

EDMODO SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN SAAT MAGANG PADA SEKOLAH KEJURUAN

Tri Nugroho Budi Santoso
Universitas Sebelas Maret
trinugrohobudisantoso@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan pembelajaran dalam kelas maya pada saat siswa melaksanakan magang. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Boyolali pada tingkat XI. Sampel diambil dari 32 siswa dari total 382 siswa yang melaksanakan magang. Data diolah dengan disain *mixed method sequential* yaitu menganalisis data secara kuantitatif terlebih dahulu dan diperjelas secara kualitatif. Data kuantitatif di ambil melalui analisis *Paired Samples T Test* yang diambil dari data nilai pre-tes dan pos-tes, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui tehnik wawancara. Dari hasil penelitian diketahui nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel ($-13.066 < -2.040$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Nilai rata-rata dari Pre tes $<$ Pos tes ($69.5312 < 89.5000$). Terdapat perbedaan nilai tes antara sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran melalui edmodo. Dari perhitungan juga diketahui bahwa rata-rata nilai tes dengan edmodo lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan edmodo. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan edmodo memberikan andil dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hasil wawancara dari siswa yang dianggap gagal ditemukan bahwa dalam proses magang terlalu banyak pekerjaan, fasilitas yang tidak mendukung, dan akses internet yang sulit. Sehingga pada disimpulkan bahwa pembelajaran melalui edmodo pada saat magang memiliki dampak positif bagi siswa. Selain materi pembelajaran yang tidak tertinggal hasil belajar siswa juga tidak mengecewakan. Namun perlu menjadi perhatian adalah siswa harus dibekali tehnik manajemen waktu yang baik dan fasilitas yang memadai.

Kata Kunci: Edmodo, Magang, Sekolah Kejuruan

ABSTRACT

This study aims to know how to influence the application of learning in a virtual classroom when students carry out an apprentice. The research was conducted at SMK Negeri 1 Boyolali XI level. Samples were taken from 32 students out of a total of 382 students performing apprentice. The data is processed by sequential mixed method design is to analyze the quantitative data in advance and clarified qualitatively. Quantitative data was taken through Paired Samples T Test analysis of data taken from the pre-test and post-test, whereas qualitative data obtained through interview techniques. The result shows the value of t count $<$ t table ($-13\ 066 < -2040$) and significance $<$ 0.05 ($0.000 < 0.05$). The average value of Pre test $<$ Pos tests ($69.5312 < 89.5000$). There are differences in test scores between before and after the implementation of learning through Edmodo. The calculation is also known that the average value of the test with Edmodo is higher than without using Edmodo. So the implications is learn with Edmodo can contribute to improvement of students learning outcomes. The results of interviews of students for failing to find that in the process of apprenticeship too much work, the facilities do not support, and internet access is difficult. So that on learning through Edmodo concluded that at the time of the internship have a positive impact on students. In addition to learning materials that are not lagging student learning outcomes also did not disappoint. However, it should be of concern is students should be equipped with good time management techniques and adequate facilities.

Key words: Edmodo, Apprentice, vocational school

I. PENDAHULUAN

Pendidikan terus beradaptasi seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman, mulai dari sitem, fasilitas sampai dengan kualitas SDM yang akan terus di kembangkan. Selaras dengan hal tersebut tantangan dan hambatanpun juga semakin bervariasi. Corbeil dan Elena (2015:13) lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan pembelajaran yang mulai berkembang konteks yang beragam dan dapat terjadi dimana saja. Hal tersebut tentu saja ditunjang dengan siswa yang melek teknologi Neill, Diao dan Gosper (2011:9). Tingginya penguasaan teknologi siswa memaksa pendidik untuk dapat mengembangkan cara-cara yang inovatif agar siswa aktif dan mampu berdiskusi dalam kelas, Bullock (2015:21).

