

## **Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Kampus Merdeka-Merdeka Belajar**

*Alfrida Lembang<sup>1\*</sup>, Astuti Perianti Silambi<sup>2</sup>, Lidiana Datu<sup>3</sup>  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja*

### **ABSTRAK**

*Merdeka belajar-kampus merdeka adalah salah satu program yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill maupun hard skill agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman, mempersiapkan para generasi penerus bangsa yang berkepribadian unggul. Tujuan besar yang ingin dicapai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) adalah terciptanya kultur lembaga pendidikan yang otonom, tidak birokratis, dan terciptanya sistem pembelajaran yang inovatif berbasis pada peminatan dan tuntutan dunia modern. Program-program experiential learning dirancang sedemikian rupa agar yang diharapkan akan memfasilitasi mahasiswa dalam pengembangan potensinya sesuai dengan passion dan bakat yang dimilikinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis video conference sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa dalam kampus merdeka. Pendekatan dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode library research. Dalam satu kepustakaan, data diperoleh melalui pencermatan terhadap literatur terkait berupa artikel, buku, dokumen, maupun pencermatan terhadap literatur online. Selanjutnya data dianalisis dan diuraikan bahasan yang sesuai tema yang dibahas. Media pembelajaran daring sering disebut dengan e-learning. E-learning adalah sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Electronic learning disingkat e-learning) adalah bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan sekolah dunia maya (Hanifah, dkk, 2019). Beberapa aplikasi online yang sering digunakan dalam pembelajaran online: edmodo, zoom, google classroo dan google meet. Sumber utama dalam studi ini adalah kebijakan kurikulum “Merdeka Belajar” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 24/06/2020 06:47:00. Sedangkan sumber sekunder didapat dari artikel jurnal nasional maupun internasional, undang-undang negara, dan sumber internet lainnya.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*

### **ABSTRACT**

*Merdeka learning-independence campus is one of the programs designed by the Minister of Education and Culture of Indonesia which aims to improve soft skills and hard skills so that they are more relevant to the needs of the times, preparing the next generation of the nation with superior personalities. The big goal to be achieved by the Ministry of Education and Culture (Kemdikbud) is the creation of an autonomous, non-bureaucratic culture of educational institutions, and the creation of an innovative learning system based on the interests and demands of the modern world. Experiential learning programs are designed in such a way that it is hoped that they will facilitate students in developing their potential according to their passions and talents. The purpose of this study was to determine the effectiveness of video conferencing-based learning as an online learning medium for students in the independent campus. The approach in this article uses a qualitative approach. Data was collected through library research method. In a library, data is obtained through examining related literature in the form of articles, books, documents, and observing online literature. Furthermore, the data were analyzed and discussed according to the themes discussed. Online learning media is often*

*referred to as e-learning. E-learning is an electronic learning system or e-learning (Electronic learning abbreviated as e-learning) is a form of information technology used in virtual world school education (Hanifah, et al, 2019). Some online applications that are often used in online learning: edmodo, zoom, google classroo and google meet. The main source in this study is the "Freedom of Learning" curriculum policy published by the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia 24/06/2020 06:47:00. While secondary sources are obtained from national and international journal articles, state laws, and other internet sources.*

**Keywords:** *Learning Media, Independent Learning-Independent Campus*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang seperti sekarang ini sangat menuntut para pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang semakin maju. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Susanohardjo, 2002). Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990)

Pemanfaatan media akan sangat membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat lalu kemudian dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, biaya maupun tujuan yang hendak dicapai.

Merdeka belajar-kampus merdeka adalah salah satu program yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill maupun hard skill agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman, mempersiapkan para generasi penerus bangsa yang berkepribadian unggul. Program-program *experiential learning* dirancang sedemikian rupa agar yang diharapkan akan memfasilitasi mahasiswa dalam pengembangan potensinya sesuai dengan *passion* dan bakat yang dimilikinya.

Pemanfaatan video *conference* pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu mahasiswa dalam belajar karena pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk

merangsang semua aspek perkembangan pada mahasiswa tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan dengan media pembelajaran ini mahasiswa dapat berjalan secara efektif (Zaini & Dewi, 2017). Pemanfaatan video conference memiliki peran yang sangat baik, terlebih jika dilakukan secara tepat (Hyder et al., 2007).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis video conference sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa dalam kampus merdeka. Hasil penelitian diharapkan menjadi inspirasi bagi pendidik di lembaga setingkat perguruan tinggi dalam melaksanakan program kampus merdeka.

