

**PENGUNAAN EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN OTOMATISASI PERKANTORAN DI SMKN 1 SURABAYA**

JURNAL



Oleh

ZAMROTUL AINIYAH

11080554089

UNESA

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

FAKULTAS EKONOMI

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

2015

PENGGUNAAN EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI PERKANTORAN DI SMKN 1 SURABAYA

Zamrotul Ainiyah dan Durinta Puspasari

Program Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan e-learning. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran online yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Edmodo. Edmodo adalah sebuah Learning Management System (LSM) yang menyediakan beragam fitur yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran, untuk mengetahui respon warga sekolah ketika menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning, dan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan dibantu oleh instrumen penelitian yang berupa kisi-kisi wawancara dan juga pedoman observasi. Penelitian ini dilakukan pada kelas X APK 5 dengan melibatkan 3 orang siswa dan guru mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran sebagai informan utama. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Edmodo untuk kelas X APK 5 dimanfaatkan sebagai kelas pelengkap, siswa kelas X APK 5 dapat menerima dengan baik penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning, guru juga sangat terbantu dengan adanya Edmodo, sebagai media pembelajaran e-learning Edmodo memiliki banyak kelebihan terutama dari segi fitur-fitur yang ditawarkan, dan kekurangan dari penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sangat bergantung dengan jaringan internet.

Kata kunci: media pembelajaran, e-learning, Edmodo, Otomatisasi Perkantoran

Abstrack

The use of technology in the learning process created a new concept in IT-based learning, better known as e-learning. In e-learning, there were a lot of online learning that can be selected by teachers as a media of learning, such as Edmodo. Edmodo is a Learning Management System (LSM) that provides a variety of features that can be used by teachers for learning activities. This research aimed to describe the use Edmodo as a medium of e-learning on the subjects of Otomatisasi Perkantoran, to know the response of the school community when using Edmodo as a medium of e-learning and to determine the advantages and disadvantages of Edmodo as a medium of e-learning. This study used a qualitative approach with descriptive analysis. Data collection techniques used in this reseacrh were interviews, observation and documentation, assisted by the research instrument in the form of lattice interview and observation guidelines. This research was conducted on a class X APK 5 with 3 involving students and teachers of subjects Otomatisasi Perkantoran as key informants. These results indicated that Edmodo for class X APK 5 used as supplement classes, students of class X APK 5 can accept the use Edmodo well as media e-learning, teachers are also greatly assisted by the Edmodo, as the media e-learning has Edmodo many advantages, especially in terms of the features offered, and the lack of use Edmodo as a medium of e-learning is very dependent on the Internet network.

Keyword: medium of learning, e-learning, Edmodo, Otomatisasi Perkantoran.

PENDAHULUAN

Dalam perencanaan pembelajaran terdapat tiga faktor yang harus diperhatikan, yakni kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari ketiga faktor tersebut, metode pembelajaran merupakan faktor yang paling bisa dimodifikasi oleh guru. Dalam metode pembelajaran, guru dapat menggunakan beragam cara untuk bisa mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pelajaran (Uno, 2008). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam pembelajarannya. Ide untuk menggunakan mesin-belajar, membuat simulasi dan animasi untuk proses-proses yang rumit dan sulit dideskripsikan, sangat menarik praktisi pembelajaran. Selain itu juga adanya kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. Penggunaan terminologi *e-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan atau pendidikan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. *E-learning* di Indonesia mulai diterapkan beberapa perusahaan dan akademis. Meningkatnya penggunaan internet sekitar 100% setiap tahun memberikan andil cukup besar dalam kemajuan penggunaan *e-learning*. Teknologi internet yang digunakan telah menunjukkan kemajuan di beberapa kota besar, seperti Surabaya, di mana telah tersedia layanan internet *broadband* yang

memungkinkan transfer data secara singkat. Adanya fasilitas transfer data yang cepat membuat pengguna *e-learning* di Indonesia dapat *download* pelajaran dari *server* dalam waktu singkat sehingga kenyamanan pelajar meningkat (Effendi dan Hartono, 2005).

E-learning dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah media atau yang lebih dikenal dengan sebutan *platform* untuk menunjang kegiatan *e-learning* itu sendiri. Edmodo adalah salah satu jenis *platforme-learning* yang didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. *Platform* ini dapat dimanfaatkan secara langsung tanpa harus menyediakan *server* khusus dan instalasi panjang yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar *link*, video maupun audio. Edmodo bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Edmodo memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook*, hal ini membuat Edmodo menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan tidak membutuhkan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya apabila sudah memiliki akun Edmodo. Meskipun Edmodo memiliki fitur-fitur yang hampir sama dengan *facebook*, dari segi kerahasiaan Edmodo lebih bersifat privasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis, diperoleh informasi bahwa Edmodo memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, yakni fungsi pengganti, pendamping, dan pelengkap. Setiap guru bebas memilih menggunakan Edmodo untuk fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan kelasnya. Fungsi pengganti, disini fasilitas kelas yang ada di Edmodo dimanfaatkan untuk mengganti jam pelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan tatap muka secara langsung, misalnya digunakan untuk siswa yang sedang praktik industri. Fungsi pendamping, Edmodo dimanfaatkan sebagai media pendamping belajar siswa, melalui Edmodo siswa dapat belajar secara mandiri mengenai materi-materi yang sudah disampaikan oleh gurunya. Fungsi yang terakhir adalah Edmodo sebagai pelengkap, disini fitur *assignment* dan *quiz* yang ada di Edmodo dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas dan ulangan harian pada siswa. Bagi siswa, dengan menggunakan Edmodo mereka dapat lebih mandiri dalam belajar dan materi yang sudah *diup-load* oleh guru dapat *didownload* oleh siswa dan digunakan sebagai sumber referensi belajar. Selain itu, tugas yang diberikan melalui fitur *assignment* dan *quiz* yang memiliki batas waktu pengerjaan, sehingga dapat melatih kecepatan siswa dan ketelitian dalam mengerjakan tugas.

Penulis memilih Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Surabaya sebagai tempat penelitian karena SMKN 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah dengan nilai akreditasi A, dengan nilai akreditasi yang bagus maka ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang menunjang kegiatan pembelajaran

di SMKN 1 Surabaya juga baik dan memadai. Untuk subjek penelitian penulis memilih siswa kelas X APK 5 SMKN 1 Surabaya sebagai dengan alasan, kelas X APK 5 merupakan satu-satunya kelas X APK yang menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran. Otomatisasi Perkantoran merupakan salah satu mata pelajaran produktif di Jurusan Administrasi Perkantoran (APK). Mata pelajaran ini banyak membahas tentang penggunaan peralatan dan perlengkapan serta teknologi yang berkaitan dengan dunia perkantoran serta aplikasi-aplikasi penunjang dalam dunia perkantoran. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami dan menggunakan peralatan dan perlengkapan yang ada dalam perkantoran, sehingga ketika siswa terjun ke dalam dunia kerja siswa sudah mampu mengoperasikan peralatan-peralatan tersebut. Mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran berbeda dengan mata pelajaran produktif lain yang ada di Jurusan Administrasi Perkantoran, mata pelajaran ini lebih fleksibel dalam mengikuti perkembangan dunia perkantoran karena memang yang menjadi pokok bahasan dalam Otomatisasi Perkantoran adalah segala yang berhubungan dengan peralatan, perlengkapan, program, atau aplikasi-aplikasi terbaru yang dapat menunjang kegiatan perkantoran sehari-hari.

Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka fokus dari penelitian ini adalah:

1) bagaimanakah penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1

Surabaya, 2) bagaimana respon warga sekolah ketika menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*, 3) apakah kelebihan dan kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya dan 2) untuk mengetahui respon warga sekolah ketika menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*, 3) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran *E-learning*

E-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing satellite, transmission, and the more recognized web based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses (Soekartawi, 2007). Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, *e-learning* menurut Soekartawi istilah umum yang digunakan untuk semua teknologi yang mendukung kegiatan belajar dalam suatu susunan perlengkapan mengajar dan pembelajaran seperti saluran telepon, audio dan video, satelit telekonferen, sambungan transmisi dan yang lebih dikenal dengan pelatihan

berbasis web atau petunjuk dengan bantuan komputer yang biasanya berhubungan dengan kursus secara *online*. Menurut Basori (2013) yang mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau internet. Som Naidu (dalam Basori, 2013) juga mendefinisikan “*e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar”. Menurut Sindu (dalam Basori, 2013) menyatakan bahwa suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri.

