

**PENERAPAN *E-LEARNING* MELALUI *EDMODO*
UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SIMULASI DIGITAL
SISWA KELAS X APK 1 SMKN 1 MAGETAN**

Defi Sita Ayu dan Meylia Elizabeth Ranu

Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

ABSTRACT

SMKN 1 Magetan is a school that has implemented an e-learning through Edmodo on the subjects of digital simulation, especially in class X APK 1. Edmodo is used in the learning activities so that students can learn independently without relying on the teacher and other students. This research aims to determine the application of e-learning through Edmodo to enhance the independence of learning digital simulation for class X APK 1 SMK 1 Magetan.

This research is a descriptive research that using a qualitative approach. The instruments used in the research were interviews, study documentation, observation sheets, and questionnaires. The results showed that the implementation of e-learning through Edmodo on digital simulation subjects in class X APK 1 SMK 1 Magetan less effective because many broken computers, networks Wireless Fidelity (WIFI) discontinuous, the ability of teachers is still low, and not all students have laptops. Teachers have to first analyze what are the things to consider in the application of the accuracy Edmodo media with the purpose of teaching, the content of teaching materials, access to the media, the ability of teachers, availability of time and the level of student thinking. Implementation of e-learning through Edmodo has been supported by several things, among others, the readiness of the teacher, the school provided computers, networks Wireless Fidelity (WIFI) in the SMK 1 Magetan and provide power Information Technology. While the implementation of e-learning through Edmodo in class X of F 1 SMK 1 Magetan there are obstacles that not all students have to have a computer, laptop, iphone and android are connected to the Internet, teacher training is still lacking, there is no training for the parents or guardians of students, network Wireless Fidelity (WIFI) is not maximized, the computer in 6 space is still a lot of damage, and the absence of an evaluation conducted by the principal.

Keywords: E-Learning, Edmodo, Learning Of Independence

ABSTRAK

SMKN 1 Magetan adalah sekolah yang telah menerapkan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital khususnya di kelas X APK 1. *Edmodo* digunakan dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa bisa belajar secara mandiri tanpa bergantung pada guru dan siswa lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *e-learning* melalui *edmodo* untuk meningkatkan kemandirian belajar simulasi digital siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu daftar wawancara, studi dokumentasi, lembar observasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan kurang efektif karena komputer banyak yang rusak, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* yang terputus-putus, kemampuan guru yang masih rendah, dan tidak semua siswa memiliki laptop. Guru telah menganalisis terlebih dahulu hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penerapan *edmodo* yaitu ketepatan media dengan tujuan pengajaran, isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, kemampuan guru, ketersediaan waktu dan taraf berfikir siswa. Pelaksanaan *e-learning* melalui *edmodo* telah didukung oleh beberapa hal antara lain kesiapan guru, pihak sekolah menyediakan fasilitas komputer, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* di lingkungan SMKN 1

Magetan dan menyediakan tenaga *Information Technology*. Sedangkan pelaksanaan penerapan *e-learning* melalui *edmodo* di kelas X PK 1 SMKN 1 Magetan terdapat hambatan yaitu tidak semua siswa mempunyai memiliki komputer, laptop, *iphone* dan android yang terhubung dengan internet, pelatihan guru masih kurang, tidak ada pelatihan untuk orang tua atau wali siswa, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* belum maksimal, komputer di 6 ruang masih banyak yang rusak, dan tidak adanya evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah.

Kata kunci: *E-Learning*, *Edmodo*, Kemandirian Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dapat belajar tanpa harus datang ke sekolah, siswa dapat belajar di mana saja, kapan saja dengan apa saja serta oleh siapa saja, bahkan siswa bebas mengatur sendiri kapan ia harus belajar dan mempelajari pelajaran apa yang dikehendaki. Pendidikan ini dikenal dengan istilah Pendidikan Terbuka Jarak Jauh atau PTJJ (Priowirjanto, 2013).

Pelaksanaan Pendidikan Terbuka Jarak Jauh (PTJJ) dapat terlaksana dengan bantuan komputer dan internet sehingga lahirlah model pembelajaran berbasis *Web Based Education (WBE)* yaitu *e-learning*. Dengan model pembelajaran berbasis *Web Based Education (WBE)* maka siswa tidak lagi belajar dengan orang yang berada di dekatnya secara fisik, namun dengan kecanggihan teknologi ini, siswa dapat belajar dengan orang lain yang secara fisik

tidak berada di dekatnya, bahkan dalam penjuru dunia siswa dapat belajar.

E-learning merupakan pembelajaran yang dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun sehingga tidak harus berada dalam satu dimensi waktu dan ruang, artinya bisa kapan saja. *E-learning* merupakan penggunaan teknologi informasi dan komputer yang memberikan kontribusi terhadap perubahan kegiatan pembelajaran, dimana dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak lagi mendengarkan uraian materi dari guru yang terkesan membosankan di dalam kelas (Horton, 2006).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tututan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi bagi dunia pendidikan.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka pada kurikulum 2013 tahun ajaran 2013/2014 ada perubahan mata pelajaran dan pengurangan jam pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X. Salah satu mata pelajaran yang diganti adalah

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dengan mata pelajaran simulasi digital. KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada kurikulum 2004.

Simulasi digital merupakan mata pelajaran yang wajib diterapkan kepada seluruh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sesuai dengan kurikulum 2013. Simulasi digital diterapkan agar guru dan siswa dapat memaksimalkan penguasaan dan penggunaan peralatan komputer untuk sarana kegiatan pembelajaran. Guru yang mengajar simulasi digital adalah guru yang sebelumnya telah menguasai mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang telah memiliki sertifikat kompetensi simulasi digital.

