

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN
ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Judul Penelitian
ANALISIS PENGGUNAAN
APLIKASI PEMBELAJARAN DARING SCHOOLGY
BAGI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
ISI YOGYAKARTA**

Peneliti:

**Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd. NIP. 199110082018032001
Gustirantika Ambarsari NIM. 1810170017**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020
Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2365.G/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Schoology Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199110082018032001
NIDN : 0008109103
Jab. Fungsional : DOSEN
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FSP
Nomor HP : 085647045778
Alamat Email : dillaoctavia@isi.ac.id
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 6.900.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Gustirantika Ambarsari
NIM : 1810170017
Jurusan : SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP

Yogyakarta, 17 November 2020
Ketua Peneliti



Drs. Siswadi, M.Sn.
NIP 195911061988031001

Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 199110082018032001



Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan merupakan salah satu program studi yang memasukkan mata kuliah kependidikan dalam kurikulum. Lulusan yang diharapkan adalah menjadi seorang Guru Seni Budaya yang dapat bersaing secara nasional bahkan internasional. Selain dibekali ilmu-ilmu yang berkaitan dengan pendidikan, mahasiswa tentu dibekali keilmuan seni pertunjukan yang lengkap yaitu mulai dari Seni Drama, Tari, dan Musik. Maka, tidak heran jika materi yang disampaikan pada pertemuan tatap muka sangat terbatas.

Prodi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan mengalami permasalahan pembelajaran yang dikarenakan pandemi Covid-19. Mata kuliah yang seharusnya disampaikan secara tatap muka harus dilakukan secara daring, padahal persiapan belum matang. Kejadian ini terjadi secara mendadak, bahkan untuk menggunakan pembelajaran *blended learning*-pun tidak dapat dilakukan, pembelajaran harus dilakukan di rumah. Salah satu aplikasi daring yang digunakan adalah *Schoology*. Aplikasi *Schoology* digunakan pada pembelajaran semester ini. Penggunaan aplikasi memudahkan dosen dalam menyampaikan materi Drama, Tari, Musik, maupun Kependidikan. Dosen dapat melakukan diskusi pada forum tersebut dan dapat mengunggah video pembelajaran. Selain itu, dosen juga dapat memberikan tugas kepada mahasiswa melalui aplikasi tersebut, mahasiswa pun akan mudah mengakses dengan menggunakan *smartphone*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dalam pembelajaran daring serta mengetahui peran, kekurangan dan kelebihan aplikasi daring *Schoology*. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen Prodi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Pada saat pembelajaran berlangsung, akan dilakukan pengumpulan data tentang hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi pembelajaran daring *Schoology*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Setelah data terkumpul maka akan dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi data sumber dan teknik. Penelitian tentang penggunaan aplikasi daring *Schoology* kemudian data akan dianalisa melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang didapatkan yaitu mahasiswa siap dalam melakukan pembelajaran teori tetapi kurang maksimal jika untuk pembelajaran praktik. Aplikasi ini berperan sangat penting bagi dosen maupun mahasiswa. Kekurangan aplikasi ini adalah Ketika diakses melalui *smartphone* sering *hang* sedangkan kelebihanannya penggunaan lebih *user friendly*. Hasil tersebut dituliskan dalam bentuk artikel ilmiah yang akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi (Jurnal Teknodika/ URL: jurnal.uns.ac.id/Teknodika).

Kata_kunci_1: Daring, Aplikasi, *Schoology*, Pembelajaran Seni, *e-learning*

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat-Nya laporan akhir penelitian dengan judul **Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Schoology bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta** dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Tujuan dari pembuatan laporan akhir ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan penelitian serta sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan penelitian tersebut.

Pelaksanaan penelitian diuraikan secara jelas pada laporan akhir penelitian ini, yang berisi dari bab pendahuluan, tinjauan pustaka, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, hasil yang dicapai serta diakhiri dengan kesimpulan.

Laporan akhir penelitian ini semoga dapat menjadi bahan evaluasi dan tolok ukur dalam pelaksanaan penelitian yang sedang dilaksanakan dan menjadi bahan perbaikan untuk masa yang akan datang.