Pada saat ini perkembangan *e-learning* di dunia pendidikan Indonesia cukup pesat, ada beragam *e-learning* yang digunakan, mulai dari hanya penggunaan power point di kelas hingga menuju *Learning Management System* atau LMS. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *e-learning* memiliki banyak keuntungan. Keuntungan menggunakan *e-learning* sebagai berikut: 1) Fleksibilitas Waktu, pembelajaran yang dilakukan melalui *e-learning* membuat siswa dapat menyesuaikan waktu belajar, guru juga dapat mengatur waktu kapan untuk menyampaikan materinya. Saat ini banyak program *e-learning* yang memiliki fasilitas bookmark, sehingga guru dan siswa yang mengakses kembali secara otomatis dibawa ke halaman terakhir pelajaran sebelumnya. 2) Fleksibilitas Tempat, pembelajaran dengan *e-learning* tidak dibatasi tempat, selama tempat tersebut tersedia sambungan internet maka dapat

dilakukan *e-learning*. 3) Fleksibilitas Kecepatan Pembelajaran, kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru beragam, ada siswa yang memiliki kemampuan cepat dalam memahami ada juga siswa yang lamban. *E-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Siswa dapat mengatur sendiri kecepatan belajarnya, apabila belum mengerti, ia dapat tetap mempelajari modul tertentu dan mengulanginya. 4) Standarisasi Pengajaran, perbedaan kemampuan dan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, hal tersebut tidak berlaku di *e-learning* karena pelajaran *e-learning* memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung pada suasana hati pengajar. 5) Efektivitas Pengajaran, *e-learning* yang didesain dengan *instructional design* terbaru membuat siswa lebih giat dalam memahami isi pelajaran. Penyampaian materi pelajaran dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih sehingga menarik minat siswa untuk lebih giat dalam belajar. 6) Kecepatan Distribusi, internet sebagai media dalam *e-learning*, membuat *e-learning* dapat menjangkau seluruh dunia yang telah terhubung dengan internet sehingga distribusi materi lebih cepat sampai. 7) Ketersediaan *On-demand*, *e-learning* yang dapat diakses sewaktu-waktu, membuat *e-learning* dapat dimanfaatkan sebagai “buku saku” yang dapat membantu siswa setiap saat. 8) Otomatisasi Proses Administrasi, *e-learning* menggunakan suatu *Learning Management System (LMS)* yang berfungsi sebagai *platform* pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran dan

proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya laporan di dalam sistem, administrator atau guru sangat terbantu. Waktu dan proses penyelesaian tugas administrasi laporan akan lebih singkat dan mudah (Effendi dan Hartono, 2005:9-14).

Walaupun *e-learning* memiliki banyak keuntungan, bukan berarti *e-learning* tidak memiliki kekurangan atau keterbatasan. Kekurangan itu antara lain: 1) Budaya, penggunaan *e-learning* menuntut budaya *self-learning*, dimana siswa memotivasi dirinya sendiri agar mau belajar. Sebaliknya, pada sebagian besar budaya di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak bergantung pada pengajar. 2) Investasi, sekolah yang akan menerapkan *e-learning* harus mengeluarkan investasi cukup besar, yaitu berupa biaya desain dan pembuatan program LSM, paket pelajaran, biaya perawatan dan pengembangan teknologi dan juga biaya-biaya yang lain. 3) Teknologi, dalam *e-learning* teknologi yang digunakan cukup beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga *e-learning* tidak dapat berjalan dengan baik. 4) Infrastruktur, internet belum menjangkau semua kota di Indonesia, layanan *broadband* saat ini masih hanya tersedia di kota-kota besar. Akibatnya, belum semua orang atau wilayah dapat merasakan *e-learning* dengan internet. 5) Materi, walaupun *e-learning* menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi yang tidak dapat diajarkan melalui *e-learning*, seperti pelajaran yang memerlukan banyak kegiatan fisik. Untuk mata pelajaran yang memerlukan banyak kegiatan fisik, pembelajaran dengan *e-learning* dapat

diterapkan untuk memberikan dasar-dasar atau teori sebelum praktek di lapangan secara langsung (Effendi dan Hartono, 2005:15-17).

