



**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *SCHOOLGY*  
TERHADAP KARAKTER SISWA KELAS XI  
MULTIMEDIA SMK NEGERI 8 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Oleh**

**Isma'ilia Khoirun Nasta'in**

**1102415009**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul:

"Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Schoology* Terhadap Karakter Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang" karya.

Nama : Isma'ilia Khoirun Nasta'in

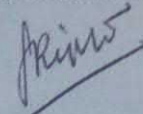
NIM : 1102415009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Semarang, 12 April 2019

Dosen Pembimbing,



Drs. Suropto, M.Si

NIP. 195508011984031005

Mengetahui:  
Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd  
NIP. 19561026198601100

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi dengan judul: "Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Schoology* Terhadap Karakter Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang" karya,

Nama : Isma'ilia Khoirun Nasta'in

NIM : 1102415009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

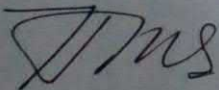
Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : *Kamis, 2 Mei 2019*

**Ketua**

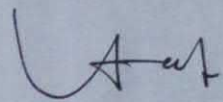
Dr. Sungkowo Edi Mulyono, S.Pd., M.Si  
NIP. 196807042005011001

**Penguji I**

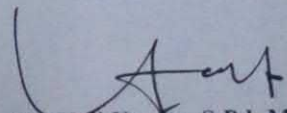
  
Dr. Titi Prihatin, M.Pd.  
NIP. 196302121999032001

Semarang,

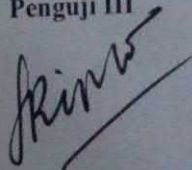
**Sekretaris**

  
Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.  
NIP. 197907272006041002

**Penguji II**

  
Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.  
NIP. 197907272006041002

**Penguji III**

  
Drs. Suripto, M.Si  
NIP. 195508011984031005

#### PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang,

Yang membuat pernyataan,



Isma'ilia Khoirun Nasta'in

NIM. 1102415009

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO:**

“Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.”

**(QS. Muhammad : 7)**

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

**(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)**

### **PERSEMBAHAN:**

- Kedua orang tuaku yang tak pernah lelah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, cinta dan agama serta memberikan doa, dukungan, perjuangan, motivasi, dan pengorbanan dalam hidup ku. Terimakasih untuk Ibu dan Bapak.
- Kakak-kakak dan adik-adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan arahannya.
- Sahabat-sahabatku seperjuangan yang tak lelah mendukung, dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan KTP angkatan 2015.

## ABSTRAK

**Khoirun Nasta'in, Isma'ilia.** 2019. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Schoology Terhadap Karakter Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang.* Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Suropto, M.Si.

Kata Kunci: Pemanfaatan Aplikasi, *Schoology*, karakter siswa.

Pendidikan Karakter dicanangkan sebagai wadah untuk menempatkan kembali karakter luhur bangsa Indonesia dalam lingkup pendidikan, berdampingan dengan intelektualitas, serta berperan dalam pembentukan generasi muda yang mandiri, disiplin dan tanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *Schoology* terhadap karakter siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 8 Semarang meliputi karakter mandiri, disiplin, dan tanggung jawab. Lokasi penelitian adalah di SMK Negeri 8 Semarang. Metode penelitian yaitu kualitatif deskriptif untuk mendapatkan hasil yang jelas dalam rangka pemanfaatan aplikasi *schoology* dalam pembelajaran terhadap karakter siswa kelas XI Multimedia. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumen. Subjek penelitiannya yaitu wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru produktif kelas XI Multimedia yang memanfaatkan *schoology* dalam pembelajaran, dan siswa kelas XI Multimedia. Keabsahan data diperoleh melalui proses triangulasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi *schoology* berdampak baik dan positif terhadap karakter siswa kelas XI Multimedia, bahkan menjadi sarana penguatan pendidikan karakter dengan cara yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan aplikasi *Schoology* dalam proses pembelajaran di kelas XI Multimedia sudah sesuai dengan pedoman PPK dan dilaksanakan sesuai dengan kurikulum 2013. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan teknik kombinasi yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *schoology*. 2) Siswa terlatih untuk mandiri karena menguasai materi ataupun keahlian secara mandiri di kelas maupun di rumah dengan segala fitur-fitur yang sudah tersedia lengkap dalam *schoology*. 3) Penguatan karakter disiplin juga sangat mendukung dengan digunakannya aplikasi *schoology* dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat dalam *schoology* secara langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh besar terhadap kedisiplinan siswa. 4) Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam *schoology* karena dengan peraturan yang tegas dan sistem yang mendukung sehingga memungkinkan siswa harus bertanggung jawab dengan segala apapun yang dikerjakan. Kemudian juga didukung oleh konsistensi dari guru untuk terus melaksanakan peraturan yang ada sehingga siswa mulai terbiasa. Saran peneliti yaitu guru dapat menggunakan pembelajaran kombinasi dengan memanfaatkan aplikasi *Schoology* dalam mengimplementasikan program pendidikan karakter disekolah dengan metode yang lebih menyenangkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Schoology* Terhadap Karakter Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang”.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Fathhur Rokhman, M.Hum, yang telah memberikan kebijakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Dr. Achmad Rifai RC M.Pd yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Drs. Suropto, M.Si yang penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing dan memotivasi peneliti sampai skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd yang telah bersedia menjadi tempat diskusi, memberikan saran serta arahan.
5. Kepala SMK Negeri 8 Semarang Drs. Luluk wibowo, S.ST., M.T., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMK N 8 Semarang.
6. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK N 8 Semarang, Susi Juwita Budhiarti, S.Pd., M.Pd., yang telah membantu peneliti saat proses penelitian.
7. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan di SMK N 8 Semarang, Dra. Nur Rubiatin, M.Pd yang telah membantu peneliti saat proses penelitian.
8. Guru Produktif Multimedia Yemi Maria Arbi, S.Pd yang telah membantu peneliti saat proses penelitian dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam pembelajarannya.

9. Para guru dan petugas tata usaha, yang telah membantu peneliti saat proses penelitian.
10. Kedua orang tuaku, Sumardi dan Nah Nadzari yang telah memberikan motivasi, doa dan dukungannya.
11. Kakak-kakakku Ahmad Faqih ‘Ubaidin dan Ni’matu Rodliyah dan adik-adikku Rohmat Yusroni dan Nur Fauzan Fithri Atama yang telah berperan besar dalam memotivasi, mendukung, dan mendoakan untuk segera menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
12. Rekan seperjuangan Siti Faizzatul Munawaroh yang selalu mendukung dan menemani serta mengantarkan ke tempat penelitian di SMK N 8 Semarang.
13. Sabahat dan Keluarga Perantauan yang berada di Kos Kogen, Griya Afnan Faizah dan seluruh Remaja Masjid Miftakhul Huda Ngijo.
14. Rekan seperjuangan di Rombel 1 TP 2015, bimbingan Pak Suropto Squad, KKN Lokasi Desa Losari Magelang , teman-teman PPL dan teman-teman yang telah kebersamai dalam penulisan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini, yang tak cukup jika dituliskan.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,

Penulis



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....	14
2.1 Peranan Guru.....	14
2.1.1 Definisi guru.....	14
2.1.2 Peranan guru dalam membentuk karakter siswa.....	15
2.1.3 Peranan Guru Produktif SMK.....	17
2.2 Pembelajaran.....	17
2.2.1 Pembelajaran Kombinasi.....	20

2.2.2 Pembelajaran Berbasis Internet ( <i>Elearning</i> ) .....	21
2.2.3 Schoology .....	24
2.2.4 Fitur-fitur <i>Schoology</i> dalam Pembelajaran.....	29
2.3 Karakter Siswa.....	32
2.3.1 Pembentukan Karakter Siswa.....	32
2.3.2 Integrasi karakter siswa dalam pembelajaran SMK.....	33
2.3.3 Pengembangan Karakter dalam Proses Belajar.....	36
2.3.4 Karakter Mandiri .....	39
2.3.5 Karakter Disiplin .....	42
2.3.6 Karakter Tanggung Jawab.....	46
2.4 Kerangka Berfikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	50
3.2 Desain Penelitian .....	51
3.3 Fokus Penelitian .....	53
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian.....	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	62
3.7 Teknik Analisis Data .....	65
<b>BAB IV SETTING PENELITIAN .....</b>	<b>69</b>
4.1 Lokasi dan Keadaan Sekolah.....	69
4.2 Visi dan Misi Sekolah.....	70
4.3 Sumber Daya yang Dimiliki .....	71
4.4 Penggunaan Metode Pembelajaran.....	72
4.5 Waktu dan Subjek Penelitian.....	73
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>75</b>
5.1 Hasil Penelitian.....	76

5.1.1 Kesesuaian Kurikulum dan Bahan Ajar Terhadap Pelaksanaan PPK dalam pembelajaran.....	76
5.1.2 Pemanfaatan Aplikasi <i>Schoology</i> dalam pembelajaran Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang.....	82
5.1.3 Analisis Karakter Mandiri dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	98
5.1.4 Analisis Karakter Disiplin dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	110
5.1.5 Analisis Karakter Tanggung Jawab dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	120
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	133
5.2.1 Kesesuaian Kurikulum dan Bahan Ajar Terhadap Pelaksanaan PPK dalam pembelajaran.....	133
5.2.2 Pemanfaatan Aplikasi <i>Schoology</i> dalam pembelajaran Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang.....	136
5.2.3 Karakter Mandiri dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	141
5.2.4 Karakter Disiplin dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	144
5.2.5 Karakter Tanggung Jawab dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	145
5.3 Keterbatasan Penelitian .....	148
BAB VI PENUTUP .....	154
6.1 Simpulan.....	154
6.2 Saran .....	156
DAFTAR PUSTAKA .....	157

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK.....	35
Tabel 3.1 Informan Penelitian sebagai data primer .....	55
Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan Penelitian .....	74
Tabel 5.1 Kredibilitas Data Kesesuaian Kurikulum dan Bahan Ajar Terhadap Pelaksanaan PPK dalam pembelajaran.....	81
Tabel 5.2 Kredibilitas Data Pemanfaatan Aplikasi Schoology dalam pembelajaran Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang.....	93
Tabel 5.3 Kredibilitas Data Analisis Karakter Mandiri dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia .....	106
Tabel 5.4 Kredibilitas Data Analisis Karakter Disiplin dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia .....	116
Tabel 5.5 Kredibilitas Data Analisis Karakter Tanggung Jawab dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia yang memanfaatkan aplikasi <i>Schoology</i> .....	128

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Schoology .....	27
Gambar 2.2 Tampilan <i>sign up Schoology</i> .....	28
Gambar 2.3 Gambar Grafik analisis jumlah penggunaan aplikasi Schoology di sekolah ( <i>www.schoology.com</i> ).....	29
Gambar 2.4 Tampilan <i>Courses</i> (Kursus) .....	30
Gambar 2.5 Tampilan <i>Groups</i> (Kelompok).....	30
Gambar 2.6 Tampilan <i>Resources</i> (Sumber Belajar) .....	31
Gambar 2.7 Kerangka pengintegrasian budi pekerti/akhlak .....	37
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	51
Gambar 3.2 Komponen dan Analisis data ( <i>Interactive Model</i> ) .....	66
Gambar 5.1 siswa melaksanakan tugas dengan inisiatif sendiri .....	101
Gambar 5.2 Siswa bertanggung jawab mengumpulkan tugas yang diberikan....	105
Gambar 5.3 siswa yang mengumpulkan tugas pada waktunya di <i>schoology</i> .....	111
Gambar 5.4 Siswa menjaga ketertiban kelas.....	114
Gambar 5.5 Hasil karya siswa kelas XI Multimedia.....	121
Gambar 5.6 Tampilan <i>Schoology</i> jumlah siswa yang mengumpulkan tepat waktu .....	122
Gambar 5.7 Petunjuk pengerjaan soal dalam <i>schoology</i> .....	124

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian .....	50
Bagan 3.1 Teknik Triangulasi .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen .....	165
Lampiran 2	Instrumen Wawancara .....	167
Lampiran 3	Instrumen Observasi .....	179
Lampiran 4	Instrumen Observasi Siswa .....	181
Lampiran 5	Transkrip wawancara.....	183
Lampiran 6	Hasil Observasi.....	207
Lampiran 7	Catatan Lapangan .....	212
Lampiran 8	Daftar <i>Checklist</i> Dokumen .....	236
Lampiran 9	Dokumentasi.....	237
Lampiran 10	Contoh Tampilan Pembelajaran dalam <i>Schoology</i> .....	241
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian .....	245
Lampiran 12	Surat Keterangan Telah Penelitian .....	246
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan <i>E-Learning</i>	247
Lampiran 14	Salinan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 .....	252

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam menjadikan generasi yang cerdas dengan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa dan menjadikan generasi yang berakhlak mulia. Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian yang disampaikan Munib (2004:142) yang mengartikan bahwa pada hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar yang sudah terencana untuk mewujudkan suasana belajar maupun proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian Sumantri (2010:118) menyatakan bahwa pada hakekatnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga lahirlah putera-putera bangsa yang dalam jiwanya tertanam perpaduan nilai antara intelektual, etika dan kepribadian bangsa.

Dengan adanya pendidikan maka diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang aktif dan menarik dalam mewujudkan kecerdasan dan membentuk kepribadian yang baik serta berakhlak mulia. Harapan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang



Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“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 berperan aktif dalam memberikan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan serta memberikan pengarahan untuk menjadikan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia. Dengan undang-undang tersebut, maka setiap komponen dalam pendidikan diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional secara maksimal. Salah satu komponen yang diperlukan adalah peran aktif guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan proses pembelajaran yang aktif dan menarik, dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk kepribadian yang berakhlak mulia. Peran guru sangat diperlukan sebagai teladan yang baik untuk siswanya.

Seperti yang dikemukakan oleh Kurniawan (2014:134) bahwa guru adalah sosok yang menjadi teladan, baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian bagi siswanya. Oleh karena itu, seorang guru harus berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku. Persoalan karakter dan pendidikan karakter memang menjadi persoalan yang sangat penting untuk diperbincangkan oleh para pelaku pendidikan dan penggiat pendidikan. Adapaun indikasi bahwa permasalahan karakter ini penting adalah maraknya tindakan dan perilaku siswa yang kurang berakhlak mulia. Banyak fenomena di sekolah yang mengindikasikan hilangnya nilai-nilai

karakter siswa, seperti: kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan mandiri. Di sisi lain perilaku-perilaku negatif, seperti membolos, tidak mengerjakan tugas, meremehkan guru dan kurang sopan sering terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia. Hal tersebut di atas salah satu faktor penyebabnya juga karena pengaruh teknologi informasi yang kian hari semakin tidak terbandung perkembangannya. Maka dari itu, guru harus mampu menjadi seorang pendidik di sekolah dan menjadi pembimbing dalam memberikan arahan dan pendidikan karakter pada siswa.

Selain itu guru juga mempunyai tantangan untuk menyajikan proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi agar kecerdasan kognitif maupun pengembangan karakter dan kepribadian yang lebih baik. Walaupun pada kenyataannya praktik penerapan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran belum sesuai dengan teori yang menjanjikan bahwa dapat menjawab permasalahan karakter di dunia pendidikan. Akan tetapi sebagai sebuah upaya, pendidikan karakter harus dikombinasikan dengan proses pembelajaran yang menarik.

Solusi yang dapat digunakan adalah guru melakukan perubahan dalam proses pembelajarannya, disini guru sebagai perancang dan organisator dan pengatur mandiri dan kedisiplinan siswa terhadap tugas yang diberikan sehingga siswa mampu terpacu untuk disiplin dan bertanggung jawab dari tugas maupun proyek dengan memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan karakter siswa terhadap tugas dengan memanfaatkan internet yaitu

suatu media pembelajaran berbasis *e-learning Schoology* untuk meningkatkan karakter pada siswa.

Sicat (2015:162) menjelaskan definisi *Schoology* yang didefinisikan oleh Farmington bahwa *Schoology* adalah sebuah jejaring sosial berbasis web khusus untuk K-12 (sekolah dan lembaga pendidikan tinggi) yang difokuskan untuk memungkinkan pengguna membuat, mengelola, dan saling berinteraksi serta berbagi konten akademis. *E-learning* ini memberikan akses pada guru dan siswa untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan kemudahan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar siswa di sekolah.

Kelebihan *schoology* dibandingkan dengan *Learning Management System* (LMS) yang lain dikemukakan oleh Suprihanto (2016:28) dalam penelitiannya antara lain sebagai berikut:

(1) terdapat fitur-fitur yang mudah dan lengkap, tampilan yang baik dan mudah dimengerti, interaksi yang lebih mudah; (2) adanya keterangan waktu dan batas pengumpulan maupun pengerjakan tugas tertentu sehingga memacu siswa dalam sikap disiplin dan tanggung jawab; (3) *Schoology* memiliki fitur yang nyaris sama dengan *facebook*, melebihi kemiripan Edmodo terhadap *facebook*; (4) *Schoology* menyediakan lebih banyak pilihan *Resources* dari pada yang disediakan oleh Edmodo. *Schoology* juga bisa menampung jenis soal (*question bank*) yang digunakan pada Quiz; (5) tersedianya fasilitas *Attendance* /absensi, yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa, dan juga fasilitas *Analitic* untuk melihat keseluruhan aktivitas siswa dalam setiap *course*, *assignment*, *discussion* dan aktivitas lainnya yang kita siapkan untuk siswa.

Dengan beberapa kelebihan diatas, fitur-fitur yang ada dalam *Schoology* mampu berpengaruh terhadap karakter siswa, lebih khususnya dalam sikap mandiri, disiplin, dan tanggung jawab. Salah satu sekolah yang menerapkan

pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *e-learning Schoology* adalah SMK Negeri 8 Semarang.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 8 Semarang, dimana pengamatan awal ini dilakukan pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan ( PPL ) pada bulan agustus sampai dengan September 2018 diperoleh hasil observasi sebagai berikut. SMK Negeri 8 Semarang merupakan sekolah kejuruan yang memiliki visi Unggul dalam IPTEK, berkarakter, berdaya saing dan berwawasan lingkungan. Penerapan visi tersebut adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran dan diintegrasikan untuk mendukung terciptanya sekolah yang unggul dalam IPTEK, berkarakter, dan berbudaya.

Salah satu guru produktif jurusan Multimedia di kelas XI SMK Negeri 8 Semarang yaitu bapak Yemi Maria Arbi, S.Pd memanfaatkan aplikasi *Schoology* dalam pembelajarannya. Observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa sebelum memanfaatkan aplikasi *Schoology* pada awalnya perilaku siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang kurang baik terkait dengan karakter dalam mengerjakan tugas dan proyek yang diberikan serta sikap terhadap guru, hal ini di pengaruhi dengan karakteristik anak SMK yang memang 70% didominasi oleh tugas mandiri dan praktek dan 30% untuk teori. Dengan persentase tersebut, masih ada siswa yang telat mengumpulkan tugas, bahkan tidak mengumpulkan tugas dengan alasan kurang memahami materi yang disampaikan. Padahal untuk anak SMK memang dididik untuk belajar mandiri dan memperdalam *skill* masing-masing (*Student Centered Learning*). Namun

masih sering terjadi keterlambatan mengumpulkan tugas, akhirnya mempunyai tugas yang menumpuk.

Dampak yang ditimbulkan adalah siswa meminta perpanjangan waktu dan toleransi pengumpulan tugas ataupun proyek serta penundaan tugas maupun ulangan. Sehingga pada akhirnya guru dirugikan dan disusahkan karena harus mengalami keterlambatan menyampaikan materi maupun proyek selanjutnya dikarenakan keterlambatan dan perpanjangan waktu yang sering terjadi. Pada akhirnya, rencana pembelajaran berubah dan ada beberapa materi yang tidak sempat untuk disampaikan.

Padahal dalam penelitiannya Suprihanto (2016:3) terdapat pernyataan usman yang menjelaskan bahwa guru merupakan fasilitator yang mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa dan menguasai tujuan – tujuan pendidikan yang harus dicapai, salah satunya karakter mandiri, disiplin dan tanggung jawab. Dengan uraian permasalahan diatas, maka salah satu yang dilakukan adalah menggunakan aplikasi *Schoolology* dalam proses pembelajarannya. Dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi *Schoolology* diharapkan mampu menjadi sarana pengembangan karakter siswa terutama dalam hal kemandirian belajar, disiplin, dan tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Dengan menggunakan aplikasi *Schoolology* dalam proses pembelajarannya, maka dapat mendukung terciptanya visi SMK Negeri 8 Semarang yaitu unggul dalam IPTEK, Berkarakter dan Berbudaya.

Inovasi pembelajaran berbasis IPTEK yang berbasis pengembangan karakter sudah dilaksanakan SMK Negeri 8 Semarang semenjak Penguatan pendidikan Karakter (PPK) disosialisasikan dan diterapkan sesuai dengan visi misi sekolah.

Penguatan pendidikan Karakter (PPK) harus ditekankan karena pada hakikatnya manusia dilahirkan dengan memiliki kepribadiannya masing-masing. Mereka mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Kepribadian merupakan sesuatu yang dibawa semenjak lahir dan sulit untuk dirubah, namun karakter merupakan sesuatu yang harus diciptakan, dibangun dan dioptimalkan berkesinambungan melalui pikiran, lingkungan yang membentuk karakter setiap individu. Sehingga kepribadian dan karakter merupakan dua hal yang berbeda.

Karakter harus dibangun sejak dini, karena dalam membentuk suatu karakter membutuhkan pembiasaan sehingga akan menjadi perilaku yang membudaya dan belangsung lama. Karakter akan berkembang secara optimal jika mendapat sentuhan dari lingkungannya. Dalam proses pengembangan karakter, ada upaya yang harus dilakukan untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi, salah satunya melalui pihak sekolah dan pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

Kemendikbud mulai menekankan pelaksanaan PPK untuk dilaksanakan semenjak ada arahan khusus Presiden melalui Kemendikbud mempunyai gerakan untuk menjaga nilai-nilai karakter bangsa Indonesia agar tetap utuh melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Pemerintah juga menekankan

dengan mengeluarkan Perpres No 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam Perpres ini disebutkan bahwa PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter siswa melalui kolaborasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik) dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Ke-empat nilai yang akan diharmonisasi tersebut dapat diambil dari pengembangan nilai karakter sebagai berikut :

1. Olah Pikir : Cerdas, Kreatif, Gemar Membaca, mandiri dan Rasa Ingin Tahu
2. Olah Hati : Jujur, Bertanggung jawab, Religius, Peduli Sosial dan Peduli Lingkungan
3. Olahraga (Kinestetik) : Bersih, dan Sehat
4. Olah Rasa dan Karsa : Peduli, Mandiri, Kerja Sama (Gotong Royong) dan Kreatif

Tujuan Penguatan dan Pengembangan Pendidikan Karakter untuk menyiapkan Generasi Emas 2045 yang memiliki kecakapan abad 21. Dengan mengutamakan karakter sebagai hal pokok pendidikan di Indonesia, berdampingan dengan intelektualitas, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berperan dalam pembentukan generasi muda yang tangguh cerdas dan dan mengembangkan generasi yang berkarakter (Budhiman, 2017). Menurut pasal 3 Perpres tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menyatakan bahwa PPK

dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter antara lain meliputi mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.

Ditegaskan dalam Perpres ini, Penyelenggaraan PPK pada Satuan Pendidikan jalur Pendidikan Formal sebagaimana dimaksud dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan: a. Intrakurikuler; b. Kokurikuler; dan c. Ekstrakurikuler yang dilaksanakan di dalam dan/atau di luar lingkungan Satuan Pendidikan Formal. Penyelenggaraan PPK dalam kegiatan Intrakurikuler merupakan penguatan maupun pengembangan nilai-nilai karakter melalui kegiatan penguatan materi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan muatan kurikulum berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Adapun Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah penelitian dari: 1) Wuri Lobo (2015), yang berjudul “Pemanfaatan *Schoology* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Tenganan)” menunjukkan bahwa meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memfasilitasi siswa dalam mengakses materi mata pelajaran PKn dengan memanfaatkan aplikasi *Schoology* sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti pemanfaatan *Schoology*. Perbedaannya penelitian ini mengkaji dan menganalisis pemanfaatan *Schoology* Terhadap karakter siswa. 2) Astuti (2015), yang berjudul “Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga SMK Negeri 3 Klaten”, penelitian ini mengkaji pengaruh budaya sekolah terhadap



karakter siswa jurusan tata boga SMK. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara budaya sekolah terhadap karakter siswa kelas X jurusan boga SMK N 3 Klaten. Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji dan menganalisis nilai-nilai karakter siswa di SMK. Perbedaannya dalam penelitian ini membahas tentang budaya sekolah, penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pemanfaatan aplikasi *Schoology* terhadap karakter siswa. Kedua penelitian tersebut relevan karena keduanya membahas mengenai Pemanfaatan aplikasi *Schoology*, karakter siswa, dan sekolah menengah Kejuruan. Kedua topik tersebut merupakan subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah, observasi awal dan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti timbul pertanyaan mengenai bagaimana Pemanfaatan *Schoology* dalam proses pembelajaran terhadap pengembangan karakter siswa. Supaya penelitian ini lebih spesifik peneliti akan memfokuskan penelitian pada mata pelajaran produktif kelas XI Multimedia di satu sekolah yaitu SMK Negeri 8 Semarang yang menggunakan *schoology* dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, peneliti berkeinginan untuk mengkaji lebih dalam tentang “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Schoology* terhadap Karakter Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, agar menjadi lebih jelas dan terarah. Adapun identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menurunnya sikap mandiri, disiplin dan tanggung jawab siswa terhadap tugas maupun proyek mandiri.
- b. Guru dituntut menggunakan metode pembelajaran yang terintegrasi dengan IPTEK dan mendukung untuk meningkatkan karakter siswa.
- c. Implementasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran yang masih kurang maksimal.
- d. Penanaman karakter dalam proses pembelajaran memerlukan peran aktif guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi permasalahan diatas, beberapa masalah yang perlu dikaji dan diteliti. Namun, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan maka penelitian akan dibatasi sebagai berikut:

- a. Subyek penelitiannya adalah Siswa kelas XI jurusan Multimedia SMK Negeri 8 Semarang.

- b. Penelitian ini diambil dari mata pelajaran produktif multimedia kelas XI Tahun Pelajaran 2018/2019 yang memanfaatkan aplikasi *Schoology* dalam proses pembelajarannya.
- c. Pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Schoology*.
- d. Karakter siswa yang diteliti dibatasi hanya sikap mandiri, disiplin, dan tanggung jawab.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana karakter siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang ketika pembelajaran dengan pemanfaatan Aplikasi *Schoology* dalam hal kemandirian, disiplin, dan tanggung jawab?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis karakter siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang dalam pembelajaran dengan pemanfaatan Aplikasi *Schoology* dalam hal kemandirian, disiplin dan tanggung jawab.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan, maupun informasi yang rinci dan akurat dalam menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu:

### a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian sejenis.
- b) Bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal yang berkaitan dengan penggunaan *Schoolology* dalam proses pembelajaran di SMK.

### b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi SMK Negeri 8 Semarang yaitu untuk memberi pertimbangan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang lebih baik dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengembangan karakter siswa dengan memanfaatkan aplikasi *schoolology*.
- b) Bagi guru yaitu memberi masukan dan alternatif dalam kreativitas pengembangan karakter siswa proses pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi *schoolology*, baik dalam pembelajaran yang teori maupun pembelajaran praktek.

- c) Bagi siswa yaitu memberikan pemahaman kepada siswa tentang pembelajaran *Schoolology* yang memberikan dampak pengembangan karakter siswa kelas XI Multimedia SMK yang meliputi pengembangan karakter mandiri, disiplin, dan tanggung jawab.
- d) Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang dan untuk memperoleh pemahaman dalam melakukan penelitian sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Peranan Guru**

##### **2.1.1 Definisi guru**

Menurut Kurniawan (2014:134) Guru di definisikan sebagai pribadi yang menjadi teladan, baik dari segi pengetahuan maupun kepribadian bagi siswanya. Pengertian tersebut sesuai dengan semboyan yang dikemukakan oleh tokoh pendidikan Ki Hajar Dewantoro bahwa guru itu *Ing Ngarso Sing Tuladha* yang berarti guru itu sebagai percontohan untuk siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus berhati-hati dalam bertutur kata dan bertingkah laku. Tutur kata dan tingkah laku yang tidak tepat pada tempatnya akan berakibat buruk pada perkembangan siswa. Karena mereka bisa saja meniru tutur kata dan tingkah laku guru tanpa mempertimbangkan benar salahnya. Kemudian pengertian guru dari Hawi (2014:12) menyatakan bahwa guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan anak didik serta mendampingi dalam pendidikan karakter, untuk itulah guru dengan penuh dedikasi dan loyalitas berusaha membimbing dan membina anak didik agar dimasa mendatang menjadi generasi yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Makna Guru juga di jabarkan oleh Thoifuri (2007:3) bahwa pada intinya guru yang baik adalah guru yang mempunyai kompetensi keilmuan tertentu dan dapat menjadikan orang lain pandai dalam matra kognitif, afektif dan

psikomotorik. Ranah kognitif menjadikan siswa cerdas intelektualnya, ranah afektif menjadikan siswa mempunyai sikap dan perilaku yang baik, dan ranah psikomotorik menjadikan siswa terampil dalam melaksanakan aktivitas secara efektif dan efisien, serta tepat guna.

Dengan beberapa penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru merupakan pendidik yang merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dengan tujuan memaksimalkan potensi kognitif, afektif maupun psikomotorik yang ada dalam siswa. Berarti, peran guru sejatinya bukan hanya mampu mengajarkan aspek kognitif yang mencerdaskan intelektualnya, namun guru juga berperan aktif dalam membimbing dan mengembangkan aspek afektif berupa sikap dan kepribadian, serta mengembangkan aspek psikomotorik yang mencakup ketrampilan siswa.

### **2.1.2 Peranan guru dalam membentuk karakter siswa**

Dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bab I pasal I, dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Dalam penjabarannya ada tiga fungsi guru, yaitu: (1) guru sebagai pendidik; (2) guru sebagai pembimbing dan (3) guru sebagai pelatih. Kaitannya dengan pendidikan karakter, maka peran dan fungsi guru disini adalah sebagai pendidik harus mendidik murid – murid sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan.

Adapun peranan guru/ pendidik menurut Pidarta dalam Suprihatiningrum (2014:26), antara lain: (1) sebagai manajer pendidikan atau pengorganisasian

kurikulum; (2) sebagai fasilitator pendidikan; (3) pelaksana pendidikan; (4) pembimbing dan supervisor; (5) Guru sebagai penegak disiplin; (6) Semua perilaku guru akan menjadi model perilaku yang akan ditiru siswa; (7) sebagai konselor; (8) menjadi penilai; (9) petugas tata usaha tentang administrasi kelas yang diajarnya; (10) menjadi komunikator dengan orangtua siswa dengan masyarakat; (11) sebagai pengajar untuk meningkatkan profesi secara berkelanjutan; (12) menjadi anggota organisasi profesi pendidikan.

Dengan berbagai penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru mempunyai peranan yang penting dalam mendidik siswanya untuk mempunyai sikap dan akhlak mulia, disamping tugas utamanya sebagai pengajar yang mengajarkan aspek kognitif siswa. Dengan memposisikan fungsi dan peran guru dengan tepat maka pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang berkualitas. Menurut Asriningrum dkk (2013:41) keteladanan guru dalam implementasi pendidikan karakter memiliki ruang lingkup pengaruh yang cukup signifikan. Maka dari itu perlu adanya suplai guru yang dapat memberikan keteladanan kepada siswanya.

Kemudian guru juga berperan dalam tumbuh kembangnya seorang anak. Seorang guru itu dapat mendidik anak didiknya sebagai generasi yang berkarakter. Oleh karena itu guru harus sadar betul terhadap tugas dan perannya dalam mendidik anak didiknya. Mereka pun akan menjadi generasi penerus yang berkualitas, unggul, dan berdaya tahan tinggi dalam menghadapi perubahan.



### **2.1.3 Peranan Guru Produktif SMK**

Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang hanya dipelajari oleh siswa di SMK. Siswa akan memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi bidang keahlian yang dimiliki. Oleh karena itu, dibutuhkan kesabaran dari pendidik ketika memberikan materi kepribadian/karakter. Mata pelajaran produktif terdiri dari mata pelajaran teori dan praktik. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memilah dalam memberikan metode penyampaian kepribadian pada siswa. Pembelajaran di kelas antara lain ditunjukkan oleh gejala-gejala: pembelajaran dilaksanakan melalui proses belajar setiap materi pelajaran atau kegiatan yang dirancang khusus. Setiap kegiatan belajar mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Usman & Raharjo 2013:6). Adapun metode yang dapat dilakukan oleh guru adalah: (1) memberikan teladan yang baik pada siswa; (2) mengklarifikasi karakter/kepribadian apa sajakah yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah memiliki keahlian dalam mata pelajaran produktif; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan; (4) memberikan kepada para siswa untuk berlatih dan kerja tim selama melaksanakan praktik; (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menarik kesimpulan atas pelajaran yang telah diberikan; (6) menasihati siswa agar bekerja sesuai dengan prosedur yang ada; dan (7) menasihati siswa untuk mengunpulkan tugas tepat pada waktunya.

## **2.2 Pembelajaran**

Esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada

intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik (Yazdi, 2014:143). Pembelajaran menurut Hamalik (2009: 57) yaitu suatu kejasama yang menarik dan tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sedangkan menurut Sunhaji (2014:32) proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Pembelajaran menurut Anni (2009: 191) mendefinisikan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi dan mendorong siswa sedemikian rupa sehingga siswa itu memperoleh kemudahan. Gagne dalam Anni (2009: 192) juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Dengan mengenal media pengajaran dan memahami cara – cara penggunaannya akan sangat membantu tugas para guru dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran (Kurniawan & Dewi, 2017:215).

Material terdiri dari spidol, *white-board*, buku, *LCD proyektor*, *slide* presentasi dan lain sebagainya. Sarana dan perlengkapan pendukung seperti ruang kelas yang layak, perlengkapan audio video dan komputer. Prosedur dalam pembahasan ini meliputi jadwal pembelajaran dan model pembelajaran yang

menarik, praktek belajar, ujian dan lain sebagainya. Beberapa komponen yang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Siswa

Seseorang yang bertindak sebagai penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Guru

Seseorang yang memposisikan sebagai pengelola, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

c. Tujuan

Pernyataan dan harapan tentang perubahan perilaku (*kognitif, psikomotorik, afektif*) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Materi Pelajaran

Segala informasi yang terdiri dari fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

e. Metode

Cara yang teratur dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka guna mencapai tujuan.

f. Media

Bahan pengajaran dengan atau bahkan tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.

g. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai sesuatu proses dan hasilnya.

### 2.2.1 Pembelajaran Kombinasi

Pembelajaran kombinasi (*Blended learning*) adalah pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran tatap muka secara langsung dengan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran kombinasi ini juga disebut *hybrid instructions* atau pembelajaran metode *hybrid*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran *online*. Menurut Hima (2017:36) salah satu model pembelajaran yang berbasis teknologi memanfaatkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology [ICT]*) adalah Pembelajaran Kombinasi (*Blended Learning*). Sedangkan menurut Lestarringsih (2017:109) *blended learning* merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan demikian pembelajaran kombinasi ini mempunyai tujuan menggabungkan dan mengkombinasikan sifat dari model pembelajaran berbasis internet yaitu efisiensi waktu, biaya yang murah dan kemudahan siswa kapan saja mengakses bahan pembelajaran dengan sifat dari model pembelajaran tatap muka di kelas, yaitu membantu siswa untuk mempelajari bahan dan materi pembelajaran yang baru disajikan, serta berinteraksi dengan siswa lainnya maupun guru di kelas. Model pembelajaran kombinasi juga ini memiliki kelebihan dan kekurangan (Karunia, 2013:28).

Kelebihan pembelajaran kombinasi:

- a. Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
- b. Pembelajaran terjadi secara *online* dan tradisional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
- c. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- d. Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya pembelajaran kombinasi maka siswa akan semakin mudah dalam mengakses bahan dan materi pembelajaran.
- e. Pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Kekurangan pembelajaran kombinasi:

- a. Sebagian fasilitas yang dimiliki siswa masih belum menunjang secara keseluruhan dari pembelajaran *online*, seperti komputer, *smartphone* dan akses internet.
- b. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap penggunaan teknologi.

### **2.2.2 Pembelajaran Berbasis Internet (*Elearning*)**

Pembelajaran berbasis internet (*elearning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dan berbasis web dalam mengakses bahan pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antar sesama siswa atau dengan guru dimana saja dan kapan saja. Menurut Ariani (2018:60) pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran/kinerja. Sedangkan menurut Safitri dkk (2015:65) *e-learning* memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan melakukan

evaluasi, karena dengan *e-learning* semua informasi dapat secara cepat diunduh dari situs *e-learning* dan bisa dengan cepat melakukan evaluasi hasil belajar siswa tanpa harus melakukan ujian di dalam kelas.

Kemudian menurut Suteja dkk (2010:198) Secara sederhana *e-Learning* dalam dunia pendidikan dapat dijelaskan sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan melalui sebuah komputer yang terhubung ke jaringan internet dan semua fasilitas yang biasa tersedia di tempat pembelajaran dapat tergantikan fungsinya oleh suatu aplikasi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang media yang sudah ada adalah dalam bentuk *e-learning* (Nuriyanti, 2013:343).