Siswa lebih dulu dikenalkan dengan media *edmodo* sebelum masuk pada mata pelajaran simulasi digital. *Edmodo* dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff Ohara yang berkeyakinan bahwa perlu dikembangkan lingkungan sekolah yang terhubung dengan semua aktifitas di dunia. Tujuan penciptaan *edmodo* agar tidak ada kesenjangan antara kehidupan siswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. *Edmodo* adalah media *social network microblogging* yang aman bagi siswa dan guru. Pada situs ini orang tua juga dapat bergabung serta

berkomunikasi dengan guru dan orang tua atau wali siswa lain, selain tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri sehingga mereka dapat mengetahui aktivitas dan nilai anaknya (Hayati dan Santihosi, 2013).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut berdampak pada penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat komputer serta perlengkapan sekolah harus disesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini. Guru dituntut untuk menguasai media yang digunakan dan mampu menggunakan komputer dan internet yang merupakan kunci dalam mengembangkan kemampuan diri siswa di semua aspek kehidupan untuk meningkatkan kemampuannya agar bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Dengan kemajuan teknologi siswa dibekali kompetensi yang memadai agar bisa menjadi siswa yang aktif di masyarakat nantinya.

SMKN 1 Magetan merupakan sekolah yang beralamat di Jalan RA Kartini No.6 Magetan. SMKN 1 Magetan terdapat beberapa jurusan antara lain akutansi, administrasi perkantoran, pemasaran, akomodasi perhotelan, usaha perjalanan wisata, dan multi media. SMKN 1 Magetan ini merupakan sekolah yang berkualitas terbukti bahwa SMKN 1 Magetan bekerja sama dengan beberapa instansi pemerintah maupun swasta serta dunia usaha atau dunia industri baik tingkat kabupaten, provinsi,

nasional maupun asia tenggara sebagai tempat praktek industri maupun penempatan lulusan. SMKN 1 Magetan adalah salah satu sekolah dari dua sekolah menengah kejuruan (SMK) yang menerapkan *edmodo* di Provinsi Jawa Timur. Lokasi SMKN 1 Magetan yang berada jauh dari Surabaya mampu menerapkan *e-learning* melalui *edmodo* pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan *e-learning* melalui *edmodo* di SMKN 1 Magetan.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebelum menerapkan kurikulum 2013 semua guru SMKN 1 Magetan telah mendapatkan pelatihan penggunaan *edmodo* selama dua kali. Guru yang mendapatkan pelatihan tidak semua menerapkan pada kegiatan pembelajaran karena kurangnya pelatihan yang diterima. Guru hanya menerapkan *edmodo* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan simulasi digital. Mata pelajaran simulasi digital diberikan kepada semua siswa kelas X di jurusan akutansi, administrasi perkantoran, pemasaran, akomodasi perhotelan, usaha perjalanan wisata, dan multi media.

Edmodo diberikan kepada siswa jurusan administrasi perkantoran agar siswa mampu mengaplikasikannya pada mata pelajaran adminstrasi perkantoran misalnya siswa dapat mengetik menggunakan sepuluh jari dengan waktu yang ditetapkan

guru pada *edmodo*. Tugas yang diberikan guru melalui *edmodo* akan hilang jika waktu yang telah ditentukan sudah habis. Siswa yang nilainya kurang dari 80 akan mendapatkan remidi dari guru. Dengan demikian menuntut siswa untuk mengerjakan dengan baik dan cepat sehingga *edmodo* mendorong siswa lebih mandiri. Kemampuan siswa dalam memahami dan mengoperasikan komputer melalui *edmodo* dapat mempermudah siswa pada waktu Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) atau memasuki dunia kerja nantinya. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi maka siswa tidak merasa kesulitan dalam menjalankan tugas atau pekerjaannya.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “penerapan *e-learning* melalui *edmodo* untuk meningkatkan kemandirian belajar simulasi digital siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan”.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja, sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan

keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh kepribadian yang diperoleh siswa baik kegiatan pembelajaran atau dari pengalaman pribadi (Suyono dan Harianto, 2012).

Terdapat tujuh unsur utama dalam proses belajar menurut penganut aliran behaviorisme yang meliputi: (1) Tujuan, belajar dilakukan oleh siswa karena ada tujuan yang ingin dicapai sehingga belajar merupakan suatu kebutuhan dan tujuan akan efektif apabila siswa mempunyai tujuan yang jelas, (2) Kesiapan, siswa perlu mempersiapkan baik kesiapan fisik, psikis dan kematangan dengan pengalaman belajar yang diperolehnya, (3) Situasi, kegiatan belajar berlangsung karena terdapat situasi sosial yang mendukung seperti tempat, alat dan bahan yang dipelajari, guru, kepala sekolah, pegawai administrasi, kepala sekolah dan warga sekolah lainnya, (4) Interpretasi, siswa dapat melihat hubungan-hubungan dalam situasi belajar, makna dari hubungan tersebut dan menghubungkan dengan kemungkinan pencapaian tujuan yang diinginkan, (5) Respons, setelah membuat interpretasi siswa dilanjutkan untuk membuat respons yang berupa usaha yang terencana dan sistematis, (6) Konsekuensi, merupakan hasil positif maupun negatif dari respon yang dipilih siswa, (7) Reaksi terhadap kegagalan, reaksi dapat menurunkan dan membangkitkan siswa semangat siswa

dalam belajar, hal ini dikemukakan Cronbach (dalam Sukmadinita, 2004).

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Suprijono, 2011). Model pembelajaran berbasis *web*, dikenal dengan sebutan *Web Based Education (WBE)* atau kadang disebut *e-learning (electronic learning)*. *E-learning* adalah aplikasi teknologi *web* yang digunakan guru dengan memanfaatkan teknologi internet selama kegiatan pembelajaran (Rusman, 2013).

Perkembangan teknologi internet yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang pendidikan. Salah satunya adalah *e-learning* yang merupakan salah satu revolusi pendidikan berbasis teknologi internet. Internet singkatan dari *interconnection and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu "*the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other*". Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari *Massachusetts Institute Technology (MIT)* pada Agustus 1962. Internet merupakan kumpulan dari beberapa komputer yang berada di seluruh dunia yang saling berhubungan dan terkoneksi antara komputer satu dengan yang lainnya

sehingga dapat digunakan oleh siapapun dan dimanapun orang berada (Rusman, 2013).