Edmodo

Perkembangan *e-learning* yang pesat di dunia pendidikan Indonesia sampai pada penggunaan *Learning Management System* (LSM) di sekolah-sekolah. Saat ini banyak jenis LSM yang ditawarkan, setiap jenis LSM memiliki keunggulan tersendiri. Edmodo merupakan salah satu jenis LSM yang sering digunakan saat ini. Dalam penelitiannya, Basori (2013) menyebutkan bahwa edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan siswa. Suriadhi (2014) mendefinisikan Edmodo sebagai *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Dari beberapa pendapat di atas, terdapat kesamaan dalam mendefinisikan Edmodo, yakni Edmodo memiliki kemiripan dengan *facebook* hanya saja Edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung, untuk mata pelajaran ini Edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa masing-

masing yang memiliki kebutuhan tidak sama. Fitur-fitur Edmodo diantaranya adalah: 1) *Group*, Fitur ini dimanfaatkan oleh guru untuk membuat grup atau kelas dalam Edmodo. Guru dapat menambahkan siswa untuk bergabung ke dalam grup yang sudah dibuat oleh guru. Kontrol grup ada pada guru. 2) *Note*, digunakan untuk menulis catatan, fungsi catatan ini sama halnya dengan guru ketika berbicara di depan kelas. Guru juga bisa melampirkan berbagai jenis *file* ketika mengirimkan catatan. 3) *Alert*, fungsinya hampir sama dengan *note*, hanya saja *alert* lebih ringkas dan tidak bisa dilampirkan *file*. 4) *Assignment*, digunakan guru untuk memberikan tugas kepada siswa. tugas tersebut dapat berupa soal uraian pendek maupun esai. Guru juga dapat memberikan soal dari sumber di internet yang sudah dilampirkan. 5) *Quiz*, digunakan untuk memberikan ulangan harian dan ujian dengan bentuk soal pilihan ganda. Soal harus dibuat langsung dan juga tidak bisa dilampirkan *file*. 6) *Polling*, digunakan oleh guru untuk mengetahui pendapat siswa mengenai sesuatu, baik yang berhubungan dengan materi pelajaran maupun hal lain. 7) *Library*, fungsinya adalah untuk menyimpan semua *file* yang ada di Edmodo. Beragam jenis *file* dapat disimpan di *library* dan juga dapat disambungkan dengan aplikasi *google drive*. 8) *Progress*, guru dapat melihat kemajuan belajar dari siswanya dengan menggunakan fitur *progress* ini. 9) *Edmodo Planner*, digunakan untuk membuat atau mencatat rencana dan juga jadwal kegiatan guru. Fungsi *edmodo planner* sama seperti buku agenda kerja.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing,

begitu juga dengan Edmodo. Menurut Umaroh (dalam Basori, 2013) kelebihan dari Edmodo antara lain: 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat, 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa, 3) Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas, 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin, 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Sedangkan kekurangan dari Edmodo sebagai berikut: 1) Penggunaan bahasa program yang masih menggunakan Bahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa, 2) Belum tersedianya *sintaks online* secara langsung pada Edmodo.