Bahkan menurut Aminoto & Pathoni (2014:20) menjelaskan bahwa *e-learning* memiliki fleksibilitas dalam pengolahannya, meskipun terbatas dengan kemampuan dari keberadaan jaringan internet itu sendiri. Proses pembelajaran di dalam *e-learning* sangat tergantung kepada keberadaan komputer sebagai media utamanya. Dengan komputer proses belajar bisa menjadi lebih dinamis karena komputer memiliki beragam fitur, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun demikian, model pembelajaran berbasis internet juga memiliki kelebihan dan kekurangan (Karunia, 2013: 23-24).

Kelebihan pembelajaran berbasis internet:

- a. Guru dan siswa dapat berinteraksi secara mudah dan lebih efisien melalui fasilitas internet kapan saja tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

- b. Siswa dapat belajar atau mengulang bahan pembelajaran setiap saat dan dimana saja karena bahan ajar tersimpan dalam media sehingga lebih fleksibel.
- c. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari, ia dapat melakukan akses internet secara lebih mudah.
- d. Siswa menjadi lebih aktif.
- e. Relatif lebih efisien.

Adapun pembelajaran berbasis internet yang bisa digunakan adalah pembelajaran yang menggunakan *Learning Management System* (LMS). Walaupun pendapat dari Riva dalam Besana (2012:52) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan LMS dinilai kurang efektif dalam tujuan pembelajaran siswa karena kemudahan dalam penggunaan dan mengurasi aktivitas pembelajaran tatap muka. Namun sebenarnya tidak demikian. Banyak platform yang mengembangkan dan mengadopsi dari platform *Learning Management System* dan memasukkan unsur karakter serta sosial (Besana, 2012:52).

Pembelajaran menggunakan Internet berbasis *Learning Management System* mulai menjadi solusi yang menarik dalam proses pembelajaran karena tetap memaksimalkan pertemuan tatap muka dan dikombinasikan dengan pembelajaran online yang dapat memaksimalkan potensi siswa dan dengan menggunakan pembelajaran berbasis internet, maka siswa menjadi lebih masimal dalam mendalami materi karena pada dasarnya siswa dituntut aktif dan mandiri dalam mempelajari materi yang sudah diberikan dalam pembelajaran berbasis LMS.

Namun walaupun demikian, tetap saja diperlukan peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi.

### **2.2.3 Schoology**

Teknologi pendidikan yang merupakan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu tujuan teknologi pendidikan adalah untuk memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) keinginan untuk belajar. Salah satu kawasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kawasan pemanfaatan teknologi pembelajaran, dimana sudah bertahun-tahun, dipusatkan pada aktivitas guru dan ahli media yang membantu guru.

Pemanfaatan media dipilih secara sistematis dari sumber untuk belajar. Pemanfaatan media diambil dari spesifikasi desain pembelajaran. Dalam konteks ini, bagaimana penguatan karakter siswa dalam hal kemandirian, kedisiplinan, dan kemandirian menggunakan pilihan media yang tepat untuk dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media juga dipertimbangkan dengan karakteristik siswa. Siswa yang memerlukan penguatan pendidikan karakter kemungkinan akan memilih memanfaatkan aplikasi yang mendukung dan menarik agar dapat menguatkan pendidikan karakter, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *schoology*.

Dalam Wikipedia dijelaskan bahwa yang dinamakan *Schoology* adalah salah satu jenis *Learning Management System* (LMS) untuk sekolah, perguruan tinggi, dan perusahaan yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan



berbagi konten dan sumber daya berbasis platform menyediakan alat-alat untuk mengelola setiap kelas atau belajar dicampur lingkungan merupakan LMS.

Sedangkan menurut laman resmi *Schoology.com* menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *Schoology* adalah LMS yang memiliki semua sarana pembelajaran yang bisa membuat konten yang menarik, membuat desain pelajaran, dan menilai tingkat pemahaman siswa. Menurut Purwaningsih dkk (2017:52) *Schoology* memungkinkan kolaborasi berbagai data individu, kelompok, dan diskusi kelas sehingga *schoology* sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran pendukung menggunakan *e-Learning*.

*Schoology* juga merupakan salah satu platform *e-learning* yang inovatif dan dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial *facebook* dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. *Schoology* dapat membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Aplikasi *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa. *Schoology* mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan demikian *Schoology* adalah sebuah layanan aplikasi tidak berbayar yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi informasi serta fitur-fitur atau konten pendidikan seperti halnya tulisan, *file* maupun *link*

yang dapat dibagikan baik guru maupun siswa. *Schoology* juga memiliki fitur-fitur khusus berupa *courses*, *groups* serta *resources*.

Aplikasi *schoology* ini merupakan pendatang baru di bidang pembelajaran online. *Schoology* memiliki model serupa dengan *facebook* dan memiliki banyak fitur canggih dalam aspek desain. *Schoology* memiliki beberapa karakteristik, antara lain :

1. Komunikasi (*Messaging*) merupakan inti dari program.
2. Semua kegiatan kursus dan item pengingat waktu terdapat pada layar tampilan.
3. Sebuah dropbox digital memungkinkan untuk meng-upload dokumen *Microsoft Office* atau integrasi langsung dengan *Google Docs*.
4. Guru dapat berkomentar langsung pada kerja digital.
5. Kelompok diskusi difasilitasi untuk membangun komunitas siswa.

*Schoology* juga mudah diakses dari perangkat mobile. Aplikasi ini dapat dengan mudah ditemukan di pasar aplikasi untuk kedua *Apple iOS* dan *Android* ponsel. Perangkat tablet *mobile*, seperti *iPads* dan *Android*, juga dapat menjalankan aplikasi. Penyelesaian tugas menulis yang lebih besar menjadi penghalang, namun siswa dapat memeriksa pandangan tugas, menavigasi isi kursus, meninjau nilai mereka, melihat kalender dari tugas yang akan datang, dan berkomunikasi dengan instruktur.

*Schoology* adalah sebuah sistem pembelajaran online yang mengizinkan para guru untuk mengelola sistem akademik bagi para siswanya. *Schoology* menyediakan guru dengan metode mengelola pembelajaran, melibatkan para siswa, berbagi materi, dan terhubung dengan guru-guru lain. Tampilan awal aplikasi Schoology terdapat dalam gambar 2.1.

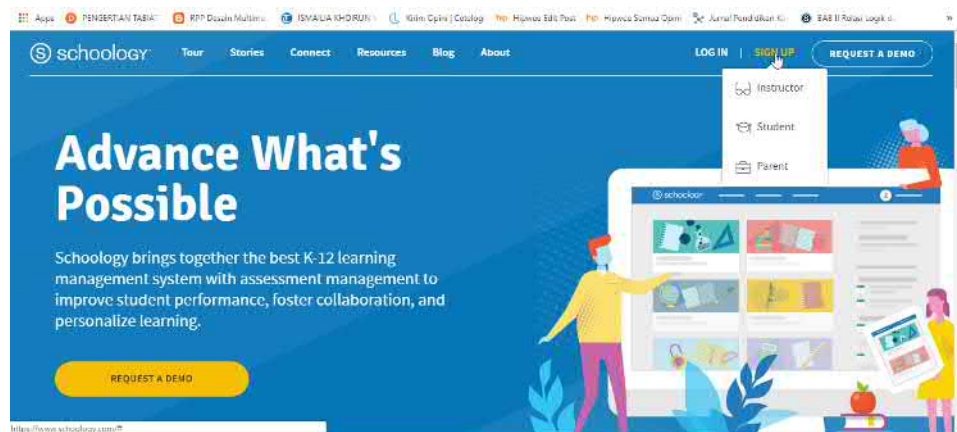


Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Schoology

Terdapat tiga pilihan untuk *sign up* ke akun schoology, antara lain:

- a. Instruktur, sign up untuk pemilik akun Schoology.
- b. Siswa, memerlukan sebuah akses kode yang disediakan oleh guru.
- c. Orang Tua, memerlukan sebuah akses kode yang disediakan oleh guru.

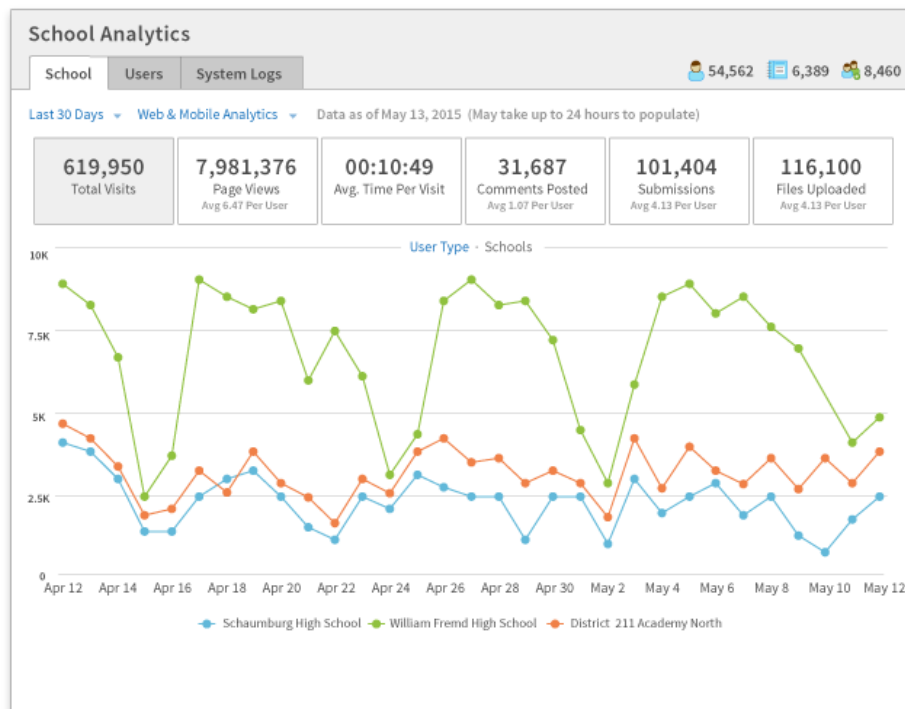
Adapun tampilan *Sign up Schoology* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan *sign up Schoology*

Dalam laman resminya, [www.schoology.com](http://www.schoology.com) menyatakan bahwa jutaan siswa dan mahasiswa menyukai dengan platform *Schoology* setiap tahun tanpa pelatihan dan panduan terlebih dahulu. Hal itu dikarenakan hal ini dirancang dengan pengguna dalam pikiran. *Schoology* menggabungkan yang terbaik dari antarmuka modern sehingga mudah untuk belajar dan mengakses informasi yang relevan pada perangkat apapun.

*Schoology* termasuk aplikasi yang mulai digemari banyak sekolah. Keberadaannya mulai dimaksimalkan dengan menggunakan aplikasi *Schoology* dalam pembelajaran yang menghadirkan pembelajaran kombinasi yang menarik antara tatap muka dengan pembelajaran berbasis *e-learning*. Pernyataan tersebut diperkuat dengan Grafik jumlah keterlibatan siswa di tingkat individual, kursus, sekolah, dan tingkat wilayah yang dibagikan melalui laman resminya [www.schoology.com](http://www.schoology.com) yang terakhir diperbarui pada tanggal 12 Mei 2018. Gambar grafik jumlah penggunaan *Schoology* dapat dilihat pada gambar 2.3.



