



**PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS
SCHOOLGY PADA GURU SD IT MUTIARA CENDEKIA
LUBUKLINGGAU**

Lucy Asri Purwasi¹, Nur Fitriyana², As Elly S³, Denny Alfian⁴

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

³ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Silampari

⁴ Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang

Email: asripurwasi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dilakukan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi para guru dalam menerapkan pembelajaran *E-learning* berbasis *schoology*, dan 2) melalui kegiatan ini dapat memotivasi para guru dalam menerapkan pembelajaran *E-learning* berbasis *schoology* guna mengoptimalkan pembelajaran berbasis ICT. Satuan pendidikan dasar di Kota Lubuklinggau terdiri dari sekolah dasar negeri maupun swasta, yang salah satunya adalah Sekolah Dasar IT Mutiara Cendekia, yang merupakan mitra pada kegiatan pengabdian ini. Sekolah Dasar IT Cendekia Mutiara Lubuklinggau merupakan salah satu SD swasta yang memiliki fasilitas yang sudah lengkap, termasuk sudah memiliki laboratorium komputer. Peserta pelatihan merupakan guru kelas Sekolah Dasar IT Mutiara Cendekia yang berjumlah 32 orang. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari dengan waktu minimum 32 jam. Adapun metode pelaksanaan kegiatan, yaitu: 1) tahap persiapan dan observasi, 2) tahap sosialisasi, 3) tahap pelaksanaan, dan 4) tahap evaluasi. Hasil ketercapaian kegiatan ini adalah 1) jumlah peserta dinilai antusias dengan diikuti 32 orang guru, lebih dari jumlah peserta yang ditargetkan, dan 2) respon guru terhadap media e-learning berbasis *schoology* menunjukkan ketertarikan dan respon sangat baik dengan persentase angket respon mencapai 85%.

ABSTRACT

The purpose of this activity is to increase the knowledge and competence of teachers in implementing schoology-based E-learning learning, and 2) through this activity to motivate teachers to implement schoology-based E-learning learning in order to optimize ICT-based learning. The basic education unit in Lubuklinggau City consists of public and private elementary schools, one of which is the Mutiara Cendekia IT Elementary School, which is a partner in this service activity. IT Cendekia Mutiara Elementary School Lubuklinggau is a private elementary school that has complete facilities, including a computer laboratory. The training participants were 32 teachers of the Mutiara Cendekia IT Elementary School. The training is carried out for 3 days with a minimum time of 32 hours. The methods for implementing the activities are: 1) the preparation and observation stage, 2) the socialization stage, 3) the implementation stage, and 4) the evaluation stage. The results of the achievement of this activity were 1) the number of participants was considered enthusiastic, followed by 32 teachers, more than the targeted number of participants, and 2) the teacher's response to the schoology-based e-learning media showed interest and response was very good with the percentage of response questionnaires reaching 85%.



KEYWORDS

Training, Media, E-Learning; Schoology

Training, Media, E-Learning; Schoology

ARTICLE HISTORY

Received 04 Februari 2022

Revised 18 April 2022

Accepted 12 Mei 2022

CORRESPONDENCE: Lucy Asri Purwasi @asripurwasi@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini pemanfaatan IPTEK merupakan sebuah keharusan bagi para pendidik. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu hal yang penting untuk diterapkan pada satuan pendidikan. Pada era ini ditandai dengan adanya kemajuan dari komputerisasi data, smartphone, internet, kecerdasan buatan, bioteknologi, robotisasi, dan sebagainya (Nursyifa, 2019). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sangatlah dianjurkan untuk seorang guru bisa memanfaatkan TIK sedemikian sehingga bisa membantu keberhasilan peserta didik didalam peningkatan mutu kompetensi belajarnya (Susilo et al., 2018). Oleh karena itu, sangatlah penting peningkatan kemampuan sumber daya manusia terhadap penggunaan TIK, mulai dari keterampilan dan pengetahuan, perencanaan, pengoperasian, perawatan dan pengawasan, serta peningkatan kemampuan TIK di berbagai instansi khususnya di bidang pendidikan (Damai, 2021). Pendidik mempunyai peran utama sehingga harus terus belajar untuk meningkatkan kompetensinya, karena peserta didik yang dihadapinya adalah generasi yang lahir pada era digital saat ini.

