

## KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM *ONLINE LEARNING* EDMODO DI SMKN 1 SUMENEP

**Herowati**

Universitas Wiraraja  
heromukmin@yahoo.co.id

### ABSTRAK

*SMKN 1 Sumenep 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 kemandirian belajar siswa dalam online learning edmodo pada mata pelajaran simulasi digital. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu daftar wawancara, lembar observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan online learning edmodo di SMKN 1 Sumenep sudah efektif. Dalam pelaksanaan online learning edmodo didukung dari beberapa hal: sarana pendukung pembelajaran berbasis online, berbagai fasilitas belajar, jaringan internet yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah, empat ruang laboratorium computer yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT, pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran, sarana HP Androit, laptop, netbook siswa, guru terlatih untuk membangun online learning edmodo di SMKN 1. Selain pendukung penerapan online learning edmodo ada beberapa hambatan diantaranya pertama yaitu tidak adanya jaringan internet ketika siswa di rumah sehingga tidak semua siswa menerima tugas guru yang bisa disampaikan setiap waktu, tidak adanya pelatihan untuk fitur untuk orang tua/wali siswa untuk masuk ke dalam grup kelas dalam edmodo.*

**Kata kunci:** kemandirian belajar, online learning, edmodo

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari

pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dapat belajar tanpa harus datang ke sekolah, siswa dapat belajar dimana 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*.

*E-learning* adalah 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. Siswa tidak lagi mendengarkan uraian materi dari guru yang terkesan membosankan di dalam kelas (Horton, 2006).

Salah satu *learning management system* yang berbasis *social network* yang terbaru saat ini yang memang di desain untuk pembelajaran yang sangat *friendly* dengan tenaga pengajar dan peserta didik saat ini yaitu edmodo. Edmodo lebih mudah digunakan karena layanan yang tersedia didalamnya lebih banyak bermanfaat dalam pembelajaran, tenaga pengajar tidak perlu membangun web. Dengan edmodo kita bisa berkomunikasi, bertukar ide/ gagasan/ berdiskusi, sharing bahan ajar, memberikan tugas, mengumpulkan tugas, melakukan penilaian, dan *follow* berbagai komunitas *online*. Pada situs ini orang tua juga dapat bergabung dan berkomunikasi dengan putra-putri mereka, guru dan orang tua siswa lain. Penguasaan edmodo oleh tenaga pengajar dan penggunaannya dalam pembelajaran sangat penting karena edmodo sangat membantu tenaga pengajar dalam mengelola pembelajaran dengan mudah antara lain menyebarkan bahan ajar, mengerjakan soal-soal, memberikan topik untuk didiskusikan dalam forum. Selain itu pembelajaran menggunakan edmodo dapat membantu guru memfasilitasi siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Manfaat lain tenaga pengajar dapat mengaktifkan siswa yang memiliki kendala rasa malu dan canggung untuk aktif di dalam kelas konvensional

sehingga dapat mengapresiasi diri dengan maksimal (SEAMOLEC Magazine, Juni).

Pada kurikulum 2013 tahun ajaran 2013/2014 materi edmodo merupakan salah satu materi pelajaran simulasi digital pada kelas X yang wajib diterapkan pada seluruh SMK sesuai dengan kurikulum 2013. SMKN 1 Sumenep merupakan sekolah rujukan di kabupaten Sumenep yang sedang mengembangkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (IT) dimana pada kegiatan belajar dengan edmodo siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri, hal ini juga sejalan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang sudah tidak asing lagi dengan internet. Berbagai fasilitas belajar sudah mulai dikembangkan dengan adanya jaringan internet yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah, adanya empat ruang laboratorium computer yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan hasil observasi melalui angket dan wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa Pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas sudah dimanfaatkan seperti bahan ajar komputer interaktif, PPT, presentasi video, dan pelajaran berbasis internet. Guru SMKN 1 Sumenep telah mendapatkan pelatihan penggunaan edmodo selama dua kali dan sekolah ini sudah menerapkan ujian nasional berbasis *online*. Guru yang mendapatkan pelatihan tidak semua menerapkan pada kegiatan pembelajaran karena kurangnya latihan dan pemahaman langkah-langkah dalