

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DENGAN PLATFORM SCHOOLGY PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN (MPK) BAHASA INDONESIA

Ade Asih Susiari Tantri¹, I Putu Mas Dewantara², Kadek Wirahyuni³
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Pendidikan Ganesha¹⁻³

surel: 1susiari.tantri@undiksha.ac.id, 2mas.dewantara@undiksha.ac.id, 3kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran daring dengan platform schoology pada mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber datanya adalah implementasi pembelajaran daring dengan platform schoology pada MPK Bahasa Indonesia rombel 29 dan 30. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Ada beberapa langkah dalam mengimplementasikan platform schoology dalam MPK Bahasa Indonesia, yaitu: 1) menyusun bahan ajar; 2) mengundang mahasiswa untuk bergabung ke *course*; 3) memberikan pengumuman tentang perkuliahan untuk pertemuan yang akan dilakukan; 4) mahasiswa mengerjakan *assignment*; dan 5) pengajar memberikan *feedback* dan nilai. Hasil belajar mahasiswa rombel 29 dan 30 tergolong baik. Skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 29 sebesar 83 dan skor rata-rata kelas partisipasi sebesar 90. Skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 30 sebesar 85. Skor rata-rata ini tergolong baik dan skor rata-rata kelas partisipasi mahasiswa rombel 30 sebesar 90.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, schoology, MPK Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 membawa dampak di berbagai lini, salah satunya adalah dunia pendidikan. Proses pembelajaran selama pandemi berubah 360 derajat. Pembelajaran tatap muka harus diganti menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal ini disebabkan oleh pemberlakuan sosial distancing sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020. Sejalan dengan terbitnya peraturan tersebut, dikeluarkanlah surat edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang penggantian pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Hal ini menuntut pengajar untuk kreatif dan inovatif mengemas pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dengan kreatif dan inovatif memungkinkan pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik tanpa mengabaikan kualitas lulusan. Lulusan berkualitas memungkinkan meningkatnya kemajuan suatu negara sehingga mampu bersaing dengan negara-negara maju lainnya, walaupun pandemi covid-19 belum juga berakhir sampai saat ini.

Pembelajaran daring di masa pandemi ini sebenarnya membawa dampak positif juga bagi pengajar. Mau tidak mau, pengajar harus mampu menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan revolusi industri 4.0. Pembelajaran yang inovatif di era pandemic covid-19 dan era revolusi industri 4.0 ini adalah berbasis ICT. Menurut Husamah (2014) “pembelajaran yang didukung oleh ICT akan menciptakan situasi dan lingkungan bagi peserta didik yang dapat menstimulasi kemampuan untuk berkreasi dan berinovasi. Keterlibatan kreasi dan inovasi dalam dunia ICT mensyaratkan kemampuan penguasaan teknologi ICT yang baik, sehingga menuntut peserta didik untuk meningkatkan dan memperbaharui (*update*) keterampilan yang dimiliki”. Salah satu cara mengemas pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif adalah dengan menerapkan platform pembelajaran daring dengan schoology.

Model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran MPK bahasa Indonesia adalah model pembelajaran berbasis daring. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015:1), “pembelajaran berbasis daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan

untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas”.

Model pembelajaran daring memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut. *Pertama*, peserta didik dituntut aktif membangun dan menciptakan pengetahuannya secara mandiri (*constructivism*). *Kedua*, peserta didik aktif berkolaborasi dengan peserta didik lain dalam membangun dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*). *Ketiga*, terciptanya komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif. *Keempat*, menggunakan media laman (website) yang diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital. *Kelima*, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Ditjen GTK, dalam Isman, 2013).

Salah satu mata kuliah yang menerapkan pembelajaran daring adalah mata kuliah MPK bahasa Indonesia adalah mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Undiksha. Mata kuliah ini biasanya muncul di semester 1 atau 2. Matakuliah ini masuk dalam kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) bersama-sama dengan matakuliah pendidikan agama, pendidikan bahasa Inggris, pendidikan kewarganegaraan, ISBD, dan IAD. Hal ini sesuai dengan surat keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, 2006.