Perkembangan TIK memunculkan berbagai aplikasi baru sebagai sarana pembelajaran yang dikenal dengan sebutan *e-learning*. E-learning singkatan dari Elektronik Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Cucus et al., 2016). *E-learning* bagian dari sistem yang dapat mempermudah suatu proses belajar



mengajar dengan memanfaatkan media online (Nurrohma & Adistana, 2019). Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan di kelas, dapat dilakukan melalui internet secara jauh tanpa harus tatap muka. *E-learning* memiliki empat karakteristik yaitu: 1) memanfaatkan jasa teknologi elektronik; 2) memanfaatkan keunggulan komputer; 3) menggunakan bahan ajar bersifat mandiri. Keempat memanfaatkan komputer untuk menyimpan jadwal pembelajaran, hasil belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pembelajaran (Rusman, 2012). Salah satu penerapan media *e-learning* dengan menggunakan *schoolology*.

Schoolology merupakan salah satu laman *web* yang berbentuk *web* sosial dimana *schoolology* menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas dan mudah digunakan seperti facebook (Sriyatun et al., 2018). Guru sebagai fasilitator di kelas yang berhubungan langsung dengan siswa, harus mampu memfasilitasi kegiatan di kelas dengan penuh kreatifitas dan inovasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan, bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. *E-learning* berbasis *schoolology* tidak hanya bisa digunakan di komputer saja akan tetapi bisa diperggunakan lewat *gadget* yang didownload melalui *play store*. Sejalan dengan hal ini *Schoolology* memungkinkan guru dan siswa melakukan pembelajaran di luar kelas, yang dapat diakses melalui *smartphone*, *laptop*, atau *computer* dengan mudah (Murni, 2016; Ulva et al., 2018). *Schoolology* juga memiliki menu *assignment*, *test/quiz*, *assessment*, *add file/link/external tool*, *discussion*, *page*, *media album*, dan *package* yang dibuat untuk memudahkan kegiatan pembelajaran (Widayoko, 2021).

Sekolah Dasar di Lubuklinggau terdiri dari beberapa sekolah yang salah satunya SD IT Mutiara Cendekia yang sudah terakreditasi A. SD IT Mutiara Cendekia Lubuklinggau merupakan mitra Pengabdian Pada Masyarakat (PPM). Hal ini dikarenakan fasilitas dan sarana prasarana SD IT Mutiara Cendekia sudah memadai, termasuk tersedianya laboratoriuam komputer dan sudah terhubung semua dengan jaringan internet. Namun, pemanfaatan laboratorium digunakan hanya pada saat siswa belajar mata pelajaran TIK saja. Selain itu juga,



berdasarkan dari hasil observasi ke lokasi diperoleh informasi bahwa masing jarang sekali para guru menerapkan proses pembelajaran *e-learning*. Padahal dengan memanfaatkan *e-learning* dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik, pengalaman dalam memanfaatkan teknologi dan informasi semakin bertambah. Selain itu dari segi tenaga pendidik atau guru *e-learning* dapat memudahkan guru untuk mengontrol kegiatan peserta didik, serta menambah interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik (Tigowati et al., 2017).

Pembelajaran *e-learning* membantu para guru dalam mengkoordinir proses pembelajaran dari awal sampai dengan akhir, termasuk dengan absensi, sampai dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Proses pembelajaran *e-learning* ini juga dapat menggantikan pembelajaran tatap muka. Salim, et al. (2020) menyatakan pelatihan platform *e-learning* berbasis *schoolology* dari hasil evaluasi pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran *e-learning* dan penguasaan penggunaan *schoolology* selama kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang sangat baik. Selain itu, guru juga memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini, sebab telah memberikan pengetahuan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *e-learning* berbasis *schoolology* dapat mengubah peran guru sebagai *teacher centered* menjadi *student centered*. Saat ini sangat besar porsi penggunaan laptop dan *gadget* yang diperuntukkan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa dapat memanfaatkan media tersebut untuk mengulang kembali materi yang dibahas dimanapun mereka berada. Kelebihan penggunaan *schoolology* dibanding dengan *platform* lain menurut Amiroh (2013) antara lain: a) *schoolology* menyediakan lebih banyak pilihan *resources* daripada yang disediakan oleh *platform* lain; b) *schoolology* juga menyediakan fasilitas untuk melihat semua aktivitas peserta didik pada setiap *course*/kelas, *assignment*, *discussion* dan aktivitas lain yang disiapkan oleh guru; c) *schoolology* menyediakan fasilitas *attendance* absensi yang digunakan



untuk mengecek kehadiran siswa; dan d) *schoolology* dapat menampung jenis soal (*question bank*) yang akan digunakan saat pembelajaran.