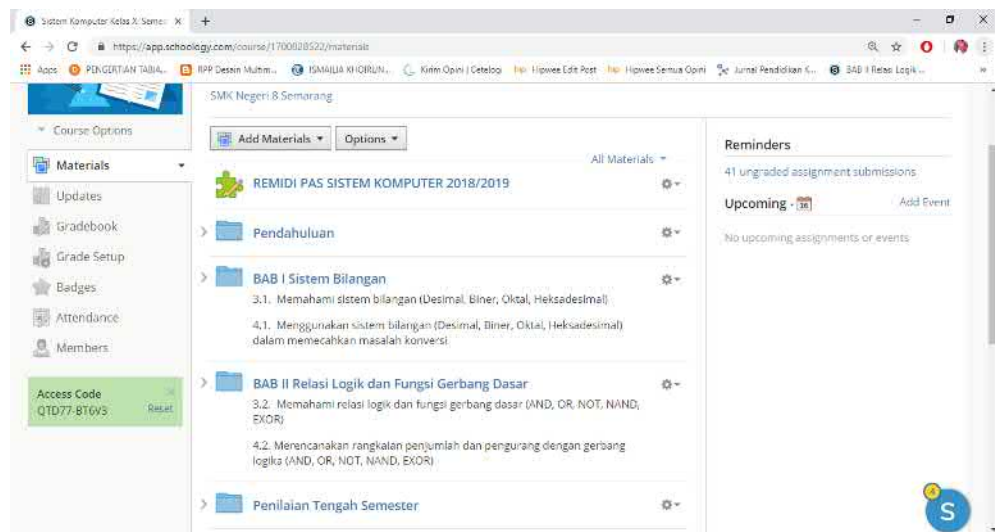
Gambar 2.3 Gambar Grafik analisis jumlah penggunaan aplikasi Schoology di sekolah (*www.schoology.com*)

Dengan data tersebut, maka penggunaan *Schoology* dalam pembelajaran sudah mulai banyak digunakan sejak tahun 2015. Penggunaan aplikasi *Schoology* dapat memberikan suasana pembelajaran yang menarik karena dalam *Schoology* terdapat beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### 2.2.4 Fitur-fitur *Schoology* dalam Pembelajaran

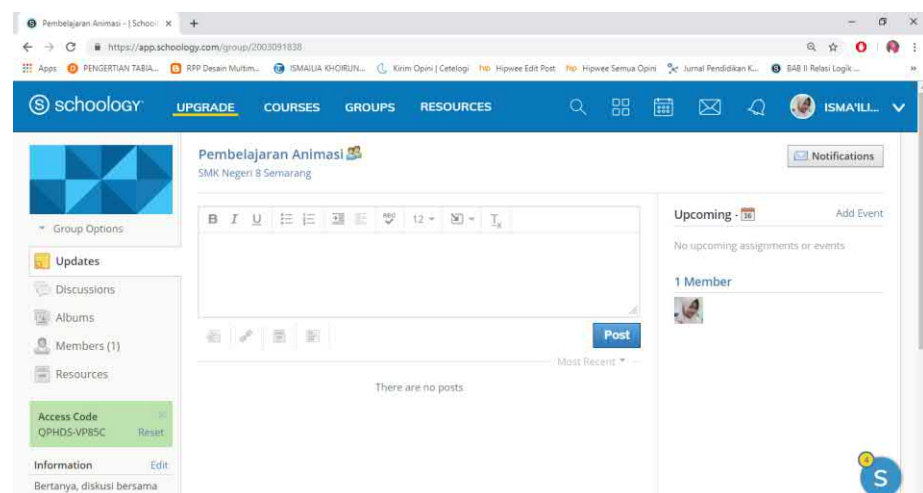
*Schoology* memiliki fitur yang sangat mendukung aktifitas pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh Aplikasi *Schoology* antara lain:

- a. *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, misal mata pelajaran Matematika, Fisika, dan lain sebagainya. Gambar tampilan *Courses* (Kursus) dapat dilihat pada gambar 2.4.



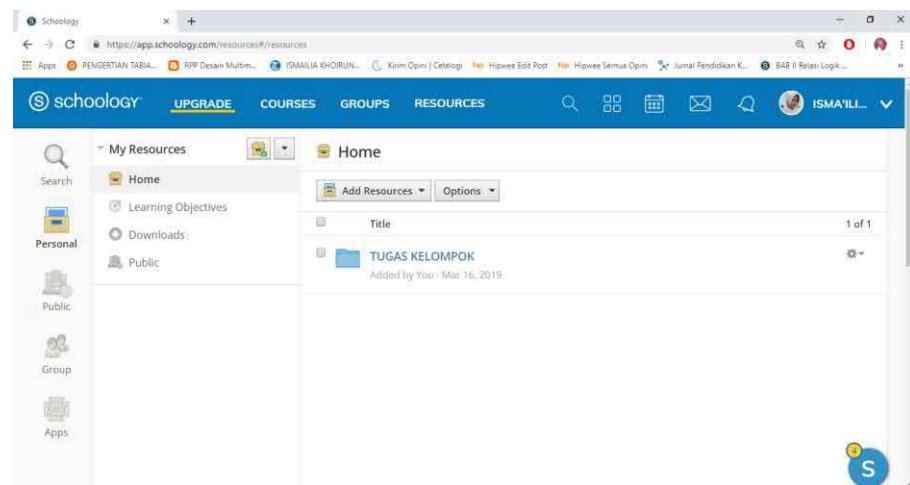
Gambar 2.4 Tampilan *Courses* (Kursus)

- b. *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok dalam pengelompokan suatu tugas maupun kelas yang dikerjakan berdasarkan kelompok-kelompok dalam tema yang berbeda. Fasilitas ini juga ada di Aplikasi *Moodle* maupun di *Facebook*. Gambar tampilan *Groups* (Kelompok) dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Tampilan *Groups* (Kelompok)

- c. *Resources* (Sumber Belajar), yaitu fasilitas yang berfungsi untuk menyajikan sumber belajar, media belajar dan bahan belajar ke pribadi maupun kelompok. Gambar tampilan *Resources* (Sumber Belajar) dapat dilihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Tampilan *Resources* (Sumber Belajar)

Fitur-fitur lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekaligus merupakan kelebihan dari *Schoology* dikemukakan oleh Suprihanto (2016: 28) dalam penelitiannya antara lain sebagai berikut:

1. Terdapat fitur-fitur yang mudah dan lengkap, tampilan yang baik dan mudah dimengerti, interaksi yang lebih mudah.
2. Adanya keterangan waktu dan batas pengumpulan maupun pengerjaan tugas tertentu sehingga memacu siswa dalam sikap disiplin dan tanggung jawab.
3. *Schoology* memiliki fitur yang nyaris sama dengan *facebook*, melebihi kemiripan Edmodo terhadap *facebook*.

4. *Schoology* menyediakan lebih banyak pilihan *Resources* dari pada yang disediakan oleh Edmodo. *Schoology* juga bisa menampung jenis soal (*question bank*) yang digunakan pada Quiz.
5. Tersedianya fasilitas *Attendance* /absensi, yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa, dan juga fasilitas *Analytics* (tidak disupport oleh Aplikasi *Moodle*) untuk melihat semua aktivitas siswa pada setiap *course*, *assignment*, *discussion* dan aktivitas lain yang kita siapkan untuk siswa.

Adapun kekurangan dari *Schoology* menurut Haryanto (2018:108) antara lain: (1) Tergantung kecepatan internet, karena dalam pengunggahan tugas bisa gagal atau tidak tergantung kecepatan internet yang dimiliki; (2) HP non android tidak bisa akses *Schoology*; (3) Masih rentannya plagiarisme; (4) walaupun posisi siswa masih dirumah namun masih bisa submit tugas dan kesempatan *submit* berkali-kali; (5) masih memungkinkan terjadinya kerjasama antara siswa yang berada didalam kelas maupun yang berada diluar sekolah.

## **2.3 Karakter Siswa**

### **2.3.1 Pembentukan Karakter Siswa**

Istilah karakter dalam bahasa Yunani dan Latin, *character* berasal dari kata *charassein* yang artinya mengukir corak yang tetap dan tidak terhapuskan (Darmiatiun, 2013: 9). Generasi yang berkarakter baik adalah generasi yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang dibuat. Pendidikan dan pembelajaran adalah proses interaksi guru/pendidik dengan anak didik/siswa. Menurut Siswati dkk (2018:2) Pendidikan



bukan hanya terpaku dalam faktor intelektual yang dimiliki seseorang saat menempuh pendidikan namun juga harus diintegrasikan dengan faktor lain seperti halnya sikap, perilaku, dan karakter.

Menurut Wikisource dalam Soebahar (2013:212) karakter adalah suatu kualitas yang mantap dan khusus (pembeda) yang terbentuk dalam kehidupan individu yang menentukan sikap dalam mengadakan reaksi terhadap rangsangan dengan tanpa memedulikan situasi dan kondisi. Karakter menurut Foerster dalam Adisusilo (2014:77) adalah sesuatu yang mengkualifikasi seorang pribadi. Pendidikan karakter perlu mendapatkan perhatian dari semua pihak. Dalam konteks pendidikan, anak perlu mendapat pembinaan karakter yang lebih baik (Pertiwi, 2014:18).

Berbagai pengertian pendidikan karakter dalam berbagai perspektif diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter berkaitan dengan kekuatan moral, berkonotasi positif, orang yang berkarakter adalah orang yang mempunyai kualitas moral positif. Guru sebagai pendamping dalam membentuk watak siswa. Kaitannya sikap dan perilaku budi pekerti, karakter yang utuh dan menyeluruh tidak sekedar membentuk anak-anak menjadi pribadi yang cerdas dan baik, melainkan juga bisa membiasakan dan menerapkan nilai – nilai karakter dalam kehidupan sehari – hari mereka.

### **2.3.2 Integrasi karakter siswa dalam pembelajaran SMK**

Menurut Permendikbud Nomor 29 Tahun 1990 Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis

pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah berbasis kejuruan difokuskan untuk penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan fokusnya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja yang ada dalam dunia kerja.

Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan menengah kejuruan antara lain: (a) Siswa dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) mengembangkan potensi siswa sehingga menjadi generasi yang berakhlak mulia, disiplin, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab; (c) mengembangkan potensi siswa agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; dan (d) mengembangkan potensi siswa sehingga siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan antara lain: (a) menyiapkan siswa agar menjadi pribadi yang lebih produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan siswa agar mampu memilih karir sesuai dengan kompetensinya, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali siswa dengan

ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di masa depan; dan (d) membekali siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan potensi dan program keahlian yang dipilih.

Pendidikan karakter merupakan upaya menanamkan nilai-nilai moral dan budi pekerti kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran (Kusminah, 2012:115). Kemudian menurut Kardiyem (2013:48) Pendidikan karakter yang ditujukan untuk siswa khususnya siswa SMA dan SMK, perlu disampaikan dengan cara-cara yang logis, demokratis dan holistik. Karakteristik SMK yang berbeda dengan SMA. Pada tingkatan SMK pembelajarannya lebih bersifat praktis karena peserta didik diorientasikan siap kerja. Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk mengenalkan, menanamkan, serta mengupayakan penanaman nilai-nilai luhur sehingga siswa dapat benar-benar memiliki karakter setidaknya sebagaimana tertuang dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, terdapat beberapa karakter yang dapat dikembangkan di SMK. Berikut adalah karakter yang diambil dari Standar Ketuntasan Minimal beserta penjelasannya:

Daftar Tabel Nilai-nilai Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK dapat dilihat pada tabel 2.1 Berikut Penjelasannya.

Tabel 2.1 Daftar Karakter yang dapat Dikembangkan di SMK

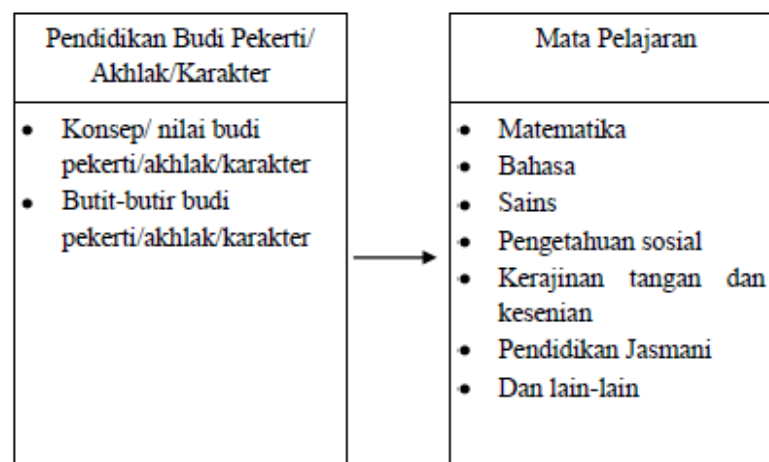
No	Karakter	Penjelasan
1	Religius	Taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan yang dianutnya dan berdasarkan atas norma-norma agama.
2	Jujur	Benar dan membenarkan sebuah kebenaran. Bertindak sesuai dengan kebenaran isi hati.