MPK bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan agar bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai bahasa profesi dan keilmuan yang dinyatakan dalam Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 232/U/2000 2 tentang Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi serta Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa. Berkaitan dengan tujuan ini, mata kuliah ini membahas tentang sejarah perkembangan bahasa Indonesia dan kedudukan bahasa, ragam bahasa, ejaan, diksi, kalimat efektif, paragraf dan berbagai jenis teks, kutipan, daftar pustaka, catatan kaki, makalah, artikel, proposal, laporan, dan berbicara dalam forum ilmiah. Maka dari itu, sangat penting mengemas pembelajaran MPK Bahasa Indonesia dengan flatform pembelajaran daring yang menarik bagi mahasiswa.

Salah satu flatform atau moda yang digunakan dalam pembelajaran daring MPK Bahasa Indonesia adalah schoology. Schoology merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) yang dapat digunakan oleh pengajar dan peserta didik saling berinteraksi dalam lingkungan belajar melalui jejaring sosial *online* (Wahyudi, 2017). Schoology didukung dengan berbagai media, seperti gambar, audio, dan video yang sangat menarik bagi siswa dan schoology juga membantu mengarahkan siswa menggunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran (Zulkifli, 2020). Menurut Amiroh (dalam Putri & Manoy, 2019) ada beberapa kelebihan dari schoology, yaitu: 1) menyediakan lebih banyak resources dibandingkan faltform yang lain; 2) menyediakan fasilitas untuk melihat semua aktivitas peserta didik pada aktivitas di schoology; 3) menyediakan fasilitas absensi; dan 4) Schoology dapat menampung jenis soal yang akan digunakan saat pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik mendeskripsikan pengimplementasian flatform schoology dalam MPK Bahasa Indonesia yang telah diaplikasikan pada rombel (rombongan belajar) 29 dan 30.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi moda pembelajaran daring dengan schoology pada MPK Bahasa Indonesia beserta hasil belajar yang dicapai. Sumber datanya adalah implementasi pembelajaran daring dengan flatform schoology pada MPK Bahasa Indonesia rombel 29 dan 30. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Metode wawancara digunakan untuk mencari data mengenai cara mengimplementasikan schoology pada MPK Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan kepada pengajar MPK Bahasa Indonesia yang menggunakan moda pembelajaran daring schoology. Metode dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar mahasiswa rombel 29 dan 30 mata kuliah MPK Bahasa Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

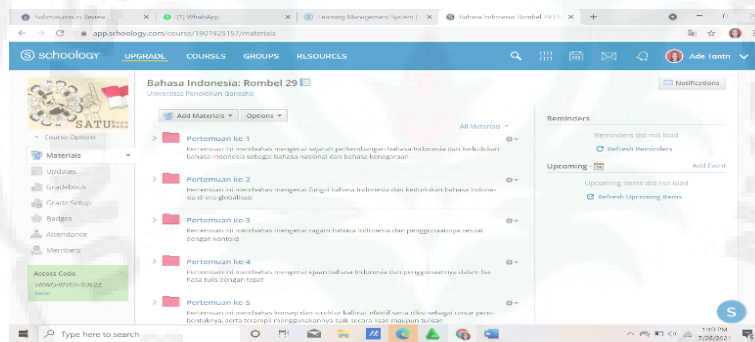
PEMBAHASAN

1. Implementasi Pembelajaran Daring dengan Platform Schoology dalam MPK Bahasa Indonesia

a. Menyusun Bahan Ajar yang akan Digunakan di Schoology

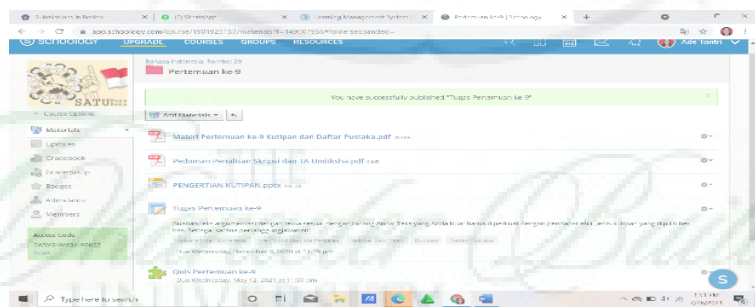
Bahan ajar yang digunakan dalam schoology dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menganalisis silabus. Menganalisis silabus bertujuan untuk memudahkan membagi setiap capaian kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran ke dalam masing-masing pertemuan. Pertemuan dirancang dalam 16 kali pertemuan termasuk ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).
- 2) Menyusun materi pembelajaran. Materi pembelajaran disusun sesuai dengan capaian kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun *assignment* (diskusi, quis, dan tugas). Jenis *assignment* ini disesuaikan dengan capaian kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 4) Melakukan validasi bahan ajar yang sudah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh satu validator.
- 5) Membuat course bahasa Indonesia untuk rombel 29 dan 30. Berikut adalah contoh gambar course bahasa Indonesia untuk rombel 29.



