

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR
PEMBENTUKAN LOGAM DENGAN *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
SOSIAL *SCHOOLGY* DI KELAS X TKRD SMK NEGERI 2 SURAKARTA**

Teguh Widiyanto, Bambang Prawiro, Basori

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Kampus UNS Pabelan Jl. Ahmad Yani 200, Surakarta, Tlp (0271)718419 Fax. (0271)716266

e-mail: teguhwidi77@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve learning activity and learning achievement of metal forming basic competence at the TKRD first grade of SMK Negeri 2 Surakarta using blended learning supported by schoology social media. This research is classroom action research. This research is done two cycles, which each cycles consists of planning, acting, observing and reflecting. The subjekts of this research are 32 student of TKRD first grade of SMK Negeri 2 Surakarta. The data source is from teacher and students. The techniques of collecting data are observation, test, documentation, and questionnaire. This research uses content and construct validity. This research uses comparative analysis technique and statistic deskriptive. The result show that (1) the use of blended learning supported by schoology social media could improve learning activity. It is show by the percentage of students before the action is 30,81%. After the action is done, the percentage becomes 63% in the first cycle and improves to be 76,9% in the second cycle. (2) the use of blended learning supported by schoology social media could improve the learning achievement. It is show by the percentage of learning achievement completeness before the action is 43,7%. After the action, the percentage in of learning achievement completeness is 53,12% and becomes 84,38% in the second cycle. The conclusion of this research is the using of blended learning supported by schoology social media could improve learning activity and learning achievement of metal forming basic competence at the TKRD first grade of SMK Negeri 2 Surakarta.

Keywords: blended learning, media, schoology, learning activity, learning achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha bersifat sadar tujuan yang sistematis terarah pada tingkah laku peserta didik menuju ke tingkat kedewasaan. Dalam proses kegiatan ini atau lebih dikenal dengan proses kegiatan pembelajaran (KBM) seorang guru bisa menjadi faktor keberhasilan dari proses pendidikan yang berlangsung.

Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah untuk mencerdaskan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, kegiatan interaksi antara guru dan siswa merupakan kegiatan yang dominan. Seorang pendidik harus dapat mentranfer ilmu atau nilai yang dimiliki dengan mudah sehingga mudah diserap oleh peserta didiknya. Oleh sebab itu sudah menjadi tugas seorang pendidik untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan efisien.

Ada banyak komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran disekolah. Mulai dari tersedianya sarana dan prasarana sampai pada metode mengajar yang digunakan guru juga turut andil dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Akantetapi bukan sesuatu yang sulit saat ini untuk menciptakan KBM yang menyenangkan bagi siswa karena sudah tersedianya dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memadai.

Teknologi yang digunakan dalam pendidikan saat ini adalah teknologi informasi (TI).

Dengan adanya perkembangan dunia TI yang semakin pesat membuat kemudahan tersendiri bagi guru dalam mendesain KBM. TI yang sering digunakan dalam pendidikan dikenal dengan sebutan *e-learning*. Menurut Munir (2002: 170) *e-learning* adalah suatu program aplikasi berbasis internet yang memuat semua informasi tentang seputar pendidikan yang jelas, dinamis, dan akurat serta *up to date* memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara *online*.

Dalam perkembangan sistem *e-learning* di dunia pendidikan ternyata sudah digunakan oleh negara-negara luar beberapa waktu yang lalu. Sebagai contoh di Amerika Serikat misalnya hampir 90% pada setiap satuan pendidikan yang memiliki siswa lebih dari 10.000 siswa telah menggunakan sistem ini dalam proses pembelajaran. Perkembangan *e-learning* mulai hanya sekedar berbasis *power point*, menuju ke *Learning Management Sistem (LMS)*.

Menurut Ryan K. Ellis (2009: 1), LMS adalah sebuah perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencapaian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan belajar mengajar secara *online* yang terhubung internet.