3	Percaya Diri	Yakin dan mengenali akan potensi yang dimiliki serta menghasilkan prestasi besar. Percaya diri dalam mengembangkan potensi diri dan memperbaiki kekurangan yang ada dalam diri sendiri.
4	Menghargai Sesama	Menghargai sesama manusia dalam keberagaman suku, agama, ras, bangsa, golongan, sosial ekonomi.
5	Kasih Sayang	Mencintai sesama manusia, rela berkorban dan saling membantu sesama teman.
6	Sabar	Tenang dalam menghadapi ujian ketika usaha telah dilakukan, tenang untuk mencari jalan keluar. Bertahan untuk terus berusaha.
7	Disiplin	Berperilaku sesuai dengan tata tertib yang berlaku dan menaati peraturan yang ada.
8	Sopan Santun	Berperilaku dan berkata dengan lemah lembut, tidak kasar dan tidak menyakiti hati orang lain.
9	Berfikir Logis	Berpikir tentang sesuatu dengan cara/ metode yang dapat diterima oleh akal sehat
10	Berfikir Kritis	Tegas dan teliti dalam menanggapi dan menilai sesuatu
11	Berfikir Kreatif	Mempunyai kemampuan untuk mencipta, memanfaatkan segala sesuatu yang tersedia menjadi berdaya guna
12	Berfikir Inovatif	Selalu melakukan pembaharuan-pembaharuan yang membawa kemajuan
13	Kompetitif	Semangat bersaing dalam prestasi
14	Sportif	Menerima dan ikhlas apabila pendapatnya, usahanya dalam kompetisi dikalahkan oleh lawannya
15	Analisis	Mampu menguraikan sesuatu
16	Peduli Lingkungan	Mampu menciptakan lingkungan yang baik dan kondusif untuk kebaikan bersama

### 2.3.3 Pengembangan Karakter dalam Proses Belajar

Pendidikan karakter membutuhkan proses implementasi nilai-nilai (Hidayatullah, 2010:54). Nilai-nilai karakter yang terdiri dari menghargai orang lain, mandiri, disiplin, jujur, amanah, sabar, tanggung jawab dan lain-lain dapat

diintegrasikan dan diimplementasikan keseluruhan kegiatan sekolah baik itu manajemen, kegiatan ekstrakurikuler, ataupun pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Pendidikan karakter idealnya diimplementasikan di semua mata pelajaran. Konsep-konsep nilai pendidikan karakter yang direncanakan dapat masuk di semua mata pelajaran sesuai konteks materi yang diajarkan. Kerangka pengintegrasian karakter dapat dilihat pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7 Kerangka pengintegrasian budi pekerti/akhlak

Furqon Hidayatullah (2010:56) menjabarkan langkah-langkah mengintegrasikan pendidikan karakter kedalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- Mendeskripsikan standar kompetensi dan kompetensi dasar tiap mata pelajaran;
- mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter yang akan diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran;
- mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam kompetensi dasar (materi pembelajaran) yang dinilai relevan atau ada kaitannya;

- d. melaksanakan proses pembelajaran;
- e. menentukan metode pembelajaran yang sesuai;
- f. menentukan evaluasi pembelajaran; dan
- g. menentukan sumber belajar.

Metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan usia siswa. Siswa memiliki tingkat kognitif dan penalaran yang berbeda-beda pada setiap tahap usianya. Adapun siswa SMK berada pada periode remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak ke periode dewasa (Latifah, 2008). Menurut beberapa para ahli, periode ini merupakan masa penting dalam pembentukan karakter individu.

Secara umum, periode remaja merupakan klimaks dari periode perkembangan sebelumnya. Selanjutnya Latifah (2008) menambahkan ciri-ciri perilaku yang dominan pada periode remaja. Karakteristik perilaku yang dominan pada usia-usia ini terutama terlihat pada perilaku dalam bersosial. Dalam masa-masa ini mereka ikut dalam kelompok-kelompok, geng-geng sebaya yang perilaku dan nilai-nilai kolektifnya sangat mempengaruhi perilaku serta nilai-nilai individu-individu yang menjadi anggotanya. Maka dari itu, diperlukan peran guru dalam mendesain materi dan metode ajar agar siswa mampu menerima, memahami, mengamalkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang didapat melalui setiap pembelajaran di kelas.

Adapun di SMK Negeri 8 Semarang nilai-nilai karakter yang dikembangkan difokuskan pada karakter mandiri, disiplin dan tanggung jawab. Ketiga karakter tersebut menjadi fokus yang dikembangkan guna mencapai visi dan misi sekolah. Salah satunya yaitu menciptakan iklim belajar yang berkarakter pada norma

agama dan budaya bangsa serta mencetak generasi yang mampu bersaing dan berkompeten dalam dunia industri. Sehingga dengan pengembangan karakter mandiri, disiplin dan bertanggung jawab melalui iklim belajar serta didukung sarana dan prasarana yang baik mampu mendidik siswa menjadi pribadi yang mampu bersaing dan berkompeten ketika sudah terjun di dunia industri.

#### **2.3.4 Karakter Mandiri**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mandiri didefinisikan sebagai keadaan yang dapat menjadikan individu dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain. Kemudian Mustari (2014: 78) juga mengemukakan bahwa orang yang mandiri adalah orang yang cukup diri dan memahami dirinya sendiri. Yaitu orang yang mampu berpikir dan berfungsi secara independen, tidak perlu bantuan orang lain, tidak menolak resiko dan bisa memecahkan masalah, bukan hanya khawatir tentang masalah-masalah yang dihadapinya. Orang yang mandiri dapat menguasai kehidupannya sendiri dan dapat menangani apa saja dari kehidupan ini yang ia hadapi. Kemandirian menunjuk pada adanya kepercayaan akan kemampuan diri untuk menyelesaikan persoalan tanpa bantuan khusus dari orang lain, keengganan untuk dikontrol orang lain, dapat melakukan sendiri kegiatan-kegiatan, dan menyelesaikan sendiri masalah-masalah yang dihadapi.

Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan dalam Wiyani (2014: 24) Karakter mandiri merupakan kemampuan hidup yang utama dan salah satu kebutuhan manusia di awal usianya. Anak yang mandiri adalah anak yang aktif, independen, kreatif, kompeten, dan spontan. Mandiri adalah suasana dimana seseorang mau dan mampu mewujudkan kehendak dirinya yang terlihat dalam perbuatan nyata

guna menghasilkan sesuatu (barang/jasa) demi pemenuhan kebutuhan hidupnya dan sesamanya.

Dari definisi mandiri maka dapat diketahui mandiri adalah kemampuan yang ditunjukkan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Berdasarkan definisi sikap dan definisi mandiri dapat disimpulkan sikap mandiri adalah sebuah tindakan atau reaksi seseorang yang dilakukan terhadap situasi tertentu dan bisa menentukan apa yang dicari dalam kehidupannya. Yang dimaksud dengan mandiri di sini adalah suatu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah.

Untuk menjadi mandiri, siswa di lingkungan sekolah hendaknya sesekali dibiasakan belajar secara mandiri. Seperti diuraikan Keegan dalam Kurniawan (2014: 143) siswa yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus mengahdiri pelajaran yang diberikan guru di kelas. Siswa dapat mempelajari pokok bahasan atau topik pelajaran tertentu dengan membaca buku atau melihat, dan mendengarkan program media pendengar tanpa bantuan atau dengan bantuan terbatas dari orang lain. Di samping itu siswa mempunyai otonomi belajar. Otonomi tersebut terwujud dalam beberapa kebebasan berikut.

- a. Siswa mempunyai kesempatan untuk ikut menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan kondisi dan kebutuhan belajarnya.
- b. Siswa boleh ikut menentukan bahan belajar yang ingin dipelajarinya dan cara mempelajarinya.



- c. Siswa mempunyai kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- d. Siswa dapat ikut menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk menilai kemajuan belajar.

Dalam pendidikan karakter, untuk mengetahui bahwa sekolah tersebut telah melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan budaya dan karakter mandiri terdapat dua jenis indikator yaitu indikator sekolah dan indikator kelas yang dikembangkan oleh (Kemendiknas, 2010: 28), yaitu sebagai berikut.

a. Indikator Sekolah

Menciptakan situasi sekolah yang membangun kemandirian siswa.

b. Indikator Kelas

Menciptakan suasana kelas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

Ada 6 indikator ciri-ciri kemandirian belajar menurut Hidayati & Endang Listyani (2010: 10-11) antara lain: 1) ketidaktergantungan terhadap orang lain, 2) memiliki kepercayaan diri, 3) berperilaku disiplin, 4) memiliki rasa tanggung jawab, 5) berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri tanpa opkasaan dari orang lain, dan 6) melakukan kontrol terhadap diri sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan ada 4 indikator ciri-ciri kemandirian belajar antara lain: 1) Progresif, ulet dan penuh ketekunan, 2)

Berinisiatif, 3) Pengendalian diri, 4) Kemampuan diri, mencakup dalam aspek percaya pada diri sendiri.

Kemandirian belajar dapat dikembangkan dengan berbagai upaya, salah satunya adalah dengan menciptakan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan apa yang akan dilakukan sehingga kreativitas siswa dapat dioptimalkan. Ali (2008: 119-120) menjelaskan beberapa upaya untuk mengembangkan kemandirian belajar. Upaya tersebut diantaranya: (1) Penciptaan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kelas; (2) Penciptaan keterbukaan; (3) Penciptaan kebebasan untuk mengekspresikan lingkungan; (4) Penerimaan positif tanpa syarat; (5) Empati terhadap siswa; (6) Penciptaan kehangatan hubungan dengan siswa.

### **2.3.5 Karakter Disiplin**

Secara bahasa, kata “disiplin” berasal dari bahasa latin, yaitu *Discere* yang berarti belajar. Dari kata tersebut timbul kata *Disciplina* yang memiliki arti pengajaran atau pelatihan. Dalam bahasa Indonesia, disiplin diartikan sebagai ketaatan pada peraturan, tata tertib, atau ketertiban (Fatmaningsih dkk, 2018:68). Saat ini kata disiplin mengalami perkembangan makna dalam beberapa pengertian. Pertama, disiplin berarti kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian. Kedua, disiplin sebagai latihan yang bertujuan untuk mengembangkan diri agar dapat berperilaku tertib. Sedangkan menurut Wirantasa (2017:89) kedisiplinan adalah kesediaan untuk (taat, tunduk, nurut, patuh) pada aturan, norma-norma (baik norma agama maupun norma kesusilaan) baik yang tertulis maupun tidak tertulis, baik didalam lingkungan

(keluarga, sekolah dan masyarakat), merupakan arahan untuk melatih dan membentuk seseorang untuk melakukan sesuatu menjadi lebih baik.

Disiplin mempunyai dua istilah yaitu disiplin dan ketertiban. Istilah yang pertama kali terbentuk adalah pengertian ketertiban, kemudian barulah terbentuk pengertian disiplin. Ketertiban menunjuk pada kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena mendapat suatu dorongan yang datang dari luar. Disiplin menunjukkan pada kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didasari oleh kesadaran yang ada sesuai dengan kata hatinya. Maka kedua istilah tersebut mempunyai pengertian yang sama walaupun didasarkan pada dorongan luar maupun dorongan dari dalam diri individu.

Disiplin pada hakikatnya adalah pernyataan sikap mental dari individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan dan kepatuhan yang didukung oleh kesadaran dalam menjalankan tugas dan kewajibannya untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan disiplin belajar adalah suatu sikap, tingkah laku siswa untuk melakukan aktivitas belajar yang sesuai peraturan-peraturan dan norma-norma yang telah ditetapkan bersama, baik persetujuan tertulis maupun tidak tertulis antara siswa dengan guru di sekolah maupun dengan orangtua di rumah untuk mendapatkan penguasaan pengetahuan, kecakapan, maupun kebijakan (Melvin, 2017:6).

Penerapan dan penanaman sikap disiplin seharusnya dilakukan sejak dini, yang mempunyai tujuan agar siswa terbiasa dengan sikap dan tingkah laku

berdisiplin. Pembiasaan sikap berdisiplin di sekolah akan menghasilkan sesuatu yang positif bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang. Bahkan Monawati dkk (2016:3) menyatakan bahwa disiplin dalam belajar hendaknya dimiliki oleh setiap siswa yang akhirnya nanti bisa jadi kebiasaan, maka akan terbentuk etos belajar yang baik. Belajar bukan lagi sebagai beban melainkan sudah dianggap sebagai kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, sikap dan perilaku siswa saat ini dan selanjutnya sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Sebab semua siswa merupakan generasi penerus bangsa yang akan meneruskan pemerintahan dan pendidikan ini.

Tujuan dari penerapan disiplin yaitu mengarahkan anak agar mereka belajar mengenai hal baik dan sebagai persiapan bagi masa dewasa, saat mereka sangat bergantung pada disiplin diri sendiri. Disiplin sangat penting untuk menjadikan individu lebih terarah dalam menjalani kehidupannya kelak dikemudian hari.

Fungsi disiplin mempunyai manfaat yaitu mengajarkan kepada anak bahwa setiap perilaku selalu diikuti oleh hukuman atau pujian. Selain itu, disiplin memberi manfaat untuk mengembangkan pengendalian diri siswa berdasarkan hati nurani. Sedangkan fungsi disiplin yang tidak bermanfaat adalah cara untuk menakut-nakuti siswa setiap melakukan tindakan dan sebagai pelampiasan seseorang dalam mendisiplinkan orang lain.