Gambar 1 Course Bahasa Indonesia untuk Rombel 29

- 6) Memasukkan bahan ajar (materi, *power point*, video, dan lain-lain) ke masing-masing folder pertemuan dan membuat *assignment* untuk masing-masing pertemuan. Berikut gambar bahan ajar dan *assignment* yang sudah dimasukkan ke folder pertemuan ke-9.

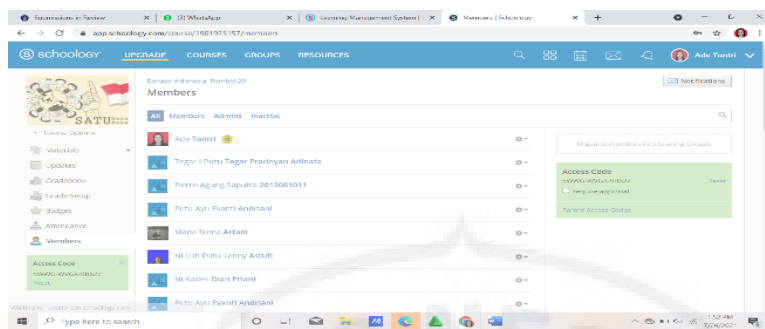


Gambar 2 Bahan Ajar dan Assignment di Folder Pertemuan ke-9

b. Deskripsi Implementasi Pembelajaran Daring MPK Bahasa Indonesia melalui Schoology

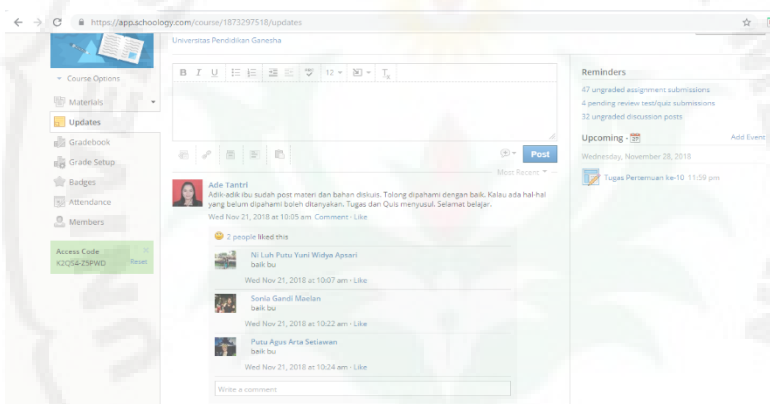
Setelah bahan ajar dikembangkan dan dimasukkan ke dalam *course* mata kuliah bahasa Indonesia, kemudian diimplementasikan sesuai jadwal perkuliahan. Berikut langkah-langkah pengimplementasian pembelajaran daring dengan platform schoology.

- 1) Mengundang mahasiswa rombel 29 dan 30 untuk bergabung ke course. Berikut gambar mahasiswa rombel 29 yang sudah bergabung di course bahasa Indonesia rombel 29.



Gambar 3 Mahasiswa Rombel 29 yang sudah Bergabung di Course Bahasa Indonesia

- 2) Mengumumkan kegiatan daring sesuai dengan pertemuan melalui kolom update. Berikut gambar mengenai hal tersebut.