Media pembelajaran yang berbasis teknologi saat ini juga mulai banyak dikembangkan sesuai dengan kebutuhan stakeholder. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang sering kita sebut dengan e-learning. Siqueria, Braz, dan Melo (2007:140) Konsep dasar dari e-learning adalah kegiatan belajar atau pelatihan yang biasanya terjadi dikelas konvensional dapat dipindah dalam bentuk digital dengan memanfaatkan jaringan internet. Ousesan dan Emmanuel (2015:305) E-learning adalah alat instruksional penting untuk memfasilitasi transfer berbagai jenis informasi dan sarana komunikasi yang efektif di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi. Seiring dengan kebutuhan yang diperlukan aplikasi dalam pembelajaran e-learning ini seharusnya dapat memiliki fasilitas pembelajaran pada kelas fungsional seperti perpustakaan, pemberian tugas, atau evaluasi belajar. Sehingga e-learning bukan hanya kelas untuk memberikan materi pengajaran saja.

Ursavas dan Reisoglu (2017:31) Aplikasi pembelajaran online mungkin bukan hal asing bagi siswa. Namun, sering kali terdapat kekurangan dalam beberapa fitur tertentu dari sistem manajemen pembelajaran seperti perpustakaan, pengujian, kuesioner, scoring, dan menugaskan hal ini tentu menghambat penggunaan yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Yagci (2014:42) Edmodo atau platform pendidikan yang sejenis direkomendasikan dalam membantu siswa dalam menyelesaikan tugas harian atau mingguan mereka melalui internet karena lebih efisien. Selain dapat memberikan fasilitas untuk penugasan edmodo juga memiliki beberapa fitur yang lain seperti perpustakaan yang memuat berbagaimatam format materi pelajaran, komunikasi, penilaian hasil belajar bahkan sampai pada monitorin dari orang tua.

Skerritt dan Abraham (2017:35) Era globalisasi saat ini memerlukan paradigma baru tetang pembelajaran dan pengembangan di tempat kerja sebagai laboratorium pembelajaran. Praktik kerja lapangan merupakan salah satu tugas wajib yang harus dilakukan siswa pada tingkatan XI, Riley (2017:80) untuk dapat mempraktikan teori yang dipelajari disekolah di lapangan pekerjaan yang sesungguhnya. Dalam proses ini tentu saja kegiatan pembelajaran dapat terhambat, kebanyakan guru biasanya hanyalah memberikan tugas sederhana yang dapat dikerjakan siswa di tempat praktik. Tanggaard, Nielsen, dan Jorgensen (2015:734) Banyak siswa mengalami kesulitan belajar karena terbatasnya kegiatan sosial dengan guru. Hal ini tentu menjadi masalah yang serius karena proses pembelajaran dapat terhambat sementara. Noesgaard (2016:61); Doorn, Janssen, dan O'Brien (2010:1) Penggunaan e-learning pada saat praktek kerja merupakan alternatif yang baik sebagai pengganti kelas tatap muka.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti terinspirasi menerapkan proses pembelajaran kelas maya pada saat siswa melaksanakan tugas magang. Bagaimana efektifitas dan tanggapan siswa setelah media pembelajaran ini di terapkan?

Tinjauan Pustaka

a. Edmodo

Perkembangan dalam *social networking* saat ini memang sudah menjadi kebutuhan bagi pelajar. Sehingga sistem jejaring sosial untuk pembelajaran (*Social Learning Network*) ini yang diharapkan dapat mengalihkan ketertarikan siswa dalam sistem pembelajaran yang baru dalam dunia pendidikan. Dafoulas dan Shokri (2016:308) *Social Learning Network* (SLN) menyediakan transisi yang efektif dari konten yang terfokus dalam e-learning menjadi pembelajaran sosial, di mana individu belajar dari interaksi berbasis web dan informasi dari berbagai sumber. Perbedaan utama antara e-learning dan SLN adalah adanya beberapa saluran komunikasi, yang mengarah ke beberapa sumber konten pembelajaran, termasuk peserta didik sendiri.

Corbeil dan Maria (2015:24); Trust (2015:73) Edmodo adalah sebuah jejaring sosial dan layanan web gratis yang dirancang khusus untuk kegiatan pendidikan, dengan membatasi ruang lingkup pada guru/dosen, siswa, dan orang tua. Decker (2013:320) Edmodo adalah alat

pendidikan yang komprehensif, yang memiliki banyak keunggulan yang dapat digunakan guru yang ingin mendorong siswa mereka untuk berkolaborasi dengan satu sama lain pada tugas kelompok dan keluar dari kelas. Corbeil dan Maria (2015:24); Matias dan Wolf (2015:127) Edmodo memiliki beberapa fitur siswa dapat mengirim catatan, dokumen, jadwal/kalender, tugas, membuat grup, dan dapat membuat link dari berbagai situs internet.

Pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang cocok sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Trust (2015:74); Matias dan Wolf (2015:131) Edmodo memiliki 12 tingkatan kelas dan berbagai macam subjek komunitas antara lain teknologi komputer, seni kreatif, kesehatan, seni bahasa, matematika, pengembangan profesi, sains, studi sosial, pendidikan khusus, kejuruan dan bahasa dunia. Edmono menyediakan ruang virtual untuk guru dapat terhubung dengan pendidik lainnya untuk bertukar ide, gagasan, maupun pengetahuan. Melalui edmodo inilah keterbatasan waktu dan tempat tidak menjadi halangan dalam proses pembelajaran. Dimanapun siswa berada asalkan terdapat koneksi dan fasilitas yang memadai kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan.

b. Sekolah Kejuruan

Mulai tahun 2015 pemerintah menargetkan proporsi pendidikan di Indonesia adalah 70% Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan 30% Sekolah Menengah Atas (SMA). Keputusan ini buka tidak beralasan kebanyakan lulusan SMA harus melanjutkan pendidikan untuk dapat memperoleh keahlian yang baik, sedangkan SMK memiliki lulusan yang siap bekerja dengan kompetensi yang dimilikinya. Sehingga SMA memiliki potensi pengangguran yang lebih tinggi dibandingkan SMK.

Maliranta, Nurmi, dan Virtane (2010:521) tujuan utama dari sekolah kejuruan adalah menghasilkan tenaga kerja yang terampil namun tidak berhenti disitu, juga mendorong siswa untuk dapat melaksanakan studi lebih lanjut. Tanggaard, Nielsen, dan Jorgensen (2015:723) Pendidikan kejuruan merupakan sekolah yang menerapkan program magang yang dimulai dengan pelatihan dasar dan pada akhirnya dilakukan penempatan pelatihan di sebuah perusahaan. Di sekolah kejuruan, pelatihan pada prinsipnya diberikan oleh guru dalam bentuk kursus, atau bisa sebagai pelajaran umum Bonnal, Mendes, dan Soder (2002:427).

Velde dan Cooper (2000:84) Sistem pendidikan dan pelatihan dalam sekolah kejuruan juga harus mengikuti kebutuhan pasar tenaga kerja. Perusahaan ingin pelatihan yang relevan, efektif, dan responsis dengan kebutuhan yang sesuai dengan keahlian yang diinginkan perusahaan. Oleh karena itu pihak sekolah harus dapat bekerjasama dengan stake holder untuk dapat menyusun kurikulum yang baik dalam kegiatan pelatihan.

c. Magang

Magang merupakan hal yang sudah tidak asing pada zaman sekarang. magang dianggap sebagai model pendidikan difokuskan pada persiapan kerja, meskipun diwujudkan dalam cara yang berbeda-beda Billett (2016:613). Jansen dan Pfeifer (2017:59) pelatihan magang adalah bentuk khusus dari pendidikan karena menggabungkan pelatihan berbasis perusahaan dengan sekolah kejuruan, di dalam prosesnya perusahaan mengeluarkan kompensasi. Dalam praktiknya peserta magang haruslah memiliki kualifikasi yang tepat sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing Hawkins (2008:26). Sehingga sebagian besar siswa di diteliti berada pada bidang perkantoran, karena subjek yang diambil adalah siswa pada jurusan administrasi perkantoran.

Jansen dan Pfeifer (2017:60) Pelaksanaan kegiatan magang menghabiskan waktu selama dua bulan sampai setengah tahun, tergantung pada kompetensi pada petihannya, (dalam hal ini SMK Negeri 1 Boyolali memberikan waktu selama 3 bulan yang di bagi dalam 2 tahapan selama liburan sekolah). Magang diatur sebagai pelatihan bukanlah tugas dalam bekerja, sehingga dalam hal ini sekolah dan tempat magang menandatangani kontrak yang berkaitan dengan persyaratan, waktu, penempatan, gaji dan materi pelatihan yang sesuai Nyhan (2009:459); Jansen dan Pfeifer (2017:60). Namun dalam praktiknya sekolah perlu manajemen waktu yang baik dalam pengelolaan magang sehingga materi pembelajaran siswa di sekolah tidak terhambat.

Dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa guru pada sekolah kejuruan memiliki kapasitas sosial yang terbatas pada siswa, sehingga penguasaan pengetahuan kognitif siswa lebih rendah dibandingkan siswa di sekolah biasa Tanggaard, Nielsen, dan Jorgensen (2015:734).

Penelitian Yang Relevan

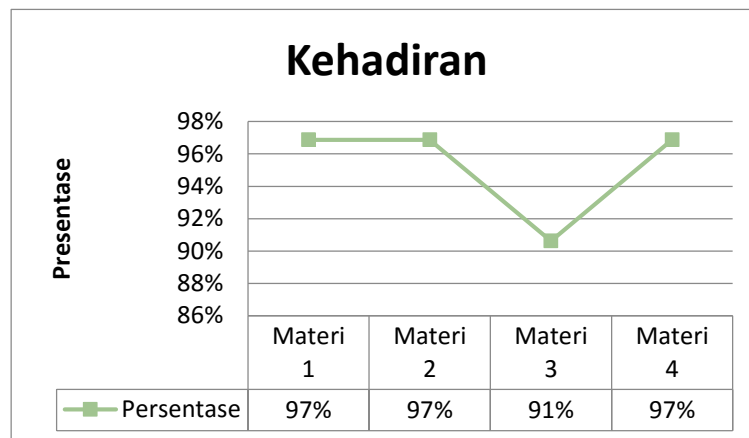
- a. Duraki, Cankaya, Yunkul dan Ozturk (2017:312) dalam jurnalnya yang berjudul). The Effects of a Social Learning Network on Students' Performances and Attitudes. yang diterbitkan oleh *European Journal of Education Studies* menjelaskan bahwa Siswa yang menggunakan Edmodo lebih berhasil daripada kelas biasa. Berdasarkan hasil ini, dapat dinyatakan bahwa Edmodo memiliki kontribusi positif untuk prestasi akademik peserta didik.
- b. Al-Said (2015:167) Sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap Edmodo dan Mobile belajar karena mereka berpikir bahwa belajar menggunakan Edmodo memfasilitasi dan meningkatkan komunikasi efektivitas pembelajaran, dan mereka menghargai Edmodo karena menghemat waktu.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Mixed Methods dengan model *sequential explanatory* mengawali dengan analisis kuantitatif dan diperkuat dengan analisis kualitatif Creswell (2009:840). Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas XI SMK Negeri 1 Boyolali Jurusan Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan dengan jumlah populasi 62 siswa diambil sample 32 siswa dari kelas AP 1. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam diskusi materi peajaran yang diakhiri dengan penugasan terstruktur selama 4 kali pertemuan. Pada desain riset kuantitatif pengambilan data hasil belajar dan produktivitas pengerjaan tugas dengan alat ukur *Paired Samples T Test* dan persentase. Kemudian untuk memperkuat hasil kuantitatif dilakukan analisis kualitatif, metodenya menggunakan, instrumen pengambilan datanya wawancara, melalui *purposive sampling*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian, diketahui bahwa persentase kehadiran siswa dalam mengerjakan tugas sebagai berikut dapat dijelaskan melalui grafik:



Gambar 1. Presentase kehadiran dalam mengerjakan tugas

Pada grafik diatas diketahui bahwa pada tugas pertama presentase kehadiran siswa untuk mengerjakan sebanyak 97% (31 siswa), kemudian pada tugas kedua sebanyak 97% (31 siswa), pada tugas ketiga diketahui 91% (29 siswa), dan pada tugas keempat diketahui 97% (31 Siswa) siswa mengerjakan tugas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase kehadiran siswa yang mengerjakan tugas selama praktek kerja lapangan adalah 95%.

Kemudian disusun hipotesis penelitian adalah

Ho : Tidak ada perbedaan nilai tes antara sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan edmodo

Ha : Ada perbedaan nilai tes antara sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan edmodo

Hasil Analisis dengan SPSS

Tabel 1. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	69.5312	32	7.33962	1.29747
Posttest	89.5000	32	9.04826	1.59952

Sumber : Olah data SPSS 16

Tabel 2. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	32	.459	.008

Sumber : Olah data SPSS 16

Tabel 3. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-1.99688E1	8.64528	1.52828	-23.08571	-16.85179	-13.066	31	.000

Sumber : Olah data SPSS 16

Dari output diketahui nilai t hitung adalah -13.066 dan signifikansi 0,000. T tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi 0,00 : 2 = 0,025 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-1 atau 32-1 = 31. Hasil yang diperoleh untuk t tabel sebesar -2.040.