Salah satu LMS yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *schoolology*. *Schoolology* merupakan salah satu laman web yang berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan. LMS ini bisa dijadikan metode baru bagi pendidik dalam memvariasikan gaya mengajar yang selama ini terkesan monoton. Syarat yang harus dipenuhi menggunakan aplikasi *schoolology* adalah terhubung dengan internet.

PERMASALAHAN

SMK Negeri 2 Surakarta merupakan SMK percontohan di Surakarta. Salah satu jurusan favorit yang ada di sekolah ini adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Pada jurusan TKR, ada salah satu kompetensi dasar yang harus kuasai siswa TKR yaitu Pembentukan Logam (PL). Kompetensi dasar ini diperoleh siswa ketika duduk di kelas X.

Saat ini jumlah siswa kelas X SMK Negeri 2 Surakarta terdapat empat kelas. Dari empat kelas X yang ada, terdapat permasalahan pada kelas X TKRD dimana keaktifan dan hasil belajar siswa yang menurun.

Berdasarkan observasi awal peneliti, mendeskripsikan bahwa pembelajaran di kelas X TKRD ini masih *teacher centered learning*. Siswa enggan untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dipelajari. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan, mengantuk bahkan tidur saat jam pelajaran. Hal ini tentu mempunyai dampak terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Berawal dari aktifitas siswa yang kurang ini menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Oleh karena peneliti merumuskan dua permasalahan yang harus diselesaikan yaitu (1) Keaktifan siswa yang rendah, (2) Hasil belajar siswa yang menurun.

Peneliti menawarkan solusi untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengubah metode pembelajaran yang diterapkan yaitu dengan *blended learning* berbantuan media sosial *schoolology*. Maksudnya adalah dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *online* berbantuan media sosial *schoolology*.

LANDASAN TEORI

1. Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Di dalam proses kegiatan pembelajaran keaktifan dan hasil belajar siswa merupakan dua variabel yang saling mempengaruhi dengan yang lain.

Menurut Sriyono (2002: 75), keaktifan itu dideskripsikan bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar siswa siswanya aktif, jasmani maupun rohani. Menurut T. Raka Joni dalam A. Tabani Rusyan (1989: 130), menjelaskan bahwa cara belajar siswa aktif menunjuk pada keaktifan mental, meskipun maksud ini dalam banyak hal dipersyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai keaktifan fisik siswa.

Menurut Paul B.Dierich dalam Sardiman (1990: 99-100), Terdapat 8 jenis aktivitas siswa dalam belajar yaitu:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan diskusi musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Mulyono Abdurrahman, 2010:37). Nana Sudjana (2009: 62) aspek kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh perubahan pengetahuan, sikap, perilaku, dan hasil belajar siswa yang tahan lama serta dapat

digunakan sebagai dasar dalam mempelajari bahan berikutnya.

2. *Blended Learning*

Blended learning merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*) yang melibatkan media tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa ahli mendefinisikan *blended learning* sebagai berikut:

Menurut Allison (2007:5) *Blended e-learning is acces to wide choice of alternatiferesourrces on your personal computer drawn from international, as well as intitutional, digital repositories, accesed via single log-in that personalizes the blend of learning you are offered; studying online with tutors as facilitators and emphasis on co-creation within a course that is rich in online collaboration.*

Ahli lain mendefinisikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh kombinasi dari dua cara penyampaian yang berbeda, model pembelajaran, dan berbasiskan komunikasi transparan di antara bagian dalam mata pelajaran (Heinze dan Procter, 2004).

Sedangkan menurut Ariesto Hadi Sutopo (2012:168) *blended learning* adalah penggunaan dua atau lebih metode pembelajaran yang berbeda, termasuk kombinasi pembelajaran tatap-muka di kelas dengan pembelajaran online, kombinasi pembelajaran *online* dengan akses pada instruktur atau anggota belajar, kombinasi simulasi dengan pembelajaran terstruktur, kombinasi *on the job training* dengan sesi informal dan kombinasi pelatihan manajerial dengan aktivitas *e-learning*.