Otomatisasi Perkantoran

Jurusan Administrasi Perkantoran di sekolah menengah kejuruan memiliki banyak sekali mata pelajaran produktif, salah satunya adalah Otomatisasi Perkantoran. Mata pelajaran ini banyak membahas tentang penggunaan peralatan dan perlengkapan serta teknologi yang berkaitan dengan dunia perkantoran serta aplikasi-aplikasi penunjang dalam dunia perkantoran. Kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran ini antara lain, Menjelaskan cara mengetik (*keyboarding*) dengan tepat dan tepat, mengidentifikasi cara mengoperasikan *Microsoft Word*, menguraikan cara mengoperasikan *Microsoft Excel*, menguraikan cara mengoperasikan *Microsoft Power Point*,

menguraikan cara mengoperasikan *Microsoft Publisher*, menguraikan cara mengoperasikan *webside*, menjelaskan cara memproduksi dokumen/lembar kerja sederhana. Dari setiap kompetensi dasar tersebut siswa dituntut untuk dapat mempraktikkan teori yang sudah diperolehnya.

Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami dan menggunakan peralatan dan perlengkapan yang ada dalam perkantoran, sehingga ketika siswa terjun ke dalam dunia kerja siswa sudah mampu mengoperasikan peralatan-peralatan tersebut. Hal ini sesuai dengan tujuan pokok sekolah menengah kejuruan yang memang membekali siswa-siswanya lebih banyak pada keterampilan untuk siap kerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Dalam penelitian kualitatif untuk subjek penelitian dikenal dengan sebutan informan atau narasumber. Untuk penelitian ini yang menjadi informan utama adalah guru mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran dan 3 siswa kelas X APK 5. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer dan sekunder dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

Proses pengumpulan data dilakukan berdasarkan instrumen penelitian yang sudah dibuat oleh penulis, yakni kisi-kisi wawancara dan juga pedoman observasi.

Untuk analisis data digunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman, yang

terdiri dari tiga tahap yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih, merangkum, dan memfokuskan data-data yang sudah didapat dari lapangan dan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya adalah penyajian data yang dilakukan dengan menggunakan diagram tulang ikan. Dengan menyajikan data dalam bentuk *fish bone diagram*, maka akan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi, sehingga dapat merencanakan tindakan apa selanjutnya yang akan dikerjakan. Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan sementara dari penelitian ini yang dibuat penulis adalah perkembangan teknologi dan informasi juga berpengaruh terhadap ketersediaan media pembelajaran saat ini, dengan adanya fasilitas internet kegiatan pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*.

Dalam penelitian ini untuk keabsahan data digunakan triangulasi sumber. Menurut Paton triangulasi sumber adalah membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (dalam Moleong, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian menjelaskan tentang:

- 1) penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya,
- 2) respon warga sekolah ketika menggunakan

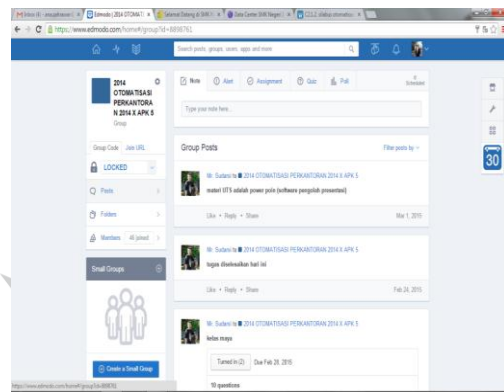
Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*, dan 3) kelebihan dan kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*.

Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya dimulai sejak tahun 2013 bersamaan dengan diterapkannya kurikulum 2013 di SMKN 1 Surabaya. Kelas X APK 5 adalah angkatan kedua yang diajar oleh seorang guru yang memanfaatkan Edmodo sebagai media pembelajarannya *e-learning*nya. Edmodo dalam kelas X APK 5 digunakan sebagai kelas pelengkap untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran ini, yang mana Edmodo lebih banyak digunakan untuk memberikan tugas-tugas dan juga kuis kepada siswa. Alasan guru memilih menggunakan Edmodo sebagai kelas pelengkap adalah guru menyesuaikan dengan kebutuhan di kelasnya. Untuk penyampaian materi teori dan juga praktik siswa kelas X APK 5 lebih senang dilakukan melalui pertemuan tatap muka langsung, dan kalau untuk tugas siswa lebih senang diberikan melalui Edmodo oleh karena itu guru memilih menggunakan Edmodo sebagai kelas pelengkap untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5.