Kriteria pengujian berdasarkan signifikansi

- Jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima (signifikansi > 0,05)
- Jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak (signifikansi < 0,05)

Karena nilai $-t$ hitung < $-t$ tabel (-13.066 < -2.040) dan signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai tes antara sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran melalui edmodo. Nilai rata-rata dari Pre tes < Pos tes (69.5312 < 89.5000).

Untuk memperkuat penelitian dilakukan wawancara dengan siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan yang berjumlah 5 siswa. Siswa pertama yang ditempatkan di Kementerian Agama Boyolali menjelaskan bahwa yang menjadi masalah utama dalam pembelajaran berbasis edmodo adalah lokasi magang yang cukup jauh membuat siswa kelelahan sehingga pada saat sampai dirumah siswa merasa lelah dan perlu istirahat yang cukup. Siswa kedua yang ditempatkan di Badan Pusat Statistik Boyolali menjelaskan permasalahan utamanya berkaitan dengan pekerjaan yang terlalu banyak membuatnya tidak fokus dalam mengerjakan tugasnya di edmodo. Siswa ketiga ditugaskan di Badan Pusat Statistik Boyolali menjelaskan bahwa tidak adanya fasilitas komputer dan tidak memiliki smart phone. Siswa keempat bertempat di Sekertaris Daerah Boyolali juga mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran melalui edmodo karena banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan dan penempatannya berpindah-pindah. Siswa kelima yang ditempatkan di Dinas Kesehatan Boyolali menjelaskan bahwa terdapat komputer namun tidak ada fasilitas internet, sinyanya melalui smart phone juga sulit.

Dari dua analisis yang telah dilakukan edmodo merupakan salah satu media yang direkomendasikan pada guru untuk menunjang pembelajaran, Balasubramaniana, Jaykumar, dan Fukey (2014:416). Namun demikian perlu diperhatikan berbagai macam kondisi dan keadaan siswa baik fisik siswa maupun fasilitas yang dimiliki siswa.

IV. KESIMPULAN

Terdapat perbedaan nilai tes antara sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran melalui edmodo, hal ini terbukti dari nilai $-t$ hitung < $-t$ tabel (-13.066 < -2.040) dan signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05). Dari perhitungan juga diketahui bahwa rata-rata nilai tes dengan edmodo lebih

tinggi dibandingkan tanpa menggunakan edmodo ($69.5312 < 89.5000$). Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan edmodo memberikan andil dalam peningkatan hasil belajar siswa. Namun untuk meningkatkan keberhasilan siswa perlu dibekali tehnik manajemen waktu yang baik dan fasilitas yang memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa kerjasama dan partisipasi dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada SMK Negeri 1 Boyolali yang berkenan memberikan ijin penelitian. Siswa jurusan Administrasi Perkantoran sebagai objek penelitian. Jasa Raharja Surakarta, BPMTS Boyolali, BPPPD Boyolali, Kementrian Agama Boyolali, SISDIKBUT Boyolali, Pengadilan Negeri Boyolali, Pudam Citra Tirta Ampera, Badan Pusat Statistik Boyolali, BP2D Boyolali, Sekretaris Daerah Boyolali, Kecamatan Boyolali, UPK Kecamatan Mojosongo, Fakultas Hukum UMS, Kecamatan Ampel, FKIP UMS, Fakultas Psikologi UMS, Badan Administrasi Umum UMS, FAI UMS, Kecamatan Musuk, dan Dinas Kesehatan Boyolali sebagai tempat praktik kerja lapangan siswa. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