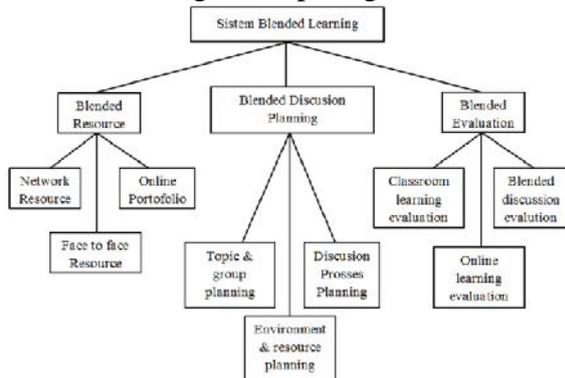
Dari berbagai definisi diatas, para ahli secara umum setuju bahwa *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan metode pembelajaran *face to face* dengan metode *e-learning*. Seperti terlihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan *blended learning*

Tempatsa mawaktus ama	Banyaktempat, waktusama, danwaktuberbeda	Di manasajak apansaja
Pembelajar antatapmuk a di kelas	<i>Distance Learning</i> ←—————→ <i>Blended Learning</i>	<i>E-Learning</i> ←—————→

Sumber: Ariesto Hadi Sutopo, 2012:169

Menurut Ariesto Hadi Sutopo, (2012:180) dalam perancangan blended learning, terdapat tiga faktor:



Gambar 1 Sistem *blended learning* (sumber: Ariesto Hadi Sutopo, 2012)

3. Schoology

Schoology adalah media sosial yaitu sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Schoology merupakan salah satu laman web yang berbentuk web sosial yang mana menawarkan pembelajaran sama di kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti *facebook* (www.schoology.com). *Schoology* juga hampir sama fungsinya dengan laman web yang lain seperti WebCT dan *Blackboard* serta menawarkan guru memuat naik segala kursus yang penting serta bahan pembelajaran yang diperlukan oleh siswa dalam mata pelajaran di sekolah.

Pada aplikasi atau web *schoology* terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu:

- Cuourses digunakan untuk membuat materi dan bahan uji.
- Group digunakan untuk membuat grup atau kelas sehingga masing-masing grup

dapat saling berkolaborasi sendiri-sendiri dengan tema yang berbeda.

- Resources digunakan untuk menyajikan sumber ke personal, grup maupun umum.

4. Pembentukan Logam

Salah satu mata pelajaran kejuruan dalam Struktur kurikulum 2013 SMK/MAK bidang studi teknologi dan rekayasa, program studi teknik otomotif adalah Teknik Dasar Otomotif (TDO). Mata pelajaran ini didapatkan oleh siswa SMK Otomotif ketika duduk di kelas X. Dalam silabus mata pelajaran tersebut memperlihatkan berbagai macam kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas X. Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran TDO untuk siswa SMK Otomotif kelas X adalah memahami proses dasar pembentukan logam dan menerapkan proses dasar pembentukan logam.

Saat ini di SMK Negeri 2 Surakarta kompetensi dasar memahami proses dasar pembentukan logam dan menerapkan proses dasar pembentukan logam ini dijadikan mata pelajaran tersendiri bagi kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dengan nama Konversi Energi Pembentukan Logam (KE-PL). Mata pelajaran KE-PL ini diperoleh siswa kelas X TKR SMK Negeri 2 Surakarta selama dua semester yaitu semester ganjil dan semester genap.

Pembentukan logam ini menjadi kompetensi penting karena hampir semua produk otomotif yang beredar disekeliling dunia sangat erat hubungannya dengan logam. Oleh karena itu sesuai silabus TDO kurikulum 2013 maka kompetensi dasar Pembentukan Logam ini menjadi salah satu kompetensi dasar yang penting untuk dipelajari.