## METODE

Pendekatan dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui metode *library research*. Dalam satu kepustakaan, data diperoleh melalui pencermatan terhadap literatur terkait berupa artikel, buku, dokumen, maupun pencermatan terhadap literatur online. Selanjutnya data dianalisis dan diuraikan bahasan yang sesuai tema yang dibahas.

Sumber utama dalam studi ini adalah kebijakan kurikulum "Merdeka Belajar" yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 24/06/2020 06:47:00. Sedangkan sumber sekunder didapat dari artikel jurnal nasional maupun internasional, undang-undang negara, dan sumber internet lainnya.

Teknik pengumpulan data dalam kajian ini dilakukan dengan identifikasi wacana dari utama artikel jurnal nasional maupun internasional, Undang-undang negara, maupun web (internet). Paling tidak tahapan yang dilakukan penulis adalah 1. Melacak dan mengumpulkan data-data terkait tema kajian melalui buku-buku, dokumen, majalah internet (web). 2. Menganalisa data-data tersebut sehingga peneliti bisa menyimpulkan tentang masalah utama yang dikaji yaitu bentuk kebijakan “Merdeka Belajar” dan tantangan pengembangannya dalam usaha menciptakan lulusan pendidikan yang siap bersaing di *era global* (Lexy J. Moleong, 2002, p. 198)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Merdeka Belajar

Kebijakan Merdeka Belajar: Kampus Merdeka diartikan sebagai bentuk pemberian kebebasan secara otonom kepada lembaga pendidikan dan merdeka dari birokrasi yang berbelit dan kebebasan bagi mahasiswa memilih program yang diinginkan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI, 2020). Tujuan besar yang ingin dicapai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) adalah terciptanya kultur lembaga pendidikan yang otonom, tidak birokratis, dan terciptanya sistem pembelajaran yang inovatif berbasis pada peminatan dan tuntutan dunia modern.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih gayut dengan kebutuhan zaman (Dirjen Dikti Kemendikbud, 2020). Program MBKM ini memberikan peluang dan kesempatan yang sangat besar bagi mahasiswa/i diseluruh Indonesia baik dari PTN maupun PTS untuk dapat mengenali potensi diri, mengasah potensi tersebut, mengaplikasikan dan mengembangkan potensi yang telah dimiliki tersebut melalui praktek kerja atau pengalaman belajar

langsung ke dunia kerja sebagai bentuk mempersiapkan diri menuju dunia kerja yang sesungguhnya.

Merdeka Belajar Kampus Merdeka bertujuan untuk mendorong mahasiswa menguasai keilmuan di bidang keahliannya yang berguna untuk memasuki dunia kerja (Susilawati, 2021; Sopiansyah & Masruroh, 2022; Sudaryanto, Widayati, & Amalia, 2021). Program MBKM memiliki paradigma yang mirip dengan kebijakan *link and match* (Kodrat, 2021;), substansinya mengutamakan praktik di lapangan (*link and match*) (Susetyo, 2020). Sehingga, luaran yang diharapkan dari program ini adalah terbentuknya kesiapan mahasiswa (baik *soft skills* maupun *hard skills*) yang relevan dengan perkembangan zaman, mampu dan terampil pada saat memasuki dunia kerja dan juga dapat berperan sebagai pencipta lapangan kerja baru.

Dasar Hukum dan acuan kebijakan Program MBKM yaitu: (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional; (2) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi; (3) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa; (4) Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; (5) Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI; (6) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020; (7) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa; (8) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa; dan (9) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.

### Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas internet sehingga dapat saling berkomunikasi secara online atau daring. Lebih lanjut, tantangan pembelajaran daring adalah ketersediaan layanan internet (Sadikin A., & Hamidah, A.,2020). Media pembelajaran daring sering disebut dengan *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Electronic learning disingkat *e-learning*) adalah bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan sekolah dunia maya (Hanifah, dkk, 2019). Berikut beberapa aplikasi online yang sering digunakan dalam pembelajaran online:

#### Edmodo

Perkembangan teknologi internet saat ini merupakan bentuk masalah kontekstual yang perlu diambil sisi positifnya misalnya dipakai untuk media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi internet adalah media *e-Edmodo* (Wardono, dkk, 2018). *Edmodo* merupakan Social Learning Network (SLN) dengan elemen social mirip dengan Facebook yang fungsi utamanya adalah berbagi pakai (sharing) sumber belajar, melakukan interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa serta antar mahasiswa, dan melakukan evaluasi belajar secara daring (Larassati, M. A.,2020). Penggunaan Edmodo ada 2 cara yaitu dengan menggunakan website atau dengan mengunduh aplikasi Edmodo di play store maupun di apps store. Fitur utama edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation* (Hadi, dan Rulviana, 2020). Edmodo ini dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkabolarasi dengan pendidik dan guru dalam berbagai konten Pendidikan (Dwiharja, L. M., 2015).