E-learning adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan rangkaian elektronik yaitu *Local Area Network (LAN)*, *Wide Area Network (WAN)* atau internet untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya, hal ini dikemukakan Koran (dalam Rusman, 2013).

E-learning dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui teknologi internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu, (2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya saling mengetahui sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari, (3) Siswa dapat belajar atau mengulang bahan pelajaran yang sudah dipelajari setiap saat di mana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di computer, (4) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, (5) Baik guru dan siswa dapat

melakukan diskusi terhadap masalah pembelajaran melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang lebih banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, (6) Berubahnya peran siswa menjadi aktif dan lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran, (7) Relatif lebih efisien bagi siswa yang bertempat tinggal jauh karena siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* (Rusman, 2012).

Sedangkan kelemahan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran antara lain: (1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar sesama siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam kegiatan pembelajaran, (2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dengan memanfaatkan *e-learning* sehingga muncul aspek bisnis, (3) Kegiatan pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan pada siswa daripada pendidikan, (4) Berubahnya guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran yang berpusat pada guru, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan komputer dan internet, (5) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet secara gratis

sehingga dibutuhkan biaya untuk menggunakan fasilitas internet di tempat lain, (7) Kurangnya tenaga yang mengetahui, memahami dan mempunyai keterampilan untuk mengoperasikan internet, (8) Kurangnya tenaga ahli yang bisa dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer, hal ini dikemukakan Bullen dan Beam (dalam Rusman, 2013).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru bersama siswa sehingga dapat memperlancar hasil belajar yang diinginkan (Soedjanarto. dkk, 2009). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan guru yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arsyad, 2011).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran lebih baik karena dapat membantu siswa memahami materi dengan gambar yang nyata. Kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media kurang efektif karena hanya mendengarkan ceramah dari guru sehingga siswa malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Keefektivan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seberapa besar pengaruh suatu media dapat dipahami oleh siswa.

Setiap jenis media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Agar media pembelajaran dapat berfungsi secara efektif maka harus memenuhi kriteria penggunaan media pembelajaran yaitu: (1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedia waktu untuk menggunakan, (6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2010).

Edmodo adalah tampilan media sosial yang mirip dengan media sosial yang sudah ada seperti *facebook* untuk kegiatan pembelajaran sehingga *edmodo* bagi sekolah dapat berfungsi untuk memberikan catatan, penugasan, kuis, pengumuman, agenda dan penilaian kepada siswa (Priowirjanto, 2013). *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Managent System (LMS)*. *Learning Managent System (LMS)* yaitu suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung dengan *internet*). *Edmodo* memberi fasilitas bagi guru dan murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online*, dan nilai (Hayati dan Santihosi, 2013).

Edmodo bila dibandingkan dengan media sosial *Learning Manajemen System* lainnya memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip *facebook*, mudah digunakan, (2) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, (3) *Free*, diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smart phone*, *android* dan *iphone*, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) *Edmodo* selalu di *update* oleh pengembang, (7) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) *Edmodo* dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) *Edmodo* digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi, (10) *Edmodo* mendukung model *team teaching*, *co-teacher*, dan *teacher*, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa (Priowirjanto, 2013: 4).

Kemandirian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 710), mandiri adalah keadaan dapat berdiri sendiri; tidak bergantung pada orang lain; sejak kecil ia sudah biasa sehingga bebas dari ketergantungan pada orang lain. Sedangkan kemandirian adalah hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Menurut Desmita (2010: 190),

kemandirian adalah kecakapan yang berkembang sepanjang rentang kehidupan individu, yang sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman pendidikan.

Belajar mandiri adalah cara belajar aktif dan partisipatif yang dilakukan oleh siswa untuk mengembangkan diri dari masing-masing individu yang tidak terikat dengan kehadiran guru, dosen, pertemuan tata muka di kelas, kehadiran teman di kelas dan kehadiran orang lain (Yamin, 2008).

Ciri-ciri mengenai belajar mandiri “belajar mandiri merupakan ciri khas belajar orang dewasa” Pratiwi (2012: 140). Ciri-ciri belajar orang dewasa sebagai berikut: (1) Kegiatan bersifat *self-directing*, mengarahkan diri sendiri dan tidak bergantung orang lain, (2) Pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam proses pembelajaran dijawab sendiri atas dasar pengalaman, bukan diharapkan dari guru atau orang luar, (3) Tidak mau didekte guru, karena mereka tidak mengharap secara terus menerus diberitahu apa yang harus dilakukan, (4) Orang dewasa mengharapkan penerapan dengan segera dari apa yang dipelajari. Mereka tidak dapat menerima penerapan yang ditunda, (5) Lebih senang dengan partisipasi aktif daripada pasif mendengarkan ceramah guru, (6) Selalu memanfaatkan pengalaman yang telah dimiliki, hal ini dikemukakan Laird (dalam Mudjiman, 2006).

Menurut Yamin (2008: 117), manfaat belajar mandiri yaitu: (1) Memupuk

tanggung jawab, (2) Meningkatkan keterampilan, (3) Memecahkan masalah, (4) Mengambil keputusan, (5) Berpikir kreatif, (6) Berpikir kritis, (7) Percaya diri yang kuat, (8) Menjadi guru bagi dirinya sendiri.

Simulasi Digital

Simulasi digital adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di jurusan akuntansi, administrasi perkantoran, pemasaran, akomodasi perhotelan, usaha perjalanan wisata, dan multi media. Materi simulasi digital diberikan untuk membekali mereka dalam memasuki dunia kerja sesuai dengan bidangnya. Setelah menempuh atau lulus dari mata pelajaran ini diharapkan siswa tidak hanya memahami hal-hal yang berkaitan dengan simulasi digital tetapi juga dapat menghubungkan konsep yang diperoleh dengan kenyataan yang ada di lapangan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditunjukkan dengan mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan,

hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006).