Sesuai silabus materi pelajaran TDO kurikulum 2013 tentang kompetensi dasar Pembentukan Logam (PL) memuat beberapa hal berikut ini, yaitu: Teknik pengecoran logam, Pembentukan manual, Pembentukan roll dingin, Pembentukan roll panas, Pembentukan dengan press, Pembentukan dengan bubut, Pembentukan

dengan frais, dan Pembentukan dengan mesin skrap.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Teknik pengumpulan data penelitian adalah lembar observasi, tes, dokumentasi dan angket. Data diperoleh dari siswa kelas X TKRD SMK Negeri 2 Surakarta yang berjumlah 32 siswa. Secara umum, berikut langkah pengolahan data penelitian ini

1. Analisis data pada tes hasil belajar menggunakan analisis komparatif yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal dengan nilai tes akhir penelitian. Penghitungan datanya sebagai berikut:

a. Rata-rata kelas dirumuskan :

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata kelas

$\sum X_i$ = Jumlah nilai siswa.

N = Jumlah siswa.

Sumber: Sudjana (2005:67)

b. Ketuntasan hasil belajar secara individu
Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila hasil belajar mencapai nilai 75 dari kurikulum 2013 SMK Negeri 2 Surakarta.

c. Ketuntasan secara klasikal

$$P = \frac{\sum n_1}{\sum n_2} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Ketuntasan belajar

$\sum n_1$ = Jumlah siswa tuntas belajar secara individual

$\sum n_2$ = Jumlah total siswa

d. Daftar distribusi frekuensi nilai

1) Menentukan rentang nilai = data terbesar – data terkecil

2) Menentukan banyaknya kelas/interval
Banyaknya kelas = $1 + (3,3) \log n$

3) Menentukan panjang kelas rentang

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

4) Memilih ujung bawah kelas interval pertama, Mengambil data terkecil

5) Menyusun tabel dan membuat grafik/kurvanya

(Sudjana, 2005: 47)

2. Analisis data pada keaktifan belajar siswa menggunakan statistik deskriptif. Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan mencari persentase keaktifan siswa sesuai indikator keaktifan pada landasan teori.

a. Persentase tersebut dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah siswa aktif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2005: 43)

b. Analisis angket

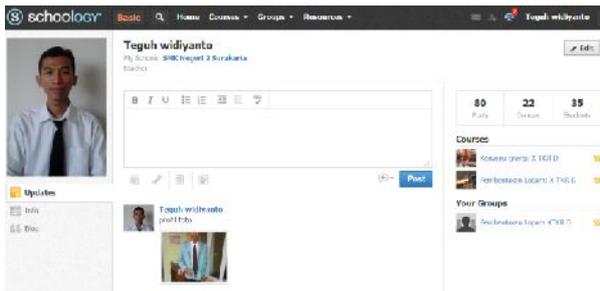
Pemberian skor angket ini digunakan skala likert, sebagai berikut :

Tabel 2. Skala likert

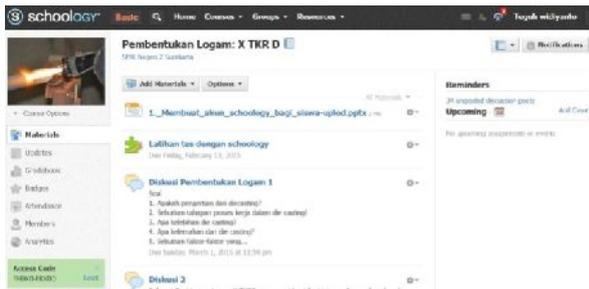
Alternatif jawaban	Skor pertanyaan positif	Skor pertanyaan negatif
Sangat Tidak Setuju	1	5
Tidak Setuju	2	4
Agak Setuju	3	3
Setuju	4	2
Sangat Setuju	5	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

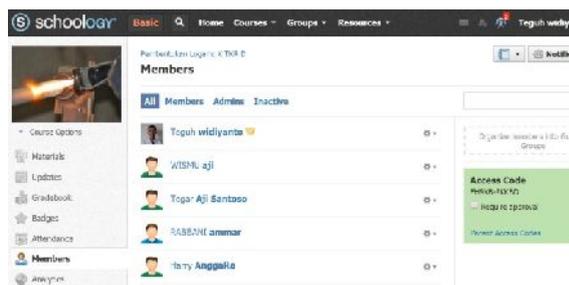
Pelaksanaan pembelajaran kompetensi dasar pembentukan logam dilaksanakan secara *blended learning*, yaitu pembelajaran dengan memadukan antara tatap muka di kelas dan online. Pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap akhir pertemuan ke-3 dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Untuk menunjang pembelajaran tatap muka di kelas, siswa diwajibkan untuk belajar mandiri dengan berbantuan media sosial *scoology*. Berikut ini beberapa dokumentasi aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *schoolology*.