Siswa kelas X APK 5 yang berjumlah 46 orang telah terdaftar dalam grup yang telah dibuat oleh guru. Grup Edmodo untuk kelas X APK 5 memiliki nama 2014 Otomatisasi Perkantoran X APK 5, pemberian nama grup disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga kelas yang diampu oleh guru. Guru dapat membuat grup lebih dari satu untuk mata pelajaran dan kelas yang berbeda, sehingga

dengan memberikan nama grup sesuai dengan nama kelas dan juga mata pelajaran lebih mempermudah guru dalam mengelola grup. Untuk siswa pemberian nama grup yang sesuai dengan mata pelajaran, sangat membantu siswa agar mereka tidak bingung dengan banyaknya grup yang harus mereka ikuti.

Pada dasarnya pembelajaran dengan memanfaatkan Edmodo berjalan seperti pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Hal tersebut diuraikan oleh informan dalam wawancaranya dengan penulis. Dalam wawancaranya guru menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui Edmodo, kontrol kelas sepenuhnya ada pada guru yang membuat grup tersebut. Guru yang membuat kelas, dan guru pula yang bisa memasukkan siswa untuk dapat bergabung dalam grup, siswa baru bisa bergabung dengan grup ketika sudah diberikan kode grup dan disetujui guru untuk bergabung. Guru juga dapat *remove* siswa dalam suatu grup, apabila terdapat siswa yang bukan berasal dari kelas yang diajar. Grup yang sudah memenuhi kuota sesuai dengan jumlah siswa pada kelas nyata, maka guru dapat mengunci grup tersebut sehingga tidak ada siswa atau akun lain yang dapat masuk grup tersebut. Untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5 kode grupnya adalah pn859d. Berikut adalah tampilan dari grup Edmodo untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5.



Sumber: www.edmodo.com

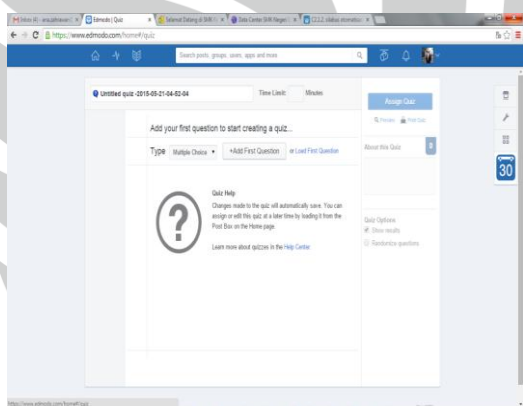
Edmodo untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5 digunakan sebagai kelas pelengkap. Dalam hal ini Edmodo lebih banyak dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas-tugas dan juga kuis kepada siswa. Tugas-tugas yang diberikan beragam, dapat berupa soal uraian maupun *essay*, tugas individu maupun kelompok, akan tetapi guru lebih sering memberikan tugas kelompok yang berupa praktik untuk membuat suatu karya dimana nanti hasil kerja siswa dikirim dalam bentuk *file* yang dilampirkan. Dalam Edmodo terdapat fitur *Assignment* dan *Quiz*, terdapat perbedaan antara kedua fitur ini, untuk *Assignment* digunakan untuk tugas yang berupa soal-soal uraian dan soal dapat dilampirkan oleh guru, sedangkan untuk fitur *Quiz* soal yang diberikan adalah pilihan ganda dan soal harus dibuat secara langsung, tidak bisa dilampirkan dalam *file*. Untuk kelas X APK 5, guru lebih senang memberikan tugas siswa melalui fitur *Assignment* karena dalam fitur ini terdapat tombol *turn in* yang berfungsi sebagai pengaman tugas, selain dilengkapi dengan tombol *turn in*, dalam *assignment* juga terdapat *due date*, yang berfungsi sebagai pengatur batas pengumpulan tugas. Sehingga tugas yang diberikan selain aman juga tetap dapat mendisiplinkan siswa

dalam hal pengumpulannya. Berikut ini adalah contoh tampilan dari tugas yang diberikan kepada siswa X APK 5 melalui fitur *Assignment*.