Gambar 4 Pengumuman Kegiatan Perkuliahan Daring Pertemuan ke-10

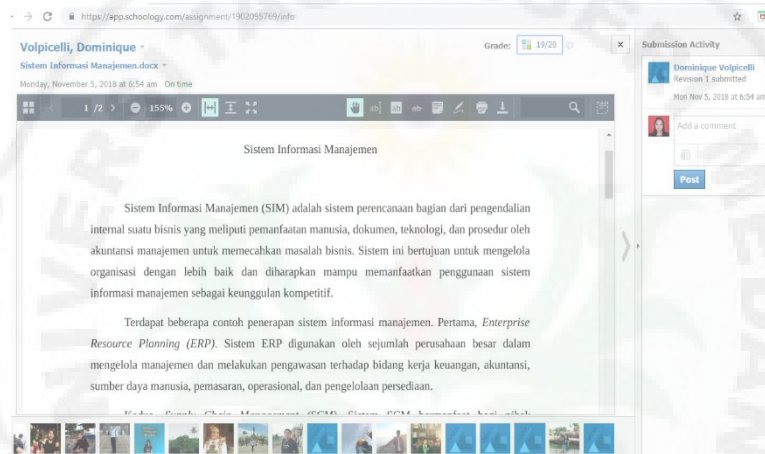
- 3) Mahasiswa mengerjakan diskusi, quis, dan tugas melalui schoology. Berikut gambar diskusi, quis, dan tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa.



Gambar 5 Kegiatan Diskusi Mahasiswa pada Pertemuan ke-5

Name	Submission Attempts	Latest Attempt	Final Score (Gradebook Grade)
Made Adi	1/1	11/02/18 8:35am	75% (D)
Yudak Dian Anggrani Pratiwi	1/1	11/02/18 11:11am	100% (A)
Putu Ayu Apriliani	1/1	11/01/18 4:08pm	100% (A)
Widya Aprilia	1/1	11/02/18 5:49pm	50% (C)
Yudak Lia Apriliani	1/1	11/01/18 1:37pm	75% (D)
Yoi Apriliani	1/1	11/01/18 4:34pm	100% (A)
Yudak Ari Kartanegara	1/1	11/01/18 1:01pm	25% (F)
Putu Agus Arka Setiawan	1/1	11/01/18 10:43pm	100% (A)
M Made Aryanast	1/1	11/01/18 9:42pm	100% (A)

Gambar 6 Quis yang Mahasiswa Kerjakan pada Pertemuan ke-7



Gambar 7 Tugas yang Mahasiswa Kerjakan pada Pertemuan ke-7

- 4) Memberikan penilaian dan komentar terhadap pertanyaan, diskusi, quis, dan tugas yang sudah dikerjakan mahasiswa. Berikut contoh komentar terhadap pertanyaan mahasiswa terkait dengan materi yang belum dipahami.



Gambar 8. Contoh Pertanyaan yang Diajukan Mahasiswa

c. Deskripsi Data Hasil Belajar Rombel 29 dan Rombel 30 MPK Bahasa Indonesia Melalui Schoology

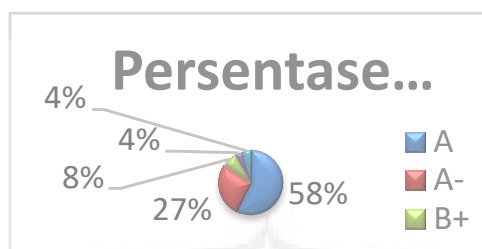
1) Nilai Partisipasi dan Nilai Hasil Belajar MPK Bahasa Indonesia Rombel 29

Berikut ini adalah tabel hasil belajar dan nilai partisipasi mahasiswa rombel 29 setelah menggunakan model pembelajaran berbasis daring dengan flatfrom Schoology.

Tabel 1. Hasil Belajar dan Nilai Partisipasi Rombel 29

No	NIM	NILAI	
		Partisipasi	Hasil Belajar
1	2002071007	86	67
2	2002071008	93	83
3	2011021023	84	81
4	2011021024	89	86
5	2011031089	87	81
6	2011061001	90	85
7	2011061004	91	85
8	2011061006	89	81
9	2011061020	93	85
10	2011061033	93	90
11	2011061037	89	81
12	2012051013	90	82
13	2012051022	88	79
14	2013021003	90	87
15	2013021004	89	87
16	2013071007	89	81
17	2013071009	87	85
18	2013071032	90	74
19	2013071035	89	86
20	2013081009	90	86
21	2013081011	89	77
22	2018011027	90	85
23	2018011034	90	87
24	2018011038	90	88
25	2018011045	90	89
26	2018011047	92	87
Nilai Rata-Rata Kelas		90	83