REFERENSI

- Al-Said, K. M. (2015). Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4 (2), 167-180.
- Balasubramaniana, K., Jaykumar, V., dan Fukey, L. N. (2014). A study on "Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment", *Social and Behavioral Sciences*, 144, 416-422.
- Billett, S. (2016). "Apprenticeship as a mode of learning and model of education". *Education + Training*, 58 (6), 613-628.
- Bonnal, L., Mendes, S., dan Sofer, C. (2002). School to work transition: apprenticeship versus vocational school in France. *International Journal of Manpower*, 23 (5), 426-442.
- Bullock, S. M. (2015). "Digital Technologies and Diverse Learning in Teacher Education: Reassembling the Social Perspective". *Advances in Research on Teaching*, 25 (1), 5-23.
- Corbeil, J. R dan Elena, M. C. (2015). "The birth of a social networking phenomenon" In *Educating Educators with Social Media. Technologies in Higher Education*. 1 (1), 13-32.
- Corbeil, J. R. dan Maria, E. C. (2015). "The birth of asocial networking phenomenon". In *Educating Educators with Social Media*, 1 ,13-32.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Pendekatan Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj Achmad Fawaid, Cetakan Ketiga, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dafoulas, G. dan Shokri, A. (2016). "Investigating the educational value of social learning networks: a quantitative analysis". *Interactive Technology and Smart Education*, 13 (4), 305-322.
- Decker, J. B. (2013). A Second Look at Mobile Technology in the Classroom: Don't Ban It. Use It!. *The CATESOL Journal*, 24 (1), 316-326
- Doorn, D. J., Janssen, S. dan O'Brien, M. (2010). Student Attitudes and Approaches to Online Homework. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 4 (1), 1-20.
- Duraki, G., Cankaya, S., Yunkul, E., dan Ozturk, G. (2017). The Effects of a Social Learning Network on Students' Performances and Attitudes. *European Journal of Education Studies*. 3 (3), 312-333.
- Hawkins, T. H. (2008). "What is an apprentice?". *Education + Training*, 50 (1), 24-27.
- Jansen, A. dan Pfeifer, H. U. (2017). "Pre-training competencies and the productivity of apprentices", *Evidence-based HRM: a Global Forum for Empirical Scholarship*, 5 (1), 59-79.
- Maliranta, M., Nurmi, S., dan Virtanen, H. (2010). Resources in vocational education and post-schooling outcomes. *International Journal of Manpower*, 31 (5), 520-544.
- Matias, A. dan Wolf. D. F. (2015) "Engaging Students in Online Courses Through the Use of Mobile Technology". *Technologies in Higher Education*, 6 (D), 115-142.
- Neill, M. M., Diao, M. M. dan Gosper, M. (2011). "Student uses of technology in learning: two lenses", *Interactive Technology and Smart Education*, 8 (1), 5-17.
- Noesgaard, S. S. (2016). Can E-Learning Change Work Practices?. *International Conference e-Learning*, 1 (2), 61-68.
- Nyhan, B. (2009). "Creating the social foundations for apprenticeship in Ireland". *Journal of European Industrial Training*, 33 (5), 457-469.
- Olusesan, A. A. dan Emmanuel, O. A. (2015). Review of the Usage of E-learning Facilities by Economics Teachers in Eastern Cape Secondary Schools, South Africa. *International Journal Education Science*. 9(3): 305-313.
- Riley, T. (2017). "Work-based learning for the creative industries A case study of the development of BA (Hons) web design and social media". *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 7 (1), 79-91.
- Siqueira, S. W. M., Braz, M. H. L. B., dan Melo, R. N.(2007)."Modeling e-learning content". *International Journal of Web Information Systems*, 3 (1), 140-152.
- Skerritt, O. Z. dan Abraham, S. (2017). "A conceptual framework for work-applied learning for developing managers as practitioner researchers". *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 7 (1), 35-50.
- Tanggaard, L., Nielsen, K., dan Jørgensen, C. H. (2015). Students' experiences of ability based streaming in vocational education. *Education + Training*, 57 (7), 723-737.

- Ursavaş, O. F. dan Reisoglu, I (2017). " The effects of cognitive style on Edmodo users' behaviour
A structural equation modeling-based multi-group analysis ". *The International Journal of Information and Learning Technology*, 34 (1), 31 – 50.
- Velde, C. dan Cooper, T. (2000). Students' perspectives of workplace learning and training in vocational education", *Education + Training*, 42 (2), 83-92.
- Yagci, T. (2014). Blended Learning via Mobile Social Media & Implementation of "EDMODO" in Reading Classes. *Advances in Language and Literary Studies*, 6 (4), 41-47.