Yogyakarta, 18 November 2020

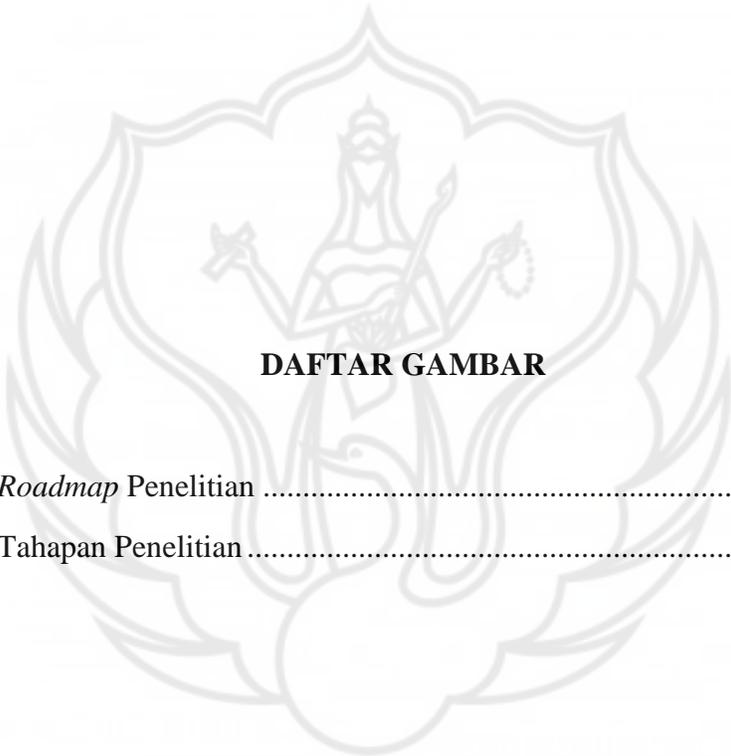
Dilla Octavianingrum

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| HALAMAN SAMPUL | 1 |
| HALAMAN PENGESAHAN | 2 |
| RINGKASAN | 3 |
| PRAKATA | 4 |
| DAFTAR ISI | 5 |
| DAFTAR TABEL | 6 |
| DAFTAR GAMBAR | 6 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 7 |
| BAB I. PENDAHULUAN | 8 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN | 14 |
| BAB IV. METODE PENELITIAN | 15 |
| BAB V. HASIL YANG DICAPAI | 17 |
| BAB VI. KESIMPULAN | 24 |
| DAFTAR PUSTAKA | 25 |
| LAMPIRAN | 26 |
| 1. Artikel Ilmiah yang diunggah pada Jurnal Teknodika | 26 |
| 2. Bukti Status Submission | 36 |
| 3. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTJB) 100% | 37 |
| 4. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% | 38 |
| 5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% | 40 |
| 6. Pedoman Wawancara | 41 |
| 7. Daftar Pertanyaan Angket Terbuka | 42 |
| 8. Foto-foto | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Fitur-fitur dalam Aplikasi Schoology yang digunakan dosen | 20 |
| Tabel 2. Fitur-fitur dalam Aplikasi Schoology yang digunakan mahasiswa | 21 |