Sumber: www.edmodo.com

Selain fitur *Assignment*, guru juga memanfaatkan fitur *Quiz* dalam Edmodo yang dapat digunakan untuk memberikan ulangan kepada siswa dengan bentuk soal pilihan ganda. Berikut adalah contoh tampilan dari fitur *Quiz*.



Sumber: www.edmodo.com

Edmodo sebagai media pembelajaran baru di SMKN 1 Surabaya memiliki respon yang positif bagi siswa dan juga guru. Bagi siswa kelas X APK 5, Edmodo merupakan hal baru bagi mereka tapi mereka tidak merasa kesulitan dalam menggunakannya. Dalam wawancaranya dengan penulis, siswa menyatakan bahwa Edmodo itu menyenangkan dan tidak sulit untuk dioperasikan. Bagi guru, dengan adanya Edmodo sangat membantu guru dalam melakukan pembelajaran, terutama untuk guru

kelas XI yang siswanya sedang praktik industri dan untuk guru kelas X dan kelas XII, Edmodo juga sangat membantu dalam memberikan tugas, kuis dan penilaian kepada siswa. Kuis yang diberikan melalui Edmodo dapat diketahui langsung hasilnya oleh guru. Selain itu, guru juga dapat melihat kemajuan belajar para siswa dengan memanfaatkan fitur *progress* yang ada dalam Edmodo. Bagi orang tua yang sudah memiliki akun Edmodo dapat dimanfaatkan untuk melihat perkembangan belajar anaknya disekolah.

Di SMKN 1 Surabaya Edmodo sebagian besar dimanfaatkan sebagai kelas pengganti untuk siswa yang sedang Prakerin dan bagi guru kelas X dan XII Edmodo banyak dimanfaatkan sebagai kelas pelengkap, hal ini sesuai dengan kelebihan dari Edmodo yang membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat. Hal tersebut diungkapkan oleh guru mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5 dalam wawancaranya, beliau menyatakan bahwa keuntungan menggunakan *e-learning*, khususnya Edmodo salah satunya adalah pembelajaran menjadi tidak terbatas dalam kelas saja, artinya guru dan siswa tetap dapat berkomunikasi untuk membahas materi-materi pelajaran tanpa harus terkendala oleh ruang dan jarak, Edmodo juga dapat diakses melalui *handphone* selama tersambung dengan jaringan internet.

Menurut Umaroh (dalam Basori, 2013) kelebihan dari Edmodo antara lain: 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat, 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa, 3)

Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas, 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin, 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Kelebihan-kelebihan dari Edmodo yang disebutkan oleh Umaroh tersebut dapat ditemukan oleh penulis dalam penelitiannya. Edmodo yang dimanfaatkan sebagai kelas pelengkap untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran, banyak digunakan untuk memberikan tugas-tugas dan juga kuis melalui Edmodo. Memberikan kuis kepada siswa melalui Edmodo dapat meringankan guru dalam memberikan penilaian karena hasil kuis siswa dapat langsung diketahui. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan dari Edmodo menurut Umaroh yang kedua yakni meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa. Waka SDM SMKN 1 Surabaya yang juga menggunakan Edmodo menyatakan bahwa kelebihan dari menggunakan *e-learning* terutama untuk Edmodo adalah fitur-fitur yang dimiliki Edmodo sangat membantu dan mudah untuk menggunakannya. Seperti fitur *Quiz* yang memang sedikit repot dari segi pembuatan soal akan tetapi guru dimudahkan karena guru bisa mengatur jadwal pengerjaan kuis tersebut dan juga guru bisa melihat berapa banyak siswa yang sudah mengerjakan sekaligus hasilnya juga dapat langsung diketahui.

Edmodo selain digunakan untuk siswa dan guru, dapat juga dimanfaatkan oleh orang tua untuk memantau perkembangan belajar anaknya dengan mendaftar akun sebagai orang tua. Orang tua siswa yang sudah memiliki akun Edmodo dapat bergabung pada *group* dimana anaknya terdaftar dalam *group* tersebut dengan meminta persetujuan guru terlebih dahulu.