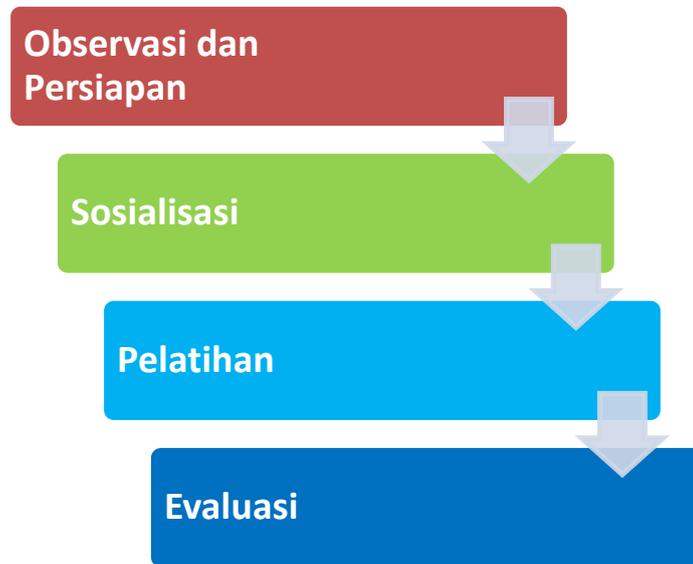
Rahmadoni, et al. (2020) juga menyatakan bahwa para guru membutuhkan revolusi teknologi pembelajaran seperti *e-learning* untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar di sekolah. Untuk selalu memutakhirkan kompetensi guru dalam rangka menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 diperlukan pendekatan pelatihan yang sesuai dengan zaman (Sulistya, 2019). Hal inilah yang menjadikan peluang dan juga tantangan bagi tim untuk bisa menyesuaikan tema pelatihan dengan kebutuhan media pembelajaran saat ini. Pada masa pandemi saat ini sangat diperlukan inovasi pembelajaran yang tepat sehingga orang tua bisa mendampingi anaknya yang masih di SD untuk belajar dari rumah dengan lebih efektif dan menyenangkan (Krisdianto et al., 2020). Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan di atas perlu dilakukan pelatihan implementasi media *e-learning* berbasis *schoolology* pada guru SD IT Mutiara Cendekia Kota Lubuklinggau.

Adapun solusi permasalahan yang ditawarkan dalam kegiatan ini, yaitu: (1) mengenalkan berbagai jenis dan peran media *e-learning*; dan (2) memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan media *e-learning* berbasis *Schoolology* untuk meningkatkan kompetensi para guru. Selanjutnya tujuan dilakukan kegiatan ini adalah 1) Meningkatkan pengetahuan dan kompetensi para guru dalam menerapkan pembelajaran *E-learning* berbasis *schoolology*; dan 2) Para guru termotivasi dalam menerapkan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* guna mengoptimalkan pembelajaran berbasis ICT di kelas.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari dari tanggal 17 sampai dengan 19 November 2019 di Sekolah Dasar IT Cendekia Kota Lubuklinggau. Peserta yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 32 orang. Peserta pelatihan merupakan guru

Sekolah Dasar IT Cendekia Kota Lubuklinggau. Adapun metode pelaksanaan kegiatan melalui beberapa tahap pada gambar berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

1) Tahap Observasi dan Persiapan

Persiapan dilakukan dengan mengadakan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu ketua pelaksana dengan guru SD IT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. Observasi awal dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2019 ke SD IT Mutiara Cendekia untuk melihat permasalahan awal yang terjadi. Selanjutnya, pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi kepada pihak sekolah melalui kepala sekolah tentang rencana pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan selama 3 hari. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh disusun terlebih dahulu analisis kebutuhan, rancangan kegiatan pelatihan yang akan dilakukan, dan pengembangan materi pelatihan yang akan digunakan oleh para peserta pelatihan.