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan empat instrumen penelitian yaitu pedoman wawancara, studi dokumentasi, lembar observasi, dan kuesioner.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah teknik analisis domain. Analisis domain dilakukan terhadap data yang diperoleh dari pengamatan berpartisipatif atau wawancara atau pengamatan deskriptif yang terdapat dalam catatan lapangan. Teknik analisis domain digunakan untuk menganalisis gambaran objek penelitian secara umum, namun relatif utuh tentang objek penelitian tersebut. Hingga pada akhirnya suatu diskripsi yang jelas tentang penerapan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital.

Respons siswa dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang dilakukan berdasarkan hasil angket respons siswa yang dibagikan setelah kegiatan pembelajaran. Angket respons siswa ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa tentang penerapan *e-learning* melalui *edmodo* dalam pembelajaran.

Skala yang digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran adalah Skala Likert yang disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti lima respons yang menunjukkan tingkatan yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Arikunto, 2006: 180). Hasil respons siswa dianalisis dengan presentase jawaban dari siswa dilakukan dengan menghitung proporsi jawaban yang ada dibagi dengan jumlah siswa yang menerima angket dikali 100% (Arikunto, 2006:180).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase jawaban responden

F= Jumlah jawaban responden

N= Jumlah responden

Kriteria persentase respon siswa:

- 80%-100% = Sangat Baik
- 60%-80% = Baik
- 40%-60% = Cukup Baik
- 20%-40% = Kurang Baik
- 0%-20% = Sangat Tidak Baik

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan lembar wawancara dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran simulasi digital merupakan mata pelajaran yang ditetapkan oleh pemerintah pusat. Jadi pada kurikulum 2013 mata pelajaran simulasi digital wajib diterapkan diseluruh sekolah khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai mata pelajaran pengganti

keterampilan komputer dan pengelolaan informasi atau KKPI.

Mata pelajaran simulasi digital menggunakan *edmodo* karena pada awal mata pelajaran simulasi digital, siswa diberi materi tentang pemanfaatan jejaring sosial untuk pembelajaran yaitu *edmodo*. *Edmodo* menyediakan beberapa fitur yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran diantaranya *Note, Alert, Assignment, Quiz, dan Poll*. Penggunaan media *edmodo* dapat mempermudah guru untuk memberikan catatan, pengumuman, tugas, kuis dan polling kepada siswa, guru dapat memberikan tugas pada siswa walaupun tidak berada dalam kelas, dan dapat mempermudah siswa untuk belajar berkelompok secara *online*.

Guru mendapat pelatihan sebelum menerapkan *edmodo*. Pada waktu itu yang melatih Ibu Amiro sekitar bulan september tahun 2012 di SMKN 1 Magetan. Selain itu dapat pelatihan dari pihak SEAMOLEC di SMKN 1 Magetan. Guru simulasi digital belum pernah didampingi atau dipantau oleh tim pengembang karena bapak kepala sekolah masih banyak keperluan yang harus diselesaikan. Pelajaran simulasi digital tidak hanya menggunakan media *edmodo* tapi juga menggunakan media *powerpoint* untuk kegiatan pembelajaran. Pada mata pelajaran simulasi digital, siswa selalu memasuki labotarium komputer untuk melakukan pembelajaran.

Membuka halaman *edmodo* sangat mudah, klik website www.edmodo.com maka akan muncul halaman pendaftaran bagi guru dan bagi siswa. *Edmodo* gratis tidak memerlukan biaya untuk menggunakannya selama komputer terhubung dengan internet. Guru yang membuat akun di *edmodo* di lakukan dengan cara membuka www.edmodo.com lalu pilih *I'm Teacher* . Selanjutnya guru akan membuat *email* baru lalu mengisi form pendaftaran yang valid lalu pilih tombol *Sign Up*. Untuk proses pendaftaran dapat di lihat dari konfirmasi pendaftaran melalui *e-mail* dan ada petunjuknya secara langsung. Setelah guru mendaftar maka untuk masuk ke akun maka guru tinggal memasukkan alamat *E-Mail* dan *Password* kemudian klik *Login*. Guru dapat mendaftar lebih dari satu mata pelajaran dengan catatan alamat *e-mail* dan *password* yang digunakan berbeda.

Membuat kelas dilakukan dengan memperhatikan panel *Group* pada sebelah kiri halaman *Edmodo* lalu klik *Create* nanti muncul di jendela *group* isikan data kelas yang akan dibuat dengan menyesuaikan kelas yang akan dibuat misalnya kelas X APK 1 selanjutnya klik *Create* pada halaman baru muncul pemberitahuan seperti *Group*.

Mendaftar siswa sama dengan mendaftar guru. Klik www.edmodo.com dengan dibekali dengan 6 *digit* kode dari guru. Sekali mereka mendapat kode group

maka mereka dengan mudah memilih tombol *I'm Student*. Setelah itu akan muncul *Form* yang menanyakan 6 *digit* kode yang harus di isikan yaitu mxdw9a, lalu siswa harus mengisi *user name* yang bersifat unik, terserah mereka bagaimana cara mereka membuat nama depan dan nama belakang yang unik. Untuk baris *First Name* dan *Last Name* mereka harus mengisi nama mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran siswa, alamat *email* tidak harus diisi atau dikosongkan saja akan tetapi lebih baik jika *email* siswa tetap diisi siswa sehingga setiap notifikasi dari *edmodo* juga akan terkirim ke *email* siswa. Setelah semua baris telah terisi silahkan pilih tombol daftar *Sign Up*. Setelah mendaftar maka untuk membuka akun di *edmodo* maka siswa hanya memasukkan alamat *email* dan *password* lalu klik *Login*.