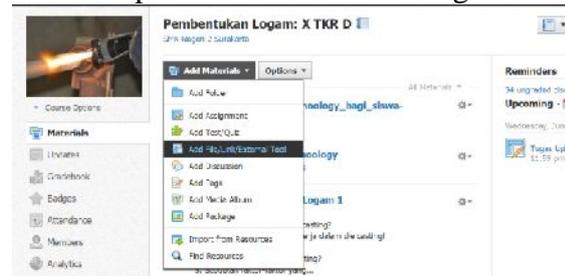
Gambar 2. URL www.schoology.com/user/17614667/updates



Gambar 3. Front Page Pembelajaran Pembentukan Logam pada *schoology*



Gambar 4. Peserta pembelajaran Kompetensi Pembentukan Logam



Gambar 5. Upload Materi oleh guru



Gambar 6. Proses diskusi online

Student	Submitted
WISMU aji	no
Tegar Aji Santoso	yes
RABAH I ammar	no
Harry Anggalla	no

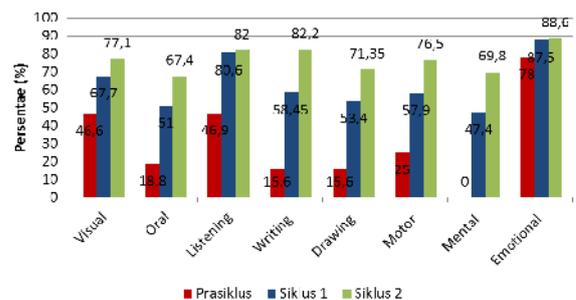
Gambar 7. Upload Tugas oleh siswa
Setelah pembelajaran *blended learning* berbantuan media sosial *schoology* pada kompetensi pembentukan logam selesai, diperoleh data keaktifan dan hasil belajar sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar Siswa

Hasil tindakan antar siklus menunjukkan adanya peningkatan pada keaktifan belajar siswa. Data keaktifan diambil berdasarkan lembar amatan dan angket keaktifan siswa, yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa antar Siklus

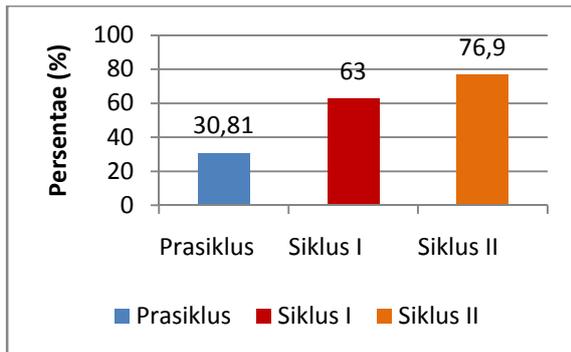
No	Indikator Keaktifan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Visual activities	46,6	67,7	77,1
2	Oral activities	18,8	51	67,4
3	Listening activities	46,9	80,6	82
4	Writing activities	15,6	58,45	82,2
5	Drawing activities	15,6	53,4	71,35
6	Motor activities	25	57,9	76,5
7	Mental activities	0	47,4	69,8
8	Emotional activities	78	87,5	88,6



Gambar 8. Histogram Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa antar Siklus