2) Tahap sosialisasi

Tahap ini dilakukan dengan mensosialisasikan tentang pentingnya pembelajaran menggunakan media *e-learning*, jenis-jenis media *e-learning* (*E-learning platform* yang banyak digunakan antara lain *edmodo*, *schoolology*, *moodle*,



quipper school, dokeos, dan dotLRN), serta kelebihan dan kelemahan dari masing-masing aplikasi. Selain itu juga, memperkenalkan penggunaan media *e-learning* menggunakan *schoolology*, dan kelebihanannya dari aplikasi lainnya.

3) Tahap pelatihan

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode: pelatihan; diskusi; tanya jawab dan praktik. Adapun kegiatan pelatihan ini dimulai dengan penjelasan pengenalan berbagai jenis dan peran media *e-learning* yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, pemateri memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan media *e-learning* berbasis *schoolology* untuk meningkatkan kompetensi para guru SD IT Mutiara Cendekia Lubuklinggau dalam memanfaatkan media *e-learning* pada kegiatan belajar mengajar.

4) Tahap evaluasi

Selanjutnya di akhir kegiatan para guru diberikan lembar angket respon terkait media *e-learning* berbasis *schoolology* untuk melihat capaian dalam kegiatan pelatihan tersebut.

HASIL dan PEMBAHASAN

Adapun hasil yang dicapai dalam pelatihan ini adalah: 1) meningkatkan pengetahuan dan kompetensi para guru dalam menerapkan pembelajaran media *e-learning* berbasis *schoolology*; dan 2) para guru terlihat termotivasi untuk menerapkan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran *online* pengganti pertemuan tatap muka. Kegiatan pelatihan pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *schoolology* berlangsung dengan baik dari tahapan observasi, sosialisasi, pelatihan, hingga tahap terakhir yaitu evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan tersebut dapat dikatakan bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut berhasil sebab hampir seluruh guru dapat menerapkan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology*. Untuk membuat kegiatan pengabdian masyarakat menjadi lebih efektif, tim pelaksana melibatkan tiga orang mahasiswa. Para mahasiswa tersebut tidak hanya diminta membantu



dalam urusan administrasi, namun dipersiapkan untuk terlibat selama pelatihan penggunaan aplikasi *schoolology*, dari membantu menyiapkan materi yang akan digunakan selama pelatihan, membagikan materi yang sudah diperbanyak serta link yang akan digunakan dalam pelatihan ke laptop peserta, dan yang paling utama adalah membantu peserta dalam praktik penggunaan menu-menu yang ada dalam aplikasi *schoolology*.

Tahap sosialisasi merupakan kegiatan hari pertama yang dilaksanakan pada tanggal 17 November 2019, dimana peserta diberikan pemahaman pentingnya pembelajaran ICT, mengenalkan berbagai jenis dan peran pembelajaran ICT berbasis media *e-learning* berbasis *schoolology*. Dimana pembelajaran tersebut merupakan sesi pembelajaran secara online, dimana pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pengganti tatap muka untuk mengoptimalkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa. Menurut Luaran (Rahmawati & Sugianto, 2016) *schoolology* merupakan sebuah sesi belajar secara online, pengelolaan kelas, dan *platform* jejaring sosial yang meningkatkan belajar melalui komunikasi yang lebih baik, asosiasi, peningkatan akses ke kurikulum dan konten tambahan. Selain itu, manfaat dari pembelajaran online tersebut adalah 1) Memungkinkan siswa untuk memiliki kesempatan yang sama dengan rekan mereka di bagian lain dunia, 2) Bahan pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, 3) Memberikan keterampilan dasar guru dan siswa tentang pendidikan komputer dengan tujuan mengakses internet; 4) Membantu guru dan siswa berkomunikasi dengan nyaman di dunia global; 5) Memfasilitasi pengajaran, penelitian dan penciptaan pengetahuan serta penyebaran informasi di dunia pendidikan. 5) Sebagai tempat praktik terbaik untuk menggunakan teknologi dan informasi (Umoh & Akpan, 2014).