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 29 menggunakan model pembelajaran schoology sebesar 83. Skor rata-rata ini tergolong baik. Skor rata-rata kelas partisipasi sebesar 90. Nilai rata-rata kelas ini juga tergolong baik. Jika skor hasil belajar mahasiswa dikonversi ke nilai, yaitu 58% atau 15 orang mahasiswa mendapatkan nilai A, sedangkan 27 % atau 7 orang mahasiswa mendapatkan nilai A-, 8% atau 2 orang mendapatkan nilai B+, 4% atau 1 orang mendapatkan nilai B, dan 4% atau 1 orang mendapatkan C+. Berikut gambar diagram lingkaran mengenai persentase perolehan nilai mahasiswa.



Gambar 9. Diagram Lingkaran Persentase Perolehan Nilai Mahasiswa Rombel 29

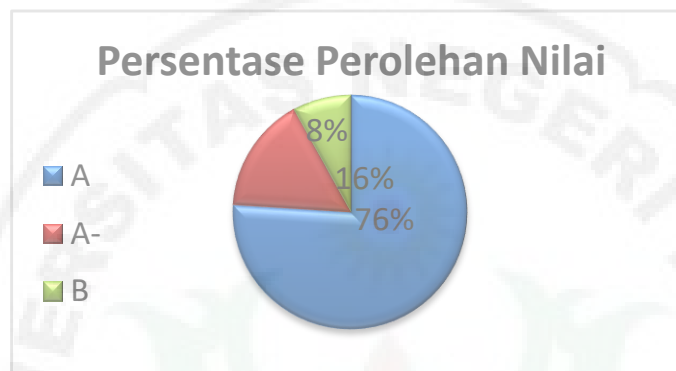
2) Nilai Partisipasi dan Nilai Hasil Belajar MPK Bahasa Indonesia Rombel 30

Berikut ini adalah tabel hasil belajar dan nilai partisipasi rombel 30 setelah menggunakan model pembelajaran berbasis daring dengan platform schoology.

Tabel 2. Hasil Belajar dan Nilai Partisipasi Rombel 30

No	NIM	NILAI	
		PARTISIPASI	HASIL BELAJAR
1	2002041019	73	73
2	2002041021	76	76
3	2011031002	88	88
4	2011031003	90	90
5	2011031004	87	87
6	2011031017	85	85
7	2011031027	89	89
8	2011031051	85	85
9	2011031068	86	86
10	2011031119	86	86
11	2011031121	85	85
12	2011031130	85	85
13	2011031145	81	81
14	2011031298	83	83
15	2012011031	87	87
16	2012011049	87	87
17	2012021038	83	83
18	2013011020	86	86
19	2013011021	81	81
20	2013101008	85	85
21	2013101016	85	85
22	2018011029	90	90
23	2018011030	85	85
24	2018011032	89	89
25	2018011055	88	88
Nilai Rata-Rata Kelas		90	85

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 30 menggunakan model pembelajaran berbasis daring sebesar 85. Skor rata-rata ini tergolong baik. Skor rata-rata kelas partisipasi mahasiswa rombel 30 sebesar 90. Nilai rata-rata kelas ini juga tergolong baik. Jika skor hasil belajar mahasiswa dikonversi ke nilai, yaitu 76% atau 19 orang mahasiswa mendapatkan nilai A, 16% atau 4 orang mahasiswa mendapatkan nilai B, 8% atau 2 orang mahasiswa mendapatkan nilai B. Berikut gambar diagram lingkaran mengenai persentase perolehan nilai mahasiswa.