Di sekolah tidak ada aturan yang khusus tetapi siswa SMKN 1 Magetan mempunyai kode untuk mengakses internet. Jadi setiap siswa untuk masuk ke internet ID Magetan harus mempunyai kode masuk. Penggunaan perpustakaan maya dengan *library* pada media *edmodo* cukup klik link *Library* yang ada pada *Navigation Bar*. Kemudian guru dapat menambahkan bahan ajar dengan cara klik tombol *Add to Library* pada menu di bagian kiri. Bahan ajar guru baik yang berupa elektronik *file*, maupun berupa referensi dari situs yang lain akan tampil berdasarkan data terbaru yang telah di *upload*. Data tersebut dapat ditampilkan

dalam bentuk *Details* atau *Thumbnails*. Guru juga dapat memilih untuk menampilkan bahan ajar yang bertipe *File*, atau bertipe *Link*, ataukah keseluruhan tipe dengan memilih berdasarkan *Drop Down* menu yang disediakan di bagian kanan atas.

Setiap soal yang buat guru bisa dimasukkan di *library* begitu pula jawaban-jawaban dari siswa bisa dimasukkan ke *library*. Nanti *Toolbar Library* bisa di *Add*, ada *Add File* jadi *file-file* yang di simpan di *file* guru bisa dimasukkan di *library*. Jadi sewaktu-waktu akan mengirim soal atau tugas atau kuis bisa langsung membuka *library*.

Catatan dibuat dengan cara klik *Note* untuk menulis catatan kemudian tulis catatan pada kotak yang disediakan lalu klik *File*, *Link*, *Library* apabila ingin menyertakan *file*, alamat situs atau koleksi referensi. Setelah itu tentukan siapa saja yang bisa membaca *Note* yang ditulis guru lalu klik *Send* untuk mengirim catatan guru. Jika catatan yang dikirim berhasil maka akan muncul tampilan yang sesuai catatan yang diketik guru. Selanjutnya pilih *Schedule*, untuk menentukan waktu catatan dikirim. Guru bisa melakukan edit terhadap catatan yang dikirim dengan cara klik *quiz* pada tombol *note*, nanti muncul kuis-kuis yang ditulis nanti ada kata edit kemudian tinggal di edit kata-kata yang mau di edit sesuai dengan keinginan.

Penugasan dibuat dengan cara klik *Quiz* kemudian diskripsikan penugasan

yang akan diberikan, lalu tentukan tanggal waktu penugasan dan klik *Attachments* yang berupa *File*, *Link* Dan *Library* yang menjadi suplemen dari penugasan yang diberikan guru. Guru bisa mengirim catatan yang sama dengan memilih tombol *Load Assignment* lalu akan ditampilkan seluruh daftar penugasan yang sudah dibuat guru. Selanjutnya guru tinggal memilih mana yang sesuai dan kemudian kirim ke kelas yang dikehendaki. Siswa yang terlambat mengerjakan tugas maka guru dapat mengadakan remidi dengan mengirimkan kembali tugas yang pernah diberikan.

Kuis dibuat dengan cara klik kuis, lalu isi judul kuis, tentukan jangka waktu pelaksanaan kuis, lalu tulis diskripsi kuis dengan cara melengkapi *Field About This quiz* pada panel sebelah kanan *Set Quiz Option* sehingga guru dapat memilih apakah siswa akan secara langsung melihat hasil penilaian setelah mengerjakan kuis atau tidak. Selanjutnya pilih tipe pertanyaan yang ingin guru sampaikan berupa *Multiple Choise*, *True False*, *Short Answer* Atau *Fill The Blank*. Setelah memilih tipe pertanyaan maka guru diberi opsi untuk memberikan bobot dari setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan akan disimpan secara otomatis oleh *edmodo*. Setiap kuis di beri skor, kalau itu pilihan ganda maka skornya tergantung jumlah skornya. Misalnya ada 5 soal maka setiap soal skornya 20.

Jenis kuis yang sering digunakan adalah *Multiple Choise* dan *Short Answer*.

Guru dapat memilih *Alert* untuk mengingatkan siswa akan batas waktu pengiriman tugas. Penilaian pada hasil jawaban siswa dapat dilihat dengan klik tombol *Tured-In* dengan memperhatikan pilihan-pilihan yaitu *Quiz Overview* untuk informasi berapa banyak pertanyaan yang harus dijawab siswa dan berapa banyak waktu yang diseiakan untuk mengerjakan kuis, *about* yang berisi informasi umum mengenai kuis, *High Score* berisi informasi mengenai siswa yang mendapat nilai tertinggi dari kuis, *Question Breakdown* yang berisi informasi jumlah siswa yang menjawab benar dan menjawab salah dari setiap pertanyaan dari guru, *Show Result To Quiz Takers* merupakan opsi apabila ingin menginformasikan hasil nilai kuis maka beri centang, dan *added to gradebook* adalah opsi untuk menjadikan kuis sebagai penilaian atau bersifat sebagai latihan.

Kegiatan observasi yang dilakukan penelitian menemukan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *edmodo* telah ditunjang oleh fasilitas yang diberikan oleh sekolah yaitu setiap siswa diberi kode masuk untuk menggunakan *Wireless Fidelity (WIFI)* pada *Information and Communication Technology* atau *ICT Center* SMKN 1 Magetan dengan cara memasukkan *User Name* dan *Password*. Selain itu sekolah juga memberikan fasilitas komputer di labotarium komputer SMKN 1 Magetan. Fasilitas yang diberikan sekolah belum maksimal karena *Wireless Fidelity*

(*WIFI*) terputus-putus dan komputer yang tersedia dalam satu ruangan ada yang tidak bisa digunakan sehingga siswa yang tidak kebagian komputer harus menggunakan laptop pribadi untuk kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *edmodo* dalam kegiatan pembelajaran simulasi digital dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan untuk berkomunikasi tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Media *edmodo* memberikan berbagai fitur yaitu Catatan (*Note*), Pengumuman (*Alert*), Penugasan (*Assignment*), dan Kuis (*Quiz*). Jadi guru dapat menggunakan masing-masing fitur *edmodo* untuk diterbitkan.