Selanjutnya, memberikan tutorial penggunaan menu-menu atau fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *schoolology* sebagai *instructor* atau guru. Serta, juga memberikan penjelasan penggunaan menu atau fitur aplikasi *schoolology* sebagai *student* atau siswa. Pada tahapan pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 18

November 2019 tim memberikan pelatihan dengan penuh semangat, dengan suasana yang rileks dan menyenangkan. Pendampingan yang dilakukan pada masing-masing peserta sehingga peserta berhasil membuat akun *schoolology* sebagai guru.



Gambar 2. Penyampaian Materi dari Dosen

Pada dasarnya peserta dapat mengikuti alur pelatihan, namun ada beberapa peserta mengalami sedikit kendala karena terdapat masalah dengan emailnya. Akhirnya, melalui bantuan tim pelaksana akhirnya masalah dapat diatasi dengan mereset kembali password email, dan mengganti password yang baru. Kendala kecil lainnya yang ditemukan dalam pembuatan akun adalah tidak tercantumnya sekolah peserta dalam database *schoolology*. Namun, setelah diberikan penjelasan langkah-langkah menambahkan sekolah ke dalam database *schoolology* akhirnya peserta dapat membuat akun sebagai *Instructor*. Respon peserta kegiatan tergolong aktif dan menunjukkan respon positif. Hal ini terbukti dengan antusias para peserta yang tetap mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir serta aktifnya para peserta kegiatan yang bertanya dengan tim pelaksana pelatihan. keseluruhan para guru sudah mendaftar di akun *schoolology* sebagai *Instructor*.

Gambar 3. Praktek Pembuatan Akun *Instructor*

Pada tahapan evaluasi tim melakukan pemantauan pada peserta pelatihan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan para guru dalam mengoperasikan aplikasi *schoolology*. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan *course* atau kelas. Dalam hal ini pemateri menyarankan agar nama kelas disesuaikan dengan kelas yang diajar dalam kelas tatap muka sehingga memudahkan dalam memilih dan mengembangkan materi dalam kelas *schoolology*. Selanjutnya, mengunggah materi dalam bentuk *microsoft words*, *links*, dan *video* yang sudah disiapkan sebelumnya oleh para guru. Secara keseluruhan para guru sudah cukup terampil dalam menggunakan aplikasi *schoolology* hal ini dikarenakan hampir 70% para gurunya berasal dari lulusan *freshgraduate*. Akan tetapi, ada sebagian lagi yang memang dibimbing secara khusus dalam mengaplikasikan *schoolology* ini.

salah satu e-learning berbasis Learning Management System (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran e-learning. yang sesuai untuk digunakan adalah *Schoolology*, *schoolology* disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet atau yang sering disebut dengan e-learning.



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan Media *E-learning* Berbasis Schoology

Adapun persentase capaian dari hasil pemantauan tim PPM adalah sebagai berikut 1) target awal peserta pelatihan atau khalayak sasaran adalah 20 orang, namun besarnya antusias guru mengikuti pelatihan ini sangat baik sehingga terjadi penambahan peserta dalam pelaksanaannya sebanyak 32 orang. Dengan demikian, ketercapaian target jumlah peserta pelatihan adalah meningkat hampir 100%, 2) respon guru tentang aplikasi *schoology* rata-rata menunjukkan sangat tinggi dan positif yang mencapai 85%. Hal ini juga dilihat dari antusias para guru yang tinggi dalam menerima materi pelatihan yang diberikan, apalagi sekolah SD IT Cendekia Mutiara sudah dilengkapi dengan laboratorium komputer sendiri dan semua sudah terhubung dengan internet. Sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan ini, pelatihan penggunaan *schoology* juga pernah diberikan kepada guru SMP Bakti Ibu 11 Lubuklinggau menunjukkan pelaksanaan kegiatan ini mendapat apresiasi positif dan dukungan baik dari sekolah maupun peserta target yang diharapkan dapat tercapai bahkan lebih dari target, yakni rencana awal ditargetkan guru dapat menerapkan e-learning *schoology* 75% ternyata setelah pelaksanaan PKM



guru yang dapat menerapkan aplikasi tersebut mencapai 84.90% (Mulyono & Asmara, 2020).

Aplikasi Schoology tidak hanya dapat digunakan di laptop/PC saja namun bisa diunduh dan diinstal di *smartphone* mereka masing-masing, setelah itu mereka dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja (Putra et al., 2019). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan *schoology* bisa membuat minat belajar siswa dan guru menjadi lebih menarik dan lebih meningkat karena fitur-fitur yang dimiliki (Supratman & Purwaningtias, 2018).