Tabel 4. Perbandingan rata-rata Keaktifan Siswa antar Siklus

No	Tindakan	Persentase (%)
1	Prasiklus	30,81
2	Siklus I	63
3	Siklus II	76,9



Gambar 9. Histogram Perbandingan rata-rata Keaktifan Siswa antar Siklus

Berdasarkan tabel terlihat bahwa keaktifan siswa setiap indikator mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi pada semua indikator keaktifan. Indikator pertama yaitu visual activities pada prasiklus 46,6%, siklus I adalah 67,7%, dan siklus II adalah 77,1%. Indikator kedua oral activities pada prasiklus 18,8%, siklus I adalah 51%, dan siklus II adalah 67,4%. Indikator ketiga listening activities pada prasiklus 46,9%, siklus I adalah 80,6%, dan siklus II adalah 82%. Indikator keempat writing activities pada prasiklus 15,6%, siklus I adalah 53,4%, dan siklus II adalah 73,35%. Indikator kelima drawing activities pada prasiklus 15,6%, siklus I adalah 47,4%, dan siklus II adalah 77,1%. Indikator keenam motor activities pada prasiklus 25%, siklus I adalah 57,9%, dan siklus II adalah 76,5%. Indikator ketujuh mental activities pada prasiklus 0%, siklus I adalah 47,4%, dan siklus II adalah 69,8%. Indikator kedelapan emotional activities pada prasiklus 78%, siklus I adalah 87,5%, dan siklus II adalah 88,6%.

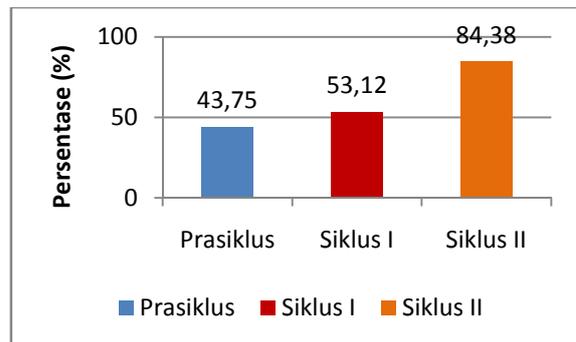
2. Hasil belajar siswa

Hasil tindakan pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa antar Siklus

No	Kualifikasi	Persentase (%)		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Siswa yang Tuntas	43,75	53,12	84,38

2	Siswa yang tidak tuntas	56,25	46,88	15,63
---	-------------------------	-------	-------	-------



Gambar 10. Histogram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa antar Siklus.

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa hasil belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan. Pada prasiklus, persentase siswa yang tuntas adalah 43,75%. Pada siklus I, persentase siswa yang tuntas adalah 53,12%. Pada siklus II, persentase siswa yang tuntas adalah 84,38%. Peningkatan tersebut menunjukkan penerapan model blended learning berbantuan media sosial schoology mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal.

Berdasarkan hasil belajar siswa, pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 69,5. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 73,63. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa adalah 81,9. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan media sosial *schoology* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis yang mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode *blended learning* berbantuan media sosial *schoology* pada kompetensi dasar pembentukan logam dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X TKRD SMK Negeri 2 Surakarta tahun 2014/2015. Sebelum diberikan

tindakan, persentase keaktifan belajar siswa adalah 30,81%. Setelah diberikan tindakan, pada siklus I keaktifan belajar siswa adalah 63% dan meningkat pada siklus II sebesar 76,9%.

2. Pembelajaran dengan menggunakan metode *blended learning* berbantuan media sosial *schoolology* pada kompetensi dasar pembentukan logam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKRD SMK Negeri 2 Surakarta tahun 2014/2015. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan. Persentase ketuntasan belajar siswa sebelum diberikan tindakan adalah 43,75%. Setelah diberikan tindakan, pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa adalah 53,12% dan meningkat pada siklus II sebesar 84,38%

Berdasarkan simpulan di atas, implikasi yang dapat disampaikan adalah (1) Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran suatu topik pembelajaran, (2) Secara praktis, pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat diterapkan pada kegiatan belajar kompetensi dasar pembentukan logam untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut : (1) bagi guru, Hendaknya guru dapat menyajikan materi kompetensi dasar pembentukan logam menggunakan metode *blended learning* berbantuan media sosial *schoolology* dengan baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. (2) bagi peneliti lain, b.Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkap dan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

A.M. Sardiman.(1990). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru). Jakarta: Rajawali Press.