Menurut Larassati, M. A. (2020), Edmodo telah dipakai oleh banyak guru dan

siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo adalah ; (1) *Polling*, merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh dosen, fitur ini digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa. (2) *Gradebook*, fitur ini mirip seperti catatan nilai mahasiswa. (3) *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh dosen *Quiz* digunakan untuk memberikan evaluasi online kepada mahasiswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian. (4) *File and Links*, fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran file dan link, biasanya data tersebut berekstensi .doc, .pptx, .xls, .pdf dan lain-lain. (5) *Library*, fitur ini berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dosen dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. (6) *Assignment*, fitur ini digunakan oleh dosen untuk memberikan tugas kepada mahasiswa secara online, Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, attach file yang memungkinkan mahasiswa mengirimkan tugas secara langsung. (7) *Award Badge*, berfungsi untuk memberikan suatu penghargaan kepada mahasiswa atau grup, (8) *Parent Code*, digunakan oleh orang tua mahasiswa untuk memantau aktifitas belajar, dari fitur-fitur ini edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan teknologi serupa Facebook yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai platform pembelajaran. Selain itu terdapat 8 fitur yang terdapat dalam Edmodo, yaitu: *Polling*, *Gradebook*, *Quiz*, *File and Links*, *Library*, *Assignment*, *Award Badge*, *Parent Code*.

#### Zoom

Penggunaan *Zoom* menjadi salah satu alternatif sebagai pembelajaran jarak jauh bagi dosen dan mahasiswa di lingkungan Universitas Kristen Indonesia Toraja tata cara untuk menggunakan aplikasi *Zoom* ini lebih simpel dan tergolong cukup mudah karena dapat

digunakan melalui ponsel maupun pada komputer atau PC.

Adapun langkah-langkah penggunaan *Zoom* yang diterapkan selama pembelajaran sebagai berikut: (1) Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk mengunduh aplikasi *Zoom*. *Zoom* dapat digunakan melalui smartphone ataupun laptop. (2) Setelah mengunduh mahasiswa akan diberikan id untuk masuk kedalam meeting. (3) Setelah diberikan id mahasiswa bisa bergabung dengan pilih bergabung atau *Join Meeting* (4) Saat sudah masuk ke dalam ID mahasiswa bisa langsung bergabung.

Pembelajaran melalui *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih efektif. Karena narasumber berpendapat *Zoom* menyediakan fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya. Salah satu fitur yang sering dipakai adalah penjadwalan meeting dan share dokumen untuk slide presentasi. Selain itu ada fitur chating yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung.

### **Google Classroom**

*Google classroom* dalam bahasa Indonesia yang berarti Google Kelas adalah sebuah beranda pembelajaran yang ditujukan untuk ranah pendidikan. Aplikasi tersebut ditujukan sebagai media pembantu dalam penemuan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam hal penugasan tanpa menggunakan kertas (paperless) (Gunawan & Sunarman, 2017). Desain aplikasi *Google classroom* memang ramah lingkungan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini tentu sejalan dengan pendapat Herman yang memberi penjelasan bahwa, *Google classroom* dirancang untuk membantu pendidik membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas. Selain itu juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap peserta didik, agar semuanya tetap terkendali secara teratur (Rozak & Albantani, 2018). *Google classroom* dapat digunakan untuk pembelajaran daring, dan salah satu media yang banyak dijadikan pilihan para pendidik selama melakukan

pembelajaran daring. Aplikasi *Google classroom* menjadi sarana tugas-tugas peserta didik dikumpulkan. Aplikasi ini sangat membantu proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa dalam memudahkan proses belajar. *Google classroom* sebenarnya dirancang untuk melancarkan sekaligus memudahkan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam dunia maya selama masa pembelajaran daring (Sutrisna, 2018). *Google classroom* salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai untuk menumbuhkan rasa kreatifitas seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. *Google classroom* merupakan inovasi yang paling menarik dari google karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google for education* memiliki beberapa layanan seperti *Google classroom*, *google mail*, *google kalender*, *google drive*. *Google classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena *Google classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi pendidik dan peserta didik dalam dunia maya (Sutrisna, 2018). Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik., untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif, efisien dan menyenangkan.