Gambar 10. Diagram Lingkaran Persentase Perolehan Nilai Rombel 30

2. Pembahasan dan Implikasi

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 29 menggunakan model pembelajaran schoology sebesar 83. Skor rata-rata ini tergolong baik. Skor rata-rata kelas partisipasi sebesar 90. Nilai rata-rata kelas ini juga tergolong baik. Jika skor hasil belajar mahasiswa dikonversi ke nilai, yaitu 58% atau 15 orang mahasiswa mendapatkan nilai A, sedangkan 27% atau 7 orang mahasiswa mendapatkan nilai A-, 8% atau 2 orang mendapatkan nilai B+, 4% atau 1 orang mendapatkan nilai B, dan 4% atau 1 orang mendapatkan C+. Sedangkan, skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 30 menggunakan model pembelajaran berbasis daring sebesar 85. Skor rata-rata ini tergolong baik. Skor rata-rata kelas partisipasi mahasiswa rombel 30 sebesar 90. Nilai rata-rata kelas ini juga tergolong baik. Jika skor hasil belajar mahasiswa dikonversi ke nilai, yaitu 76% atau 19 orang mahasiswa mendapatkan nilai A, 16% atau 4 orang mahasiswa mendapatkan nilai B, 8% atau 2 orang mahasiswa mendapatkan nilai B. Hasil yang dicapai oleh mahasiswa rombel 29 dan 30 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini Sefriani dan Rina Sepriana tahun 2020. Dijelaskan bahwa media e-learning berbasis schoology efektif meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa (Sefriani & Sepriana, 2020).

Hasil partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring sangat aktif. Hal ini bisa dilihat dari keaktifan mahasiswa bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. Hal ini bisa dibandingkan saat pembelajaran luring atau tatap muka. Pada saat pembelajaran luring, mahasiswa kadang enggan bertanya atau menjawab padahal dosen sudah memberikan umpan balik dan *reward*. Mahasiswa juga aktif memberikan komentar terhadap pertanyaan temannya. Komentar yang diberikan juga sangat tepat. Hal ini menandakan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis daring ini sangat aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Edi Supratman dan Fitri Purwaningtiyas. Disimpulkan bahwa schoology dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dan semangat karena schoology dilengkapi dengan fitur-fitur yang diminati oleh siswa (Supratman & Purwaningtiyas, 2018). Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar dan partisipasi mahasiswa yang semakin baik.

Implikasi dari kegiatan ini adalah 1) mahasiswa menjadi lebih aktif menggali sendiri setiap permasalahan dan tugas yang diberikan oleh dosen; 2) mahasiswa aktif bertanya dan mengomentari pertanyaan yang diajukan temannya; 3) mahasiswa lebih mandiri menggali pengetahuan dan pengalaman terkait dengan materi yang diajarkan; dan hasil belajar mahasiswa tergolong baik.

SIMPULAN

Ada beberapa langkah dalam mengimplementasikan platform schoology dalam MPK Bahasa Indonesia, yaitu: 1) menyusun bahan ajar; 2) mengundang mahasiswa untuk bergabung ke *course*; 3) memberikan pengumuman tentang perkuliahan untuk pertemuan yang akan dilakukan; 4) mahasiswa mengerjakan *assignment*; dan 5) pengajar memberikan *feedback* dan nilai. Hasil belajar mahasiswa rombel 29 dan 30 tergolong baik. Skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 29 sebesar 83 dan skor rata-rata kelas partisipasi sebesar 90. Skor rata-rata kelas hasil belajar mahasiswa rombel 30 sebesar 85. Skor rata-rata ini tergolong baik dan skor rata-rata kelas partisipasi mahasiswa rombel 30 sebesar 90.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. deepublish. https://www.researchgate.net/publication/312058364_Panduan_Pengembangan_Kuliah_Daring_Online_Course/download.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Isman, M. (2013). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional (2006). <http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/11/SKDirjen43-DIKTI-Kep-2006.pdf>.
- Paska Dwi Anggita Putri, E., & Trineke Manoy, J. (2019). Keefektifitasan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Schoology. *MATHEdunesa*, 8(2), 186–190. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/27966/25588>
- Sefriani, R., & Sepriana, R. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.76>.
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>.
- Wahyudi, I. (2017). Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbasis E-Learning dengan Schoology. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 187–199. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1850>.
- Zulkifli, M. (2020). Tutorial Menggunakan Schoology. <http://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id/artikel/2020/03/30/tutorial-menggunakan-schoology/>.

Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021

Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar



THE
Character Building
UNIVERSITY