Jadi, fungsi dari disiplin adalah mengajarkan kepada anak bahwa setiap peraturan selalu disertai oleh hukuman atau pujian. Penanaman disiplin anak memberi pengajaran dan pendidikan untuk mengontrol sikap dan berperilakunya

sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini disiplin diharapkan dapat menciptakan siswa yang bermoral, berkarakter, disiplin, dan patuh terhadap peraturan atau tata tertib di sekolah maupun di luar sekolah untuk dapat menciptakan generasi penerus bangsa Indonesia.

Disiplin sangat membantu siswa untuk mencapai tahap perkembangan yakni menyesuaikan diri dengan peraturan dan norma yang berlaku baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Setiap orang tua maupun guru di sekolah memiliki metode yang berbeda-beda dalam mendisiplinkan anak. Pendisiplinan diterapkan pada siswa untuk mengajarkan kepada siswa agar bertindak dan berperilaku sesuai dengan peraturan dan tata tertib, sehingga siswa mampu mengendalikan dirinya dan dapat menilai antara perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk.

Berdasarkan dari penjelasan tentang kedisiplinan diatas, dapat diketahui bahwa disiplin merupakan suatu sikap moral siswa yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai – nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban berdasarkan acuan nilai moral. Adapun indikator dari sikap disiplin menurut Kemendiknas (2010: 34) antara lain:

- a. Menyelesaikan tugas pada waktunya.
- b. Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik.
- c. Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas.
- d. Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung.

- e. Berpakaian sopan dan rapi.
- f. Mematuhi aturan sekolah.

Menurut beberapa ahli yang dikutip oleh Wantah (2005: 214), terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua siswa maupun guru di sekolah untuk meningkatkan disiplin pada anak, sebagai berikut:

- a. Memperkuat perilaku yang baik dengan memberikan pujian dan perhatian positif berupa senyuman.
- b. Membuat sistem *reward* (penghargaan) untuk mendorong anak agar berperilaku disiplin.
- c. Konsisten terhadap metode disiplin yang digunakan dalam menghukum anak, agar anak memahami konsekuensi dari perilaku yang dilakukannya.
- d. Memberikan pemahaman tentang konsekuensi dari perilaku yang dilakukan oleh anak.
- e. Menciptakan lingkungan dan suasana yang aman dan nyaman serta memberikan batasan-batasan sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.

### **2.3.6 Karakter Tanggung Jawab**

Tanggung jawab dalam Kamus lengkap Bahasa Indonesia berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (bila terjadi sesuatu boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan dan sebagainya). Jadi tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang

seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Yaumi (2014:72) berpendapat bahwa tanggung jawab adalah suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan (yang diberikan oleh seseorang, atau atas janji atau komitmen sendiri) yang harus dipenuhi seseorang dan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan. Yaumi (2014:74) berpendapat bahwa orang yang bertanggung jawab selalu berbuat dengan memberikan contoh terbaik kepada orang lain, selalu rajin dalam berbagai perbuatan etis karena merasa sebagai kewajiban moral untuk selalu melakukan yang terbaik dan gigih dalam menyelesaikan persoalan. Tanggung jawab akan muncul apabila disadari oleh karakter yang baik, dalam karakter yang baik akan tumbuh pada diri anak bila dia terbiasa dengan melakukan hal-hal yang baik pula (Anwar, 2016:159).

Dengan terbentuknya tanggung jawab peserta didik, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan kognitif peserta didik, sehingga dapat dijadikan solusi untuk memperbaiki kesuksesan hasil belajar (Haqiqi dkk, 2017:24). Oleh karena itu orang yang bertanggung jawab selalu memperlihatkan ketekunan, kerajinan, dan keseriusan dalam menangani berbagai perkara yang dihadapinya. Tanggung jawab adalah kewajiban dalam melaksanakan tugas tertentu.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan rasa tanggung jawab yang tinggi pada diri setiap siswa. Di antaranya adalah

sebagai berikut: 1) Memulai dari Tugas-Tugas Sederhana, 2) Menebus Kesalahan saat Berbuat Salah, 3) Segala Sesuatu Mempunyai Konsekuensi, 4) Sering berdiskusi tentang pentingnya tanggung jawab.

Pedoman untuk mengajak murid berbagi dan mengemban tanggung jawab di kelas, diantaranya adalah:

- a. Libatkan murid dalam perencanaan dan implementasi inisiatif sekolah dan kelas. Partisipasi ini membantu memuaskan kebutuhan murid untuk merasa percaya diri dan merasa memiliki.
- b. Dorong murid untuk menilai tindakan mereka sendiri. Ketimbang penghakiman atas perilaku murid, lebih baik ajukan pertanyaan yang memotivasi murid untuk mengevaluasi perilaku mereka sendiri. Misalnya, “apakah perbuatan kalian sesuai dengan aturan kelas?” Pertanyaan semacam ini bisa membantu murid untuk merasa bertanggung jawab, mungkin pada awalnya murid akan mencari siapa yang akan dikambing hitamkan atau mengalihkan persoalan dengan mengajukan berbagai alasan misalnya. Dalam situasi semacam itu, guru harus fokus dan membimbing murid untuk mau bertanggung jawab.
- c. Jangan menerima dalih. Alasan biasanya dimaksudkan untuk menghindari tanggung jawab. Jangan mendiskusikan alasan. Lebih baik tanya pada murid tentang apa yang akan mereka lakukan suatu kali nanti jika situasi yang sama terjadi.



- d. Beri waktu agar murid mau menerima tanggung jawab. Murid tidak akan berubah menjadi anak bertanggung jawab dalam waktu semalam saja. Artinya jika kita para pendidik menginginkan perubahan dari tidak atau belum bertanggung jawab menuju bertanggung jawab adalah butuh proses yang di sana ada pembelajaran, bagi guru maupun murid.
- e. Biarkan murid berpartisipasi dalam pembuatan keputusan dengan mengadakan rapat kelas.

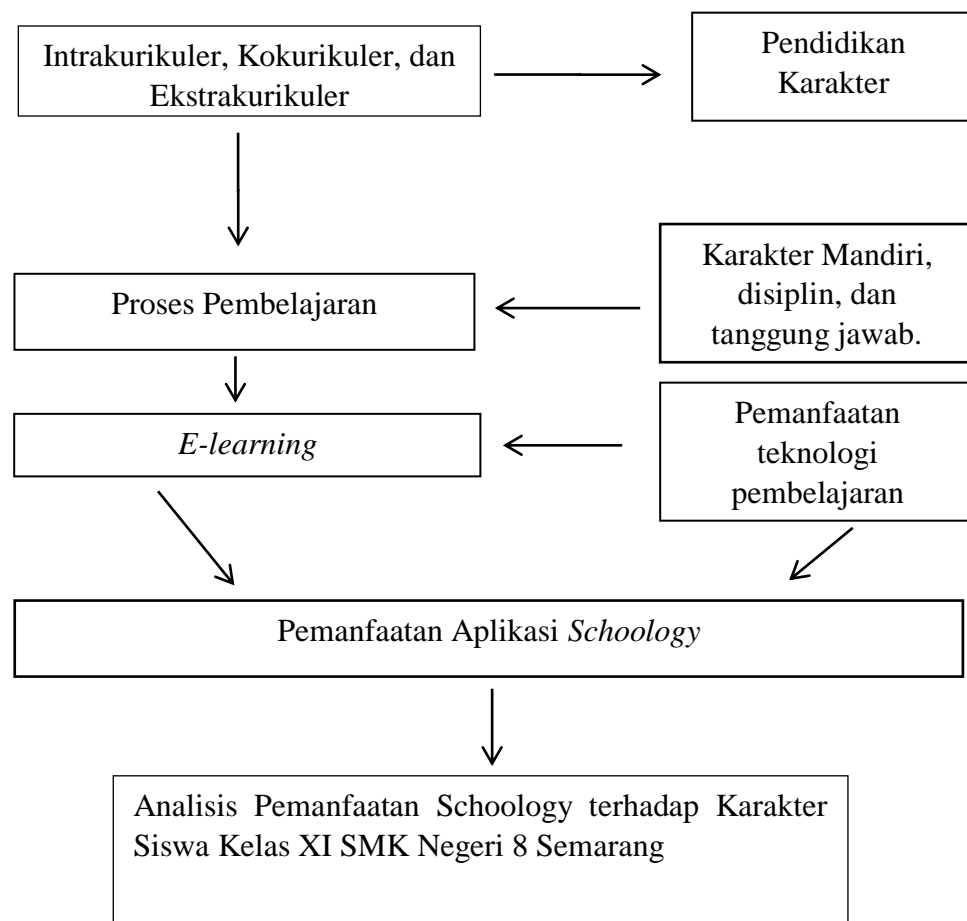
Fitri (2012:43) menyebutkan indikator sikap tanggung jawab yang meliputi:

- (1) Menyerahkan tugas tepat waktu; (2) Mengerjakan sesuai petunjuk; (3) Mengerjakan tugas berdasarkan hasil karya sendiri; (4) Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik; (5) Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan; (6) Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang diterapkan; (7) Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.

#### **2.4 Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan pelaksanaan penelitian terutama memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan akan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Kerangka berfikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antar variabel yang diteliti oleh peneliti, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Kerangka berfikir ini tetap terbuka sesuai konteks yang terjadi dilapangan secara sederhana.

Penelitian ini akan menganalisis pemanfaatan aplikasi *Schoology* terhadap karakter siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, SMK Negeri 8 Semarang mempunyai visi menjadikan sekolah yang unggul dalam IPTEK, berkarakter dan berbudaya. Penerapan dari visi ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran, yaitu pemanfaatan aplikasi *Schoology*. Kerangka berfikir dalam penulisan ini digambarkan dalam skema berikut:



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter melalui Pemanfatan aplikasi *Schoolology* dapat terlaksana dengan baik pada kelas XI Multimedia SMK Negeri 8 Semarang. Analisis karakter melalui pemanfaatan aplikasi *Schoolology* dengan berfokus pada karakter mandiri, disiplin dan tanggung jawab.

1. Pemanfaatan aplikasi *Schoolology* dalam proses pembelajaran di kelas XI Multimedia sudah sesuai dengan kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan mata pelajaran yang dilaksanakan dan kompetensi keahlian masing-masing dan tetap berpedoman PPK di Sekolah Menengah Kejuruan. Guru mempunyai kewajiban dalam menyiapkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum serta memuat pendidikan karakter. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan teknik kombinasi dinilai menarik dan lebih menyenangkan dimana pembelajaran ini mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *schoolology*.
2. Ketika memanfaatkan aplikasi *schoolology* siswa terlatih untuk mandiri dan mengembangkan karakter mandiri karena dituntut menguasai materi ataupun keahlian secara mandiri di kelas maupun di rumah dengan segala fitur-fitur

yang sudah tersedia lengkap dalam *schoolology*. Guru juga sudah mengunggah materi secara menyeluruh ke *schoolology* sehingga siswa dapat mempelajari secara baik dan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

3. Penguatan dan pengembangan karakter disiplin juga sangat mendukung dengan digunakannya aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat dalam *schoolology* secara langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh besar terhadap kedisiplinan siswa. Salah satunya adalah batasan waktu dalam mengerjakan tugas dan adanya peraturan yang akan merugikan siswa jika tidak mengerjakan tugas tepat pada waktunya. Kemudian dalam proses pembelajarannya, guru juga menggunakan sistem online yang dapat mengatur kedisiplinan siswa.
4. Ketika menggunakan Aplikasi *Schoolology*, siswa dikembangkan untuk memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Siswa harus bertanggung jawab dengan setiap tugas yang diberikan. Kalau ketahuan mencontek atau meniru pekerjaan proyek teman maka akan dihukum dan tidak mendapat nilai. Bahkan bisa juga diberikan tugas lain yang lebih sulit. Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam *schoolology* karena dengan peraturan yang tegas dan sistem yang mendukung sehingga memungkinkan siswa harus bertanggung jawab dengan segala apapun yang dikerjakan. Kemudian juga didukung oleh konsistensi dari guru untuk terus melaksanakan peraturan yang ada sehingga siswa mulai terbiasa.