Kegiatan pembelajaran simulasi digital melalui *edmodo* tidak harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam kelas. Guru bisa memberikan penugasan melalui media *edmodo* dengan menggunakan fitur *Assignment* meskipun guru tidak berada di labotarium komputer SMKN 1 Magetan. Penugasan yang diberikan guru mempunyai jangka waktu untuk menyelesaikan tugas sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam membuka akun *edmodo* siswa. Selain itu guru juga bisa menggunakan *Note*, *Alert* dan *Quiz* terhadap tugas dan kuis yang telah diberikan.

Media *edmodo* merupakan media digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar simulasi digital siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan. Fasilitas-fasilitas yang telah diberikan

sekolah memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media *edmodo* sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan siswa tidak bergantung kepada orang lain.

Pengambilan data dalam penelitian ini juga menggunakan angket respons siswa. Hasil angket respons siswa dapat diketahui untuk pernyataan *edmodo* memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk berkomunikasi tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 77,5 % termasuk kategori baik, jawaban Setuju sebesar 20 % termasuk kategori kurang baik dan jawaban Sangat Tidak Setuju sebesar 2,5% termasuk kategori sangat tidak baik. Untuk pernyataan *edmodo* merupakan media pembelajaran yang membuat siswa tidak bergantung pada orang lain mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 27,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 42,5% termasuk kategori cukup baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 2,5% termasuk kategori sangat tidak baik, jawaban Tidak Setuju sebesar 2,5% termasuk kategori sangat tidak baik dan jawaban Sangat Tidak Setuju sebesar 2,5% termasuk kategori sangat tidak baik.

Untuk pernyataan *edmodo* membuat siswa untuk aktif dalam mencari apa yang harus dikerjakan mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 27,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 62,5% termasuk kategori baik, jawaban Ragu-

Ragu sebesar 10% termasuk kategori sangat tidak baik. Untuk pernyataan *edmodo* dapat menyimpan bahan ajar sehingga mudah untuk diakses siswa kapan saja dan dimana saja bila diperlukan sehingga tidak dibutuhkan waktu yang lama untuk mencarinya mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 55% termasuk kategori cukup baik, jawaban Setuju sebesar 40% termasuk kategori kurang baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 5% termasuk kategori sangat tidak baik.

Untuk pernyataan motivasi belajar simulasi digital siswa bertambah dengan menggunakan *edmodo* mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 20% termasuk kategori sangat tidak baik, jawaban Setuju sebesar 60% termasuk kategori cukup baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 20% termasuk kategori sangat tidak baik. Untuk pernyataan siswa belajar tidak hanya berpaku pada guru tetapi juga dari pengamatan yang ada di lingkungan siswa mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 27,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 47,5% termasuk kategori cukup baik, dan jawaban Ragu-Ragu sebesar 25% termasuk kategori kurang baik.

Untuk pernyataan siswa belajar berani mengemukakan pendapat saat pelajaran berlangsung mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 20% termasuk kategori sangat tidak baik, jawaban Setuju sebesar 42,5% termasuk kategori cukup baik dan

jawaban Ragu-Ragu sebesar 37,5% termasuk kategori kurang baik. Untuk kategori siswa belajar sesuai dengan jadwal walaupun tidak ada tugas atau ujian mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 22,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 37,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 35% termasuk kategori kurang baik dan jawaban Tidak Setuju sebesar 5% termasuk kategori sangat tidak baik.

Untuk pernyataan siswa belajar sendiri tanpa diperintah oleh orang tua atau saudara mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 30% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 42,5% termasuk kategori cukup baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 25,5% termasuk kategori kurang baik dan jawaban Tidak Setuju sebesar 2,5% termasuk kategori kurang baik. Untuk pernyataan penggunaan *edmodo* membuat suasana belajar siswa lebih kondusif mendapat jawaban Sangat Setuju sebesar 32,5% termasuk kategori kurang baik, jawaban Setuju sebesar 47,5% termasuk kategori cukup baik, jawaban Ragu-Ragu sebesar 17,5 termasuk kategori sangat tidak baik dan jawaban Tidak Setuju sebanyak 2,5% termasuk kategori sangat tidak baik.

Berdasarkan data hasil angket respons siswa pada pembelajaran simulasi digital menggunakan *edmodo* di SMKN 1 Magetan menunjukkan bahwa jawaban terbanyak adalah Setuju sebanyak 39,25% termasuk kategori cukup baik media yang digunakan

untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian guru perlu meningkatkan penerapan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital agar siswa lebih mandiri dalam belajar simulasi digital.

PEMBAHASAN

Efektifitas Penerapan *E-Learning* Melalui *Edmodo* Di Kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan

Penerapan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan belum efektif karena beberapa hal. Pertama yaitu fasilitas yang diberikan sekolah berupa komputer banyak yang rusak sehingga siswa yang tidak kebagian komputer harus menggunakan laptop pribadinya. Kedua yaitu jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* yang terputus-putus. Fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah belum maksimal sehingga menghambat kegiatan pembelajaran simulasi digital yang menggunakan *edmodo*.

Ketiga yaitu kemampuan guru yang masih rendah untuk menggunakan *edmodo*. Ada beberapa fitur yang belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti lencana (*Bedge*) yang dapat digunakan untuk memberikan penghargaan dari guru kepada siswanya terhadap pencapaian prestasi tertentu misalnya siswa yang mendapat nilai 100. Siswa yang mendapat lencana (*Bedge*) akan merasa senang dan

bisa meningkatkan belajarnya untuk terus mendapatkan penghargaan yang pernah diperolehnya.