### **Google Meet**

*Google Meet* merupakan salah satu produk buatan Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi *Google Meet* merupakan salah satu dari dua aplikasi dengan versi terbaru yang mana versi sebelumnya adalah *Google Chat* dan *Google Hangouts*. Pada bulan Oktober tahun 2019 lalu, pihak Google sudah memberhentikan versi klasik dari *Google Hangouts*. Penggunaan *Google Meet* terbilang sangat mudah untuk digunakan melalui media apapun. Anda

dapat menggunakannya menggunakan PC atau dekstop yang sudah tersedia di perusahaan masing – masing, atau Anda juga bisa menggunakannya melalui perangkat seluler Anda. Sehingga penggunaan *Google Meet* juga terbilang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi *Google Meet* juga tersedia gratis, sehingga Anda tidak perlu mengeluarkan biaya.

Salah satu yang termasuk dalam *e-learning* adalah google meet. Aplikasi ini cocok digunakan untuk pembelajaran tatap muka bahkan dari kejauhan (Rusmansyah et al. 2021). Aplikasi yang merupakan keluaran dari Google, memiliki fasilitas layaknya presentasi tatap muka namun via maya. Karena google meet dapat ditampilkan melalui web, *iOS* maupun aplikasi android, sehingga program ini menjadi program yang lebih kuat daripada pendahulunya yakni *hangouts* (Muniroh, Rojanah, and Raharjo, 2020). Program ini serupa dengan Skype yakni menyediakan konferensi audio/video secara gratis dengan kemampuan obrolan teks yang dapat dilakukan secara bersamaan. Untuk melakukan konferensi, pengguna cukup membuat undangan melalui program ini kemudian membagikan undangan berupa tautan, kode dan nomor telepon grup rapat kepada peserta (Sawitri, 2020). Dalam hal ini host atau admin rapat dapat memilih siapa saja yang diperbolehkan untuk mengikuti rapat, sehingga keamanan rapat akan terjaga. Google Meet merupakan salah satu Web course, yang mana dalam pemakaiannya memerlukan koneksi internet, antara siswa dengan guru terpisah secara keseluruhan sebab tidak dibutuhkan adanya pembelajaran langsung (Haughey dalam dkk. 2020). Aplikasi ini memungkinkan siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran seperti biasa secara tatap maya, karena dalam pelaksanaan kegiatannya siswa tidak perlu datang ke sekolah, cukup menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet maka mereka sudah bisa melakukan pembelajaran. Kelebihan dari program ini antara lain 1) penggunaan gratis; 2) video dengan kualitas HD; 3) dilengkapi fitur *White Board*; 4) mudah dalam penggunaan;

5) tersedia banyak tampilan yang menarik; serta 6) layanan Enkripsi video (Aisyah and Sari, 2021). Media ini dapat menumbuhkan kemandirian serta rasa percaya diri pada siswa, sehingga memungkinkan bagi siswa introvert untuk berinteraksi lebih bebas, menyediakan kesempatan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang positif bagi siswa guna lebih meningkatkan hasil belajarnya (Ritonga, Azmi, dan Sunarno, 2020).

## PENUTUP

Dengan adanya media pembelajaran akan sangat membantu. Dengan kehidupan yang semakin maju akan memberi kontribusi dalam dunia pendidikan. Tidak perlu membuang waktu banyak dalam untuk dapat berkembang seiring dengan teknolodi yang makin baik tentunya. Kebijakan yang dilakukan pemerintah tentunya akan sangat memberi kontribusi yang baik dalam peningkatan pendidikan kerah yang lebih baik pula tentunya. Oleh karena itu tidak hanya kebijakan yang sudah ada harus dipergunakan sebaik mungkin agar mampu bersinergi dalam setiap sendi-sendi kehidupan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- View of STUDI LITERATUR : EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING DALAM ERA MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI (unikal.ac.id)
- View of Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19 (undana.ac.id)
- View of Efektivitas Media Pembelajaran Daring melalui Google Classroom (uhamka.ac.id)
- PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI COVID-19 PADA SMP IT AL-MUNADI | Aripin |

Jurnal ABDIMAS Budi Dharma  
(stmik-budidarma.ac.id)  
Pengaruh Media Pembelajaran E-learning  
dengan Google Meet Terhadap  
Hasil Belajar Siswa | Rahayu |  
Jurnal Penelitian dan  
Pengembangan Pendidikan  
(undiksha.ac.id)  
MERDEKA BELAJAR KAMPUS  
MERDEKA (MBKM):  
INVENTARISASI MITRA  
DALAM PELAKSANAAN  
MAGANG MAHASISWA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN  
ILMU PENDIDIKAN | Aswita |  
Prosiding Biotik (ar-raniry.ac.id)