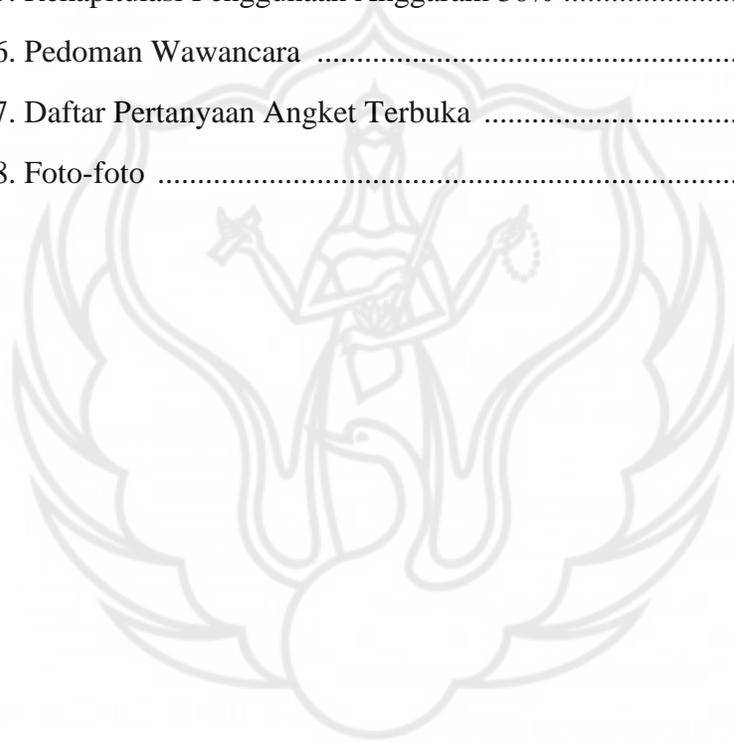


DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. <i>Roadmap</i> Penelitian | 13 |
| Gambar 2. Tahapan Penelitian | 17 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Artikel Ilmiah diunggah pada Jurnal Teknodika | 26 |
| Lampiran 2. Bukti Status Submission | 36 |
| Lampiran 3. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTJB) 100% | 37 |
| Lampiran 4. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% | 38 |
| Lampiran 5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% | 40 |
| Lampiran 6. Pedoman Wawancara | 41 |
| Lampiran 7. Daftar Pertanyaan Angket Terbuka | 42 |
| Lampiran 8. Foto-foto | 43 |



BAB I. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menuntut seseorang harus melek teknologi dan internet. Perkembangan teknologi terjadi begitu cepat, yang juga berpengaruh pada bidang pendidikan. Teknologi sering dimanfaatkan dalam penyelenggaraan pendidikan. Kemahiran dalam penggunaan teknologi akan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Kemajuan teknologi yang sangat terlihat adalah internet. Semua komputer/ laptop tersambung pada sebuah jaringan bersama, bentuk komputer juga semakin kecil. Telepon genggam/ *smartphone* adalah bentuk kecil dari komputer, bahkan fitur-fitur pada komputer sebagian besar sudah dimiliki oleh *smartphone*. *Smartphone* sudah banyak dimiliki oleh kalangan muda, terutama mahasiswa. Dengan adanya media tersebut, mahasiswa akan mudah dalam melakukan pembelajaran daring.

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan merupakan salah satu program studi yang memasukkan mata kuliah kependidikan dalam kurikulum. Lulusan yang diharapkan adalah menjadi seorang Guru Seni Budaya yang dapat bersaing secara nasional bahkan internasional. Selain dibekali ilmu-ilmu yang berkaitan dengan pendidikan, mahasiswa tentu dibekali keilmuan seni pertunjukan yang lengkap yaitu mulai dari Seni Drama, Tari, dan Musik.

Perguruan tinggi di Indonesia bahkan dunia mengalami permasalahan pembelajaran yang dikarenakan pandemi *Covid-19*. Begitu pula pembelajaran yang terjadi pada Prodi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, mata kuliah yang seharusnya disampaikan secara tatap muka harus dilakukan secara daring, padahal persiapan belum matang. Kejadian ini terjadi secara mendadak, bahkan untuk menggunakan pembelajaran *blended learning*-pun tidak dapat dilakukan, pembelajaran harus dilakukan di rumah. Salah satu aplikasi daring yang digunakan adalah Schoology, mirip seperti media sosial Facebook.

Aplikasi Schoology yang dapat diakses melalui *smartphone*/ laptop akan digunakan kembali pada pembelajaran semester depan. Penggunaan aplikasi ini akan

memudahkan dosen dalam menyampaikan materi Drama, Tari, Musik, maupun Kependidikan. Dosen dapat melakukan diskusi pada forum tersebut dan dapat mengunggah video pembelajaran. Selain itu, dosen juga dapat memberikan tugas kepada mahasiswa melalui aplikasi tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung, akan dilakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi daring Schoology kemudian akan dianalisa untuk mengetahui sejauhmana kesiapan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi daring, selain itu juga untuk mengetahui peran, kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi daring Schoology ini.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dikarenakan materi Seni Drama, Tari dan Musik maupun kependidikan sangat terbatas jika hanya diberikan pada saat jam perkuliahan. Selain itu kebijakan pemerintah tentang merdeka belajar mengharuskan mahasiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun berada. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kesiapan mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan dalam melaksanakan pembelajaran daring?
2. Bagaimana peran, kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi Schoology dalam pembelajaran daring?

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. State of the art

Peneliti mengambil beberapa rujukan yang berkaitan dengan tema pembahasan penelitian ini. Seperti dalam penelitian yang berjudul:

1. Pengembangan *E-learning* dengan *Schoology* pada Materi Dinamika Benda Tegar, penelitian ini dilakukan oleh Eka Natalia, I Dewa Putu Nyeneng, dan Agus Suyatna dari Universitas Lampung pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kemenarikan, kemudahan serta kebermanfaatan dan keefektifan *e-learning* yang digunakan