Keempat yaitu tidak semua siswa memiliki laptop. Guru yang memberikan tugas sewaktu-waktu menggunakan *edmodo* mengharuskan siswa yang tidak mempunyai laptop untuk mengerjakan tugas di warnet sehingga menambah biaya siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini berbeda dengan pendapat Arsyad (2006) bahwa media pembelajaran dikatakan efektif apabila sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, luwes dan tahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

Kriteria-kriteria Penggunaan *E-Learning* Melalui *Edmodo* Di Kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan

Guru sebelum menggunakan *e-learning* melalui *edmodo* telah menganalisis terlebih dahulu hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penerapan *edmodo*. Pertama yaitu menganalisis ketepatan media dengan tujuan pengajaran, *edmodo* merupakan media pembelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan sebelum siswa masuk pada mata pelajaran simulasi digital. Penggunaan *e-learning* melalui *edmodo* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat menganalisis jenis-jenis materi digital,

menganalisis jejering sosial pendidikan dan memahami cara menggunakan kelas virtual. Oleh karena itu, *edmodo* digunakan agar siswa mampu memahami dan mengaplikasikan dalam pembelajaran simulasi digital.

Kedua yaitu menganalisis isi bahan pelajaran. Isi dari bahan pelajaran simulasi digital yaitu komunikasi *online*, *video* presentasi, simulasi visual dan buku digital. Pada materi komunikasi *online*, siswa diharapkan bisa memanfaatkan jejering internet untuk mendapatkan informasi sebagai pendukung kegiatan belajarnya dan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pendapatnya. Pada materi *video* presentasi, siswa dapat membuat *video* presentasi untuk memaparkan ide atau cara yang belum ada. Pada materi simulasi visual, guru membuat kelas maya bersama siswa untuk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada materi buku digital, siswa bisa memiliki beragam materi dalam bentuk digital yang dapat di simpan dan di baca kapanpun pada komputer atau laptop. Oleh karena itu, *edmodo* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran simulasi digital.

Ketiga yaitu menganalisis kemudahan memperoleh media. *Edmodo* merupakan akun yang gratis untuk digunakan selama komputer terhubung dengan jaringan internet. Maka guru dan siswa mudah mendapatkan akun *edmodo* tanpa dipungut biaya. Keempat yaitu menganalisis

kemampuan guru dalam menggunakan *edmodo*, guru telah mengikuti dua kali pelatihan tentang bagaimana cara menerapkan *e-learning* melalui *edmodo* yang melatih Ibu Amiro di SMKN 1 Magetan dan pelatihan dari pihak SEAMOLEC di SMKN 1 Magetan. Dengan bekal pelatihan yang didapat maka pengetahuan yang diperolehnya bisa disalurkan kepada siswa agar dapat menggunakan *edmodo* dengan baik dan benar.

Kelima yaitu ketersediaan waktu untuk menggunakan media. Selama jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* lancar maka waktu cukup untuk menggunakan *edmodo* pada kegiatan pembelajaran simulasi digital. Keenam yaitu menganalisis taraf berfikir siswa. Siswa terlebih dahulu sudah diajarkan bagaimana menggunakan *edmodo* sebelum masuk pada mata pelajaran simulasi digital maka penggunaan media digunakan agar siswa dapat belajar sehingga siswa dapat menggunakan *edmodo* dengan baik dan mampu mengerjakan tugas simulasi digital dengan waktu yang telah ditentukan guru.

Hal ini senada dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010) menyatakan bahwa sebelum memilih media untuk kegiatan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria seperti ketepatan dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media,

keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakan, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa. Dengan demikian Ibu Arum sudah memenuhi kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran sehingga efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran simulasi digital di Kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan.

Pelaksanaan *e-learning* melalui *edmodo* telah didukung oleh beberapa hal. Pendukung pertama yaitu oleh kesiapan guru yang mampu menerapkan *e-learning* melalui *edmodo* untuk meningkatkan kemandirian belajar simulasi digital siswa kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan. Pendukung kedua yaitu pihak sekolah menyediakan fasilitas komputer yang terhubung dengan internet di 6 ruang laboratorium komputer dan *Wireless Fidelity (WIFI)* di lingkungan SMKN 1 Magetan. Pendukung ketiga yaitu pihak sekolah juga menyediakan tenaga *Information Technology (IT)* yang mampu memberikan layanan apabila komputer tidak bisa digunakan dan *Wireless Fidelity (WIFI)* tidak nyala. Hal ini senada dengan hasil penelitian oleh Hanum (2012) bahwa faktor pendukung pelaksanaan *e-learning* antara lain kesiapan SDM untuk meningkatkan pembelajaran *e-learning*, fasilitas *software* untuk mengembangkan media pembelajaran, fasilitas sarana internet di lingkungan sekolah dan kebutuhan

pelaksanaan media pembelajaran *e-learning*.

Dukungan dan Hambatan Pelaksanaan Penerapan *E-Learning* melalui *Edmodo* Di Kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan

Pendukung pelaksanaan penerapan *e-learning* melalui *edmodo* di kelas X PK 1 SMKN 1 Magetan terdapat hambatannya. Hambatan pertama yaitu ketika guru menyampaikan pembelajaran melalui *edmodo* setiap waktu, tidak semua siswa mempunyai memiliki komputer, laptop, *iphone* dan *android* yang terhubung dengan internet untuk menerimanya sehingga siswa harus pergi ke warnet untuk menggunakannya dan akan menambah biaya siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hambatan kedua yaitu pelatihan guru tentang penggunaan *edmodo* masih kurang sehingga ada beberapa fitur yang belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan ketiga yaitu tidak ada pelatihan untuk orang tua/wali siswa agar dapat menggunakan *edmodo*. *Edmodo* menyediakan fitur bagi orang tua/wali siswa untuk masuk ke dalam grup kelas X APK 1. Tujuan dari penggunaan fitur orang tua/wali adalah agar mereka dapat melihat aktivitas yang dilakukan selama mengikuti kegiatan pembelajaran seperti tugas-tugas yang telah dikerjakan, tugas-tugas yang terlambat dikerjakan, nilai yang diterima anaknya, pengumuman yang diberikan

guru, komentar antara guru dengan siswa dan lain-lain.

