilai	Jumlah Peserta Didik dan Persentase											
	B	S	%	B	%	C	%	K	%	K	S	%
Keaktifan	7	19,44		17	47,22	9	25	3	8,33	-	-	-
Kerjasama	6	16,67		24	66,67	6	16,67	-	-	-	-	-

Ket: (BS=Baik Sekali, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, KS=Kurang Sekali)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa penilaian ranah psikomotorik siklus I pada aspek (A) Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, jumlah siswa dengan penilaian baik sekali sebanyak 7 siswa (19,44%), jumlah siswa dengan penilaian baik sebanyak 17 siswa (47,22%), jumlah siswa dengan penilaian cukup sebanyak 9 siswa (25%), jumlah siswa dengan penilaian kurang sebanyak 3 siswa (8,33%). Sedangkan pada aspek (B) Kerjasama jumlah siswa dengan penilaian baik sekali sebanyak 6 siswa (16,67%), jumlah siswa dengan penilaian baik sebanyak 24 siswa (66,67%), jumlah siswa dengan penilaian cukup sebanyak 6 orang (16,67%).

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi belajar siklus II yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut :

**1) Ranah Kognitif**

Prestasi belajar ranah kognitif diperoleh dari tes evaluasi menggunakan

media *schoolology*. Pelaksanaan evaluasi masih sama dengan siklus I. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana pemahaman dan pengetahuan materi siswa saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi belajar siklus II ranah kognitif yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Data Prestasi Belajar Siklus II Ranah Kognitif

No	Uraian Pencapaian Prestasi Belajar	Jumlah
1.	Siswa yang mencapai nilai $\geq 75$	30 siswa
2.	Siswa yang mencapai nilai $< 75$	6 siswa
3.	Rata-rata kelas	80,97
4.	Persentase siswa tuntas	83,33 %
5.	Persentase siswa belum tuntas	16,67 %

Berdasarkan hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa ketuntasan prestasi belajar ranah kognitif dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal=75) yang dicapai pada siklus II sebanyak 30 siswa yang mencapai batas KKM yang ditentukan dengan persentase 83,33 % dan nilai rata-rata kelas mencapai 80,97. Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berhasil, sebab ketuntasan prestasi belajar ranah kognitif siswa sudah melebihi indikator yang diharapkan yaitu 80%.

## 2) Ranah Psikomotorik

Berikut prestasi belajar siswa ranah psikomotorik kelas X AP 2 SMK Negeri 3 Surakarta.

Tabel 4.5 Data Prestasi Belajar Siklus II Ranah Psikomotorik

Aspek yang dinilai	Jumlah Peserta Didik dan Persentase									
	BS	%	B	%	C	%	K	%	KS	%
Keaktifan	19	52,78	13	36,11	4	11,11	-	-	-	-
Kerjasama	17	42,22	19	52,78	-	-	-	-	-	-

Ket: (BS=Baik Sekali, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, KS=Kurang Sekali)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa penilaian ranah psikomotorik siklus II pada aspek (A) Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, jumlah siswa dengan penilaian baik sekali sebanyak 19 siswa (52,78%), jumlah siswa dengan penilaian baik sebanyak 13 siswa (36,11%), jumlah siswa dengan penilaian cukup sebanyak 4 siswa (11,11%). Sedangkan pada aspek (B) Kerjasama jumlah siswa dengan penilaian baik sekali sebanyak 17 siswa (42,22%), jumlah siswa dengan penilaian baik sebanyak 19 siswa (52,78%).

## IV. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media *schoolology* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran di kelas X AP 2 SMK Negeri 3 Surakarta.

Hal itu dapat dilihat dari hasil berikut ini

1. Prestasi belajar siswa pada ranah kognitif pra siklus diperoleh data hasil penilaian siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 52,78% dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 70,00. Setelah diadakan tindakan siklus I, persentase ketuntasan prestasi belajar siswa meningkat menjadi 72,22% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74,86. Siklus II diperoleh persentase sebesar 83,33% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,97.
2. Prestasi belajar siswa pada ranah psikomotorik diperoleh data hasil penilaian siswa sebagai berikut :
  - a. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap siklusnya yaitu pada pra siklus persentase rata-rata kelas sebesar 59,44%. Sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 75,56%. Siklus II meningkat menjadi 88,33%.
  - b. Kerjasama siswa dalam proses pembelajaran, pada pra siklus persentase nilai rata-rata kelas sebesar 62,78%. Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 80%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,44%.



- c. Prestasi belajar siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari pra siklus persentase nilai rata-rata kelas sebesar 61,11%, pada siklus I meningkat menjadi 77,78%. Sedangkan Siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 88,89%.

*Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Dokumen Massal Dengan Mail Merge Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Bawen.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sutratinah, Tirtonegoro. (2001). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya.* Jakarta: Bina Aksara.

## V. DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Juniarti, Rani Dwi. (2014). *Pengembangan Media Mobile Learning Dengan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Kelas X Sma Negeri 1 Karanganyar.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suprihanto, Agus. (2016). *Pemanfaatan Schoology*

Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.