Penggunaan Edmodo yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan kelas juga berdampak pada kekurangan yang dimiliki oleh Edmodo. Berbeda dengan Edmodo yang digunakan sebagai kelas pengganti intensitas siswa dan guru dalam mengakses Edmodo tinggi, sedangkan untuk Edmodo yang digunakan sebagai kelas pelengkap intensitas siswa dan guru dalam mengakses Edmodo tidak terlalu tinggi. Mereka akan mengakses Edmodo ketika akan memberikan tugas bagi guru, dan untuk siswa biasanya baru mengakses Edmodo ketika ada pemberitahuan mengenai tugas dan kuis di Edmodo. Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas X APK 5, rata-rata siswa baru membuka Edmodo ketika ada pemberitahuan lewat *email* yang menyatakan ada tugas ataupun kuis yang diberikan oleh guru melalui Edmodo. Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa informan di SMKN 1 Surabaya menyatakan bahwa kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* hanya pada masalah teknis, yakni sangat bergantung dengan adanya jaringan internet.

Terkait dengan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning*, baik siswa dan guru memiliki harapan yang hampir sama yakni ingin proses pembelajaran dengan Edmodo dapat berjalan lebih baik dan sekolah

bisa mendukungnya dengan menyediakan fasilitas *wifi* yang lebih baik dan juga menyediakan laboratorium komputer dengan jumlah yang cukup sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran *e-learning*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Edmodo untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5 digunakan sebagai kelas pelengkap, dimana guru sering memberikan tugas-tugas dan kuis melalui Edmodo. Tugas yang sering diberikan adalah tugas kelompok. Dengan menggunakan Edmodo guru tidak lagi mengalami kesulitan dalam memberikan tugas atau kuis kepada siswa. Karena tugas dan kuis dapat diberikan tanpa harus menunggu jadwal tatap muka terlebih dahulu. Selain itu juga guru dapat memberikan ringkasan-ringkasan materi pelajaran agar dapat digunakan belajar mandiri oleh siswa. Sebagai media pembelajaran yang baru bagi siswa kelas X APK 5, respons yang diberikan siswa mengenai penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* sangat bagus. Menurut siswa, Edmodo itu mudah dan menyenangkan.

Sebagai media pembelajaran *e-learning*, Edmodo memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran *e-learning* yang lain. Kelebihan itu diantaranya adalah fitur-fitur yang ditawarkan sangat membantu guru, mudah dipahami dan digunakan bahkan untuk guru maupun siswa yang baru mengenal Edmodo. Penggunaannya juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan kelas. Untuk kekurangan dari Edmodo sebagai media

pembelajaran *e-learning* hampir tidak ada, kekurangannya hanya Edmodo sangat bergantung dengan jaringan internet sehingga siswa maupun guru yang berada pada daerah dengan akses internet yang sulit tidak bisa menggunakan Edmodo.

Saran

Dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran untuk sekolah dan juga untuk penelitian sejenis pada masa mendatang. Saran tersebut adalah: 1) pembelajaran yang menggunakan Edmodo sebagai medianya sangat bergantung dengan ketersediaan jaringan internet, maka penulis menyarankan kepada pihak sekolah agar dapat memperluas jaringan *wifi* di lingkungan sekolah agar internet dapat menjangkau seluruh area sekolah dan juga menyediakan laboratorium komputer yang dengan jumlah komputer yang lebih banyak. 2) untuk menambah kepentingan penelitian yang akan datang mengenai penggunaan Edmodo pada kompetensi keahlian Jurusan Administrasi Perkantoran maka diharapkan ada penulis lain yang meneliti pada mata pelajaran produktif Jurusan Administrasi Perkantoran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. Vol VI, No. 2. (Online, diakses 15 Desember 2014).
- Effendi, Empy dan Hartono, Zhuang. 2005. *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <https://www.edmodo.com/>, (Online diakses tanggal 18 Mei 2015)
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda
- Soekartawi. 2007. *Merancang dan Menyelenggarakan E-learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Suriadhi, Gede. 2014. Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 2 Singaraja. *Journal Edutech*. Vol. II No. 1. (Online diakses 15 Desember 2014).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.