Hambatan keempat yaitu jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* yang disediakan masih belum maksimal karena ketika kegiatan pembelajaran simulasi digital jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* masih terputus-putus. Oleh karena itu, pihak sekolah harus bisa memberikan fasilitas untuk memusatkan jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* pada area kelas tertentu yang mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran simulasi digital. Hambatan kelima yaitu fasilitas yang diberikan berupa komputer di 6 ruang labotarium komputer juga banyak yang rusak sehingga siswa yang tidak kebagian komputer harus menggunakan laptop pribadinya.

Hambatan keenam yaitu tidak adanya evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah terhadap kemajuan dan perkembangan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran simulasi digital yang menggunakan *edmodo*. Hal ini berbeda dengan hasil penelitian oleh Hanum (2012) bahwa faktor penghambat pelaksanaan *e-learning* dikarenakan belum tersedianya lisensi dan hak cipta atas pembelajaran *e-learning* yang telah dilaksanakan, kurangnya motivasi untuk guru dalam mengembangkan pembelajaran *e-learning* dikarenakan fasilitas belajar yang lain di kelas, dan masih terdapat guru yang belum memahami tentang pengelolaan

course dalam *e-learning*, keterbatasan waktu pengelolaan pembelajaran *e-learning*, keterbatasan fasilitas dalam hal pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan *e-learning* serta dukungan untuk melaksanakan pembelajaran *e-learning*, kurangnya komitmen dari sekolah maupun guru mengenai pengembangan pembelajaran *e-learning*, serta dana yang diperlukan untuk pelaksanaan *e-learning* masih terbatas.

SIMPULAN

Penerapan *e-learning* melalui *edmodo* pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan kurang efektif karena komputer banyak yang rusak, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* yang terputus-putus, kemampuan guru yang masih rendah, dan tidak semua siswa memiliki laptop. Guru sebelum menggunakan *e-learning* melalui *edmodo* telah menganalisis terlebih dahulu hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penerapan *edmodo* yaitu ketepatan media dengan tujuan pengajaran, isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, kemampuan guru, ketersediaan waktu dan taraf berfikir siswa.

Pelaksanaan *e-learning* melalui *edmodo* telah didukung oleh beberapa hal antara lain kesiapan guru, pihak sekolah menyediakan fasilitas komputer, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* di lingkungan SMKN 1 Magetan dan menyediakan tenaga

Information Technology (IT). Sedangkan hambatan penerapan *e-learning* melalui *edmodo* di kelas X PK 1 SMKN 1 Magetan terdapat yaitu tidak semua siswa mempunyai memiliki komputer, laptop, *iphone* dan *android* yang terhubung dengan internet, pelatihan guru tentang penggunaan *edmodo* masih kurang, tidak ada pelatihan untuk orang tua/wali murid agar dapat menggunakan *edmodo*, jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)* belum maksimal, komputer di 6 ruang masih banyak yang rusak, dan tidak adanya evaluasi yang dilakukan oleh kepala sekolah.

SARAN

Pihak sekolah memberikan sarana dan prasarana yang memadai dengan memperbaiki komputer yang rusak, mengoptimalkan jaringan *Wireless Fidelity (WIFI)*, menambah pelatihan kepada guru agar media yang digunakan efektif untuk kegiatan pembelajaran. Guru harus mengetahui karakteristik siswa dan media pembelajaran tersebut sebelum menggunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Adzar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Adzar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Depdikbud. 2001. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanum, Numiek Sulisty. 2012. Keefektifan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran *E-Learning* SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). (Online). ([http://eprints.uny.ac.id/10946/1/ABS TRAK%202520Numiek.pdf&sa=U&ei=HAapU-TzC6nMOAXM_IF4&ved=OCAOQFjAA&usg=AFQjCNGiPQCsFVpKOzyN](http://eprints.uny.ac.id/10946/1/ABS%20TRAK%202520Numiek.pdf&sa=U&ei=HAapU-TzC6nMOAXM_IF4&ved=OCAOQFjAA&usg=AFQjCNGiPQCsFVpKOzyN), diakses tanggal 14 Juni 2014).
- Hayati, Annur Fitri & Santihosi, Rosida Evi. 2013. E-Learning dengan Aplikasi Edmodo. (Online). (http://www.google.com/url?sa=t&rc=t-j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=22&cad=rja&ved=0CC0QFjA BOBQ&url=http%3A%2F%2Ffrasto.staf.upi.edu%2Ffiles%2F2013%2F09%2FE-learning-dengan-Aplikasi-Edmodo.doc&ei=eMv1UuCW8nZrQeAp4HoDw&usg=AFQjCNFbVfNuNd75sr5_innXc0yCM_EB5Q&bvm=bv.60983673.d.bmk, diakses 8 Februari 2014).
- Horton, W. 2006. *E-learning by Design*. San Fransisco: Pfeiffer
- Mujiman, Haris. 2006. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, Inung & Widayati, Ani. 2012. Pembelajaran Akuntansi Melalui Reciprocal Teaching Model Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemandirian Belajar dalam Materi Mengelola Administrasi Surat Berharga Jangka Pendek Siswa Kelas X Akuntansi I SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, 2012: *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia (Online)*, Vol. X, No.2, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jp akun/article/download/917/728>, diakses 18 Februari 2014).
- Pratiwi, Inung & Widayati, Ani. 2012. Pembelajaran Akuntansi Melalui Reciprocal Teaching Model Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemandirian Belajar dalam Materi Mengelola Administrasi Surat Berharga Jangka Pendek Siswa Kelas X Akuntansi I SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, 2012: *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia (Online)*, Vol. X, No.2, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jp akun/article/download/917/728>, diakses 18 Februari 2014).
- Priowirjanto, Gatot. 2013. *Southeast Asian Ministers Of Education Organization Regional Open Learning Centre. Online*. Diakses 4 Desember 2013.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soedjanarto dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Landasan Psikologi: Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. 2008. *Disain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satua Pendidikan*. Jakarta: Gsung Persada Press.