SIMPULAN

Pelatihan media *e-learning* berbasis *schoology* ini menunjukkan ketercapaian tujuan dari kegiatan, yaitu: peserta sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, dibuktikan dengan jumlah peserta yang lebih banyak dari perkiraan, dan kedatangan mereka yang tepat waktu serta mengikuti kegiatan sampai dengan selesai. Respon guru terhadap media *e-learning* berbasis *schoology* menunjukkan ketertarikan dan respon sangat baik dengan persentase angket respon mencapai 85%. Harapannya kegiatan ini dapat berkelanjutan, membantu meningkatkan kesadaran dan keinginan para guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran *e-learning* terutama untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring saat ini. Selain itu juga, berdasarkan tinjauan kembali dari tim pelaksana dengan salah satu guru di Sekolah Dasar IT Mutia Cendekia Kota Lubuklinggau para guru sudah memiliki kesiapan dalam menggunakan media *e-learning* berbasis *schoology* sebagai salah satu inovasi pembelajaran daring/*online* yang diberlakukan selama pandemi di Indonesia termasuk di Kota Lubuklinggau hingga saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, F. (2013). Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped Classroom dengan Peer Instruction Flipped terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 12(9), 235-251.
- Cucus, A., Aprilinda, Y., & Endra, R. Y. (2016). Pengembangan E-Learning



- Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7(1), 1–5.
- Damai, I. W. (2021). Inovasi Pembelajaran E-Learning Matematik Melalui Platform Era Covid 19. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, 1*, 121–133.
- Krisdianto, B. F., Mansur, A. R., Wahyuni, I. S., Silvana, M., Febrina, R., Febriyantun, T., & Yuni, A. R. (2020). Pemberdayaan Guru SDN 03 Kampung Olo, Nanggalo, Padang dalam Pembuatan Video Pembelajaran tentang Perilaku Hidup Sehat dan Bersih (PHBS). *Warta Pengabdian Andalas: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 27(4), 279–288.
- Mulyono, D & Asmara, Y. (2020). Workshop Pemanfaatan E-Learning Schoology Dalam Pembelajaran Pada Guru Smpbakti Ibu 11 Lubuklinggau. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 173-183.
- Murni, C. K. (2016). Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X TKJ 2 pada SMK Negeri 3 Buduran, Sidoarjo. *Jurnal It-Edu*, 1(01), 86–90.
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 1199–1209.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51–64.
- Putra, H., Hanim, H., & Kartika, A. D. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada SMAN 1 Bukittinggi Menggunakan Schoology. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(4a), 354–360.
- Rahmadoni, J., Arifnur, A. A., & Wahyuni, U. M. (2020). Penerapan Schoology Sebagai Learning Management System Bagi Guru SMAN 1 Sutera. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 3(2), 129–137.
- Rahmawati, N. T., & Sugianto. (2016). Unnes Journal of Mathematics Education Research Abstrak © 2016 Universitas Negeri Semarang. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(1), 24–31.
- Salim, S., Jazuli, L. O. A., Nurhayati, N., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Penggunaan Platform Aplikasi E-learning Schoology Pada Guru SMA. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat (JANAYU)*, 1(2), 151–158.
- Sriyatun, S., Masrukan, & Wardono. (2018). Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Kuantum Metode Mind Mapping Berbantuan Schoology Berdasarkan Minat. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 145–154.
- Sulistya, R. (2019). Heutagogi Sebagai Pendekatan Pelatihan Bagi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 127–138.
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran



- E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315.
- Susilo, B., Efendi, R., & Maizora, S. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(1), 21–26.
- Tigowati, T., Efendi, A., & Budiyanto, C. W. (2017). E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 1–10.
- Ulva, N. L., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Penerapan E-Learning Dengan Media Schoology Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 96–101.
- Umoh, J. B., & Akpan, E. T. (2014). Challenges of Blended E-Learning Tools in Mathematics: Students' Perspectives University of Uyo. *Journal of Education and Learning*, 3(4), 60–70.
- Widayoko, A. (2021). Penggunaan LMS Schoology Pada Pembelajaran Fisika SMA Materi Fluida Statis Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 6(1), 13–19.