## 6.2 Saran

1. Pemanfaatan aplikasi *Schoolology* dapat digunakan menjadi alternatif sarana implementasi program penguatan pendidikan karakter disekolah sehingga pembentukan karakter dapat dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan.
2. Pemanfaatan aplikasi *schoolology* dalam pengembangan karakter tidak hanya digunakan dalam pembelajaran produktif saja, namun dapat digunakan oleh semua guru dalam segala proses pembelajaran, baik yang teori maupun praktek. Maka dari itu, diperlukan peran aktif dan kreatifitas guru dalam memanfaatkan aplikasi *schoolology* untuk pengembangan karakter agar lebih maksimal dalam setiap pembelajaran yang diampu.
3. Pemanfaatan aplikasi *schoolology* bukan hanya berkaitan dengan karakter siswa, lebih dari itu diharapkan dapat diimbangi dengan hasil tugas maupun proyek siswa yang lebih maksimal dan berkualitas. Adapun caranya dengan adanya standar penelitian yang menjadi acuan dasar dalam penilaian karya sehingga karya siswa memiliki tolak ukur dalam membuat karya.
4. Diperlukan komitmen, dan kebersamaan warga sekolah dengan mematuhi dan menerapkan peraturan sekolah dengan baik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mensukseskan program penguatan pendidikan karakter disekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. 2014. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ali, M & Mohammad Asrori. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Aminoto, T & Pathoni, H. 2014. “Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi”. *Jurnal Sainmatika*, 8 (1). 13-29. ISSN 1979-0910.
- Anni, C & Rifa’i, A. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Anwar, A.S 2016. “Pengaruh Model *Sport Education* Terhadap Sikap Tanggung Jawab Dan Kemandirian Siswa”. *Jurnal Kemandirian Siswa*, 1 (1), 155-175. ISSN 2528-2883.
- Ardi, Priyatno, 2017. “Promoting Learner Autonomy Through Schoology M-Learning Platform In An Eap Class At An Indonesian University”. *The Journal of Teaching English with Technology*, 17 (2). 55-76. ISSN : 1642-1027. Available at: <http://www.tewtjournal.org>
- Ariani, D. 2018. “Komponen Pengembangan E-Learning”. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1 (1), 58-65. DOI: 10.21009/JPI.011.09.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir & Usman M. B, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Asriningrum, R. dkk. 2013. “Pengembangan Self Assessment Sebagai Alat Evaluasi Pendidikan Karakter Berbasis Konservasi Pada Mahasiswa Pendidikan Fisika Fmipa Unnes”, *Unnes Physics Education Journal*, 2 (3), 40-46. ISSN 2252-6935.
- Astuti, A. 2015. *Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Karakter Siswa Kelas X*

*Jurusan Tata Boga SMK Negeri 3 Klaten. Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta.

Besana, S. 2012. Schoology: il Learning Management System Diventa “Social”. *TD Tecnologie Didattiche*. 20 (1), 51-53.

Budhiman, Arie. 2017. *Panduan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.

Darmiatun, S. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

Elviana, P. 2017. “Pembentukan Sikap Mandiri Dan Tanggung Jawab Melalui Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3 (1), 134-144. ISSN: 2302-433X (print) 2579-5740 (online). Available online at : <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship>

Fatmaningsih, Zuni. dkk. 2018. “Meningkatkan Sikap Disiplin Berlalu Lintas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*”. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7 (1), 67-73. P ISSN 2252 6374. E ISSN 2597-6133.

Fauzia, A.R., D. Yulianti & Khumaedi. 2017. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Suhu dan Kalor Berbasis Learning Cycle 7E Untuk Membangun Karakter Siswa”. *Unnes Physics Education Journal*, 6 (1), 34-43. ISSN 2252-6935.

Fitri, A. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hariatiningsih, A.N. 2016. “Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013 (Studi Deskriptif Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 160 Tahun 2014 tentang

- Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013 Tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Blitar)". *Kebijakan dan Manajemen Publik*, 4 (2), 64-70.
- Haryanto, 2018. "Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning* Berbasis *Schoology* (Studi PTK Dalam Pembejaran Mata Kuliah *Academic Listening*)". *Publikasi Ilmiah*. DOI : ISSN: 2580-8796.
- Haryono, S. 2016. "Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3 (3), 261-274.
- Hasan, S. H. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Materi Disajikan Sebagai Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendiknas.
- Haqiqi, M.I., Mariani, S. & Marsukan. 2017. "Karakter Tanggung Jawab dan Keterampilan Komunikasi Matematis pada Pembelajaran Berpendekatan PMRI Berbantuan Scaffolding Materi Pecahan" *Journal of Primary Education*, 6 (1), 21-26. p-ISSN 2252-6404. e-ISSN 2502-4515.
- Hawi, A. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayati, K & Endang, L. 2010. Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 14(1), 83-100.
- Hidayatullah, Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: UNS Press&Yuma Pustaka.
- Hima, L.R. 2017. "Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), 34-62. P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.



- Huda, M.N., Mulyono, Rosyida, I. & Wardono. (2019). “Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning”. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2, 798-806. ISSN 2613-9189.
- Ibrahim, N. 2012. “Hubungan Antara Belajar Mandiri Dan Motivasi Berprestasi Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Terbuka”. *Lentera Pendidikan*, 5 (7) , 1-17.
- Idrus, M. 2009. *Metode penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT. Gelora Akasara Pratama.
- Irawan, V.T., E. Sutadji & Widiyanti. 2017. “Blended learning based on schoology: Effort of improvement learning outcome and practicum chance in vocational high school”. *Cogent Education*, 1-10. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/2331186X.2017.1282031>
- Kardiyem. 2013. “Internalisasi Pendidikan Karakter Dalam Akuntansi (Inspirasi Diary (Solusi Konservasi Moral)”. *Jurnal Dinamika Akuntansi*, 5 (1), 47-54. ISSN 2085-4277. Available online at <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jda>
- Karunia, N. 2013. *Blended Learning*. Paper. Jakarta: UNJ.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Kurniawan, D. & S.V. Dewi. 2017. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *Screencasto-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan”. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 3 (1), 214-219. ISSN 2476-9312
- Kurniawan, S. 2014. *Pendidikan Karakter Konsep & Implementasinya Secara Terpadu di lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar – ruzz Media.
- Kurniawati, R., Hardjono & Wardi. 2014. “Pengembangan model pembelajaran

- Blended Learning Pada Mata Pelajaran KKPI Kelas XI Di SMK Negeri 2 Purwodadi”. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3 (1). 47-55. ISSN 2252-6447. Available online at <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Kusminah, 2012. “Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar”. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1 (2). 114-119. ISSN 2252 – 6420. Available online at <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Latifah, M. 2008. “Karakteristik Remaja”. Diambil dari URL: <http://tumbuhkembanganak.edublogs.org> Diakses pada tanggal 14 Januari 2019.
- Lestaringasih, E.D. 2017. “Pengembangan Model *Problem Based Learning* Dan *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa”. *Jurnal LITE*, 13 (2), 105-121.
- Lobo, W. 2015. *Pemanfaatan Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Tenganan. Skripsi. Univeristas Kristen Satya Wacana.*
- Melvin, T & Surdin. 2017. “Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1 (1), 1-14.
- Moloeng. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monawati, dkk. 2016. “Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa prodi PGSD FKIP Unsyiah*, 1 (1), 21-29.
- Mudjiman, H. 2011. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munib, A. 2014. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Mustari, M. 2014. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nuriyanti, D.W. dkk. 2013. "Pengembangan E-Learning Berbasis *Moodle* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA". *Unnes Journal of Biology Education*, 2 (3). 343-349. ISSN 2252-6579. Available at <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>
- Nopriyanti. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5 (2). 222-234.
- Pasani, dkk. 2016. "Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together". *Jurnal*. Vol 4, No 2 2016.
- Pertiwi, S. 2014. "Pola Pengasuhan Untuk Mengembangkan Karakter Anak (Studi Kasus Di Yayasan Tunas Rajawali Kota Semarang)". *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment*, 3 (1). 17-29. ISSN 2252-6331
- Purwaningsih, R., U. Rosidin & I . Wahyudi. 2017. "Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Dengan *Schoology* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 5 (4), 51-61.
- Rahayu, R. 2016. "Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa SD Melalui Penilaian Produk Pada Pembelajaran Mind Mapping". *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 2 (1). 97-103. Print ISSN 2460-1187, Online ISSN 2503-281X.
- Rahmadianto, E.P. & R. Harimurti. 2016. "Pemanfaatan *Schoology* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Jaringan

Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal IT-Edu*, 1 (1), 82-87.

Republik Indonesia. 1990. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 29 Tahun 1990 tentang Sekolah Menengah Kejuruan*. Lembaran Negara RI tahun 1990, No. 29. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI tahun 2003, No. 20. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara RI tahun 2005, No. 14. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan*. Lembaran Negara RI tahun 2006, No. 23. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Lembaran Negara RI tahun 2007, No. 41. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2017. *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Lembaran Negara RI tahun 2017, No. 87. Sekretariat Negara. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2018. *Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*. Lembaran Negara RI tahun 2018, Nomor: 07/D.D5/Kk/2018. Sekretariat Negara. Jakarta.

Runisah. 2018. “Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP Melalui Model Learning Cycle 5E Dengan Teknik Metakognitif”. *Jurnal*

JES-MAT, 4 (1). 13-24. ISSN 2460-8904.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Safitri, N. dkk. 2015. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan Aplikasi *Moodle* Berdasarkan Teori Konstruktivistik Pada Materi Menganalisis Peluang Usaha Kelas XI SMK”. *Tekno-Pedagogi*, 5 (1). 64-81. ISSN 2088-205X.

Schoology (Online) Available at: <https://www.schoology.com/> diakses tanggal 17 Januari 2019.

Sicat, A. 2015. Enhancing College Students’ Proficiency in Business Writing Via Schoology. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 159–178. Available at: <http://www.ijern.com/journal/2015/January-2015/14.pdf> diakses pada tanggal 19 Januari 2019.

Siswanto., C.B. Utomo & A. Muntholib. 2018. “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018”. *Indonesian Journal of History Education*, 6 (1). 1-13. E-ISSN: 2549-0354; P-ISSN: 2252-6641.

Sitorus, D.S., Siswandari & Kristiani. 2018. “Accounting E-Module Integrated with Character Value for the Tenth Grade Vocational Students In Surakarta”. *International Journal of Educational Research Review*, 3 (4), 111-117.

Soebahar, M. 2013. *Memaknai Hidup Manusia sebagai Homo Socialis*. Semarang: Fatawa Publishing.

Sriwihajriyah, N.dkk. 2012. “Sistem Pembelajaran Dengan E-Learning Untuk Persiapan Ujian Nasional Pada SMA Pusri Palembang”. *Jurnal Sistem Informasi*, 4 (1). 450-467. ISSN Print : 2085-1588. ISSN Online : 2355-4614. Available at <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.

- Subekti, A., S.S. Yudha & H.T Luqman BS. 2016. "Pemahaman dan Peran Guru TIK dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas". Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 4 (1), 25-31. Available at <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhartono, 2017. "Menggagas Penerapan Pendekatan *Blended Learning* di Sekolah Dasar". *Jurnal Kreatif*, 177-188.
- Sumantri, B. 2010. "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Ngawi Tahun Pelajaran 2009/2010". *Media prestasi*, 1 (3), 117- 131.
- Sunhaji, 2014. "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran". *Jurnal Kependidikan*, 2(4), 30-46.
- Suprihanto, 2016. *Pemanfaatan Schoology untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Dokumen Massal dengan Mail Merge Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Bawen. Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: ARRUZZ MEDIA.
- Surbakti, Dita Anggraini & Supartono. 2016. "Pengembangan Karakter Siswa Pada Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Metode Diskusi". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 10, No 2, hal: 1807-1816.
- Suteja, B. R. dkk. 2010. "Personalization Sistem E-Learning Berbasis Ontology". *Makara Sains*, 14 (2), 192-200.
- Thoifuri. 2007. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RASAIL.

- Usman, H & N.E. Raharjo. 2013. "Strategi Kepemimpinan Pembelajaran Menyongsong Implementasi Kurikulum 2013". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1-13. ISSN : 0216-1370.
- Wantah, Maria J. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsito, W., Asrowi, A., Mulyoto, M. & Anitah, S. 2016. The Effectiveness of IPS-based Contextual Learning to Improve Students Character. *International Journal of Active Learning*, 1(2), 56-65. p-ISSN 2528-505X.
- Widiara, I. K. 2018. "Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital". *PURWADITA*, 2 (2), 50-56. ISSN 2549-7928.
- Widiaty, I. 2013. "Relevansi Kurikulum Smk Berbasis Industri Kreatif Dengan Metode Extrapolation And The Econometric Approach". *INVOTEC*, 9 (1). 29-42.
- Wikipedia (Online) Available at: <http://wikipedia.web.id/Schoology/> (diakses tanggal 17 Januari 2019).
- Wirantasa, U. 2017. "Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Formatif*, 7 (1). 83-95. ISSN: 2088-351X.
- Wiyani, NA & M. Irham. 2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Predana Media Group.
- Yazdi, M. 2012. "E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2 (1), 143-152.
- Yulianto, S., Roesdiyanto & Sugiharto. 2017. "Analisis Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (1), 130-140. EISSN: 2502-471X.