Abdurrahman, M. (2010). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. Jakarta; PT Rineka Cipta.

Alma, B.(2009). Guru Profesional menguasai metode dan terampil mengajar. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Aminoto T & Pathoni H.(2014). Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoolology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. FKIP Universitas Jambi, Jurnal Sainmatika Vol 8 No 1 Tahun 2014, Hlm. 13-29.

Arikunto, S.(2010). Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Basori.(2012).Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam membantu perkuliahan teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. Jurnal JIPTEK, Vol VI No.2, 99-105. Diperoleh 10 Nopember 2014, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>

Bermawy, M.(2009). Desain Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Biswas S.(2013). Schoolology-Suported Classroom Management: A Curriculum Review. Northwest Journal of Teacher Education: Washington State University, Vol XI No.2, 188-196. Diperoleh 10 Nopember 2014 dari <http://nwate.com/2013/11/07/northwest-journal-of-teacher-education-fall-2013-issue-now-available/>

Ellis, R.K. (2009). A Field Guide to Learning Managemnet Systems. USA: The American Society for Training & Development (ASTD).

Fitria H.F. (2014). Implementasi Blended Learning pada IPA Tema Ekosistem Air Tawar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Aktivitas siswa kelas VII-G SMPN 14 Surakarta. Skripsi Tidak Dipublikasikan, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta.

- Gaillard N.(2010).Schoolology.com (Your Digital Classroom). Diperoleh 21 Oktober 2014, dari <http://coe.winthrop.edu/jonesmg/LTI/2010Fwhitepapers/>.
- Helou, A.H. & Rahim, N.Z.(2011). The Influence of Social Networking Sites on Students' Academic Performance in Malaysia". Jurnal International Conference on internet Studies September 8-10, 2011. Diperoleh 10 Oktober 2014 dari <http://www.academia.edu/1067973>
- John, L.A & Pegler C.(2007). Preparing For Blended Learning. New York: Routledge.
- Manning C., Brooks W., Crotteasu V., Diedrich A., Moser J., & Zwiefelhofer. (2011). Tech Tools for Teacher, by Teachers: Bridging Teachers and Students. Wisconsin English Journal 51(1). Diperoleh 21 September 2014, dari <http://journals.library.wisc.edu/index.php/wej/article/view/379/444>
- Munir.(2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa, Z. (2009). Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pannen, P.(2005). Pendidikan Sebagai Sistem. Jakarta: PAU-PPAI DIKTI Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto.(2013). Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: PuStaka Pelajar.
- Putri, M.A., Jampel N., & Suartama, I.K.(2009). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoolology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol II No.1 tahun 2014. Diperoleh 11 Desember 2014 dari <http://www.academia.edu/8717023>.
- Romisowzki, A.J.(1981). Designing Instructional Systems. New York: Nicholas Publishing.
- Rusyan, T.(1989). Pendekatan Dalam Proses Mengajar. Bandung: Remaja Karya
- Sadiman, A.S, Raharjo, dkk. (2007). Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatanny. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siyamta. (2014). Strategi Blended Learning Flex Model Pada Pembelajaran Administrasi Jaringan Komputer Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar. Jurnal pada Seminar Nasional pembelajaran Pasca Sarjana UM. Diperoleh 28 Nopember 2014, dari <http://www.academia.edu/9533177/>
- Slameto. (2001). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sriyono.(2002). Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Sudijono, A.(2005). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N.(2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana.(2005). Metoda Statistika. Bandung: PT. Tarsito.
- Sukmadinata, N.N.(2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. (2014). Statistika Deskriptif. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service.
- Sugiyono.(2014).Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutopo, A.H.(2012). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Suyitno, A.(2005). Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas untuk Penyusunan Skripsi. Semarang: FMIPA UNNES.
- Warsono & Hariyanto. (2012). Pembelajaran Aktif (Teori dan Assesmen). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M. (2007). Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Gaung Persada Press

dan Center for Learning Innovation
(CLI).
Yulaelawati, E.(2004). Kurikulum dan
Pembelajaran. Bandung: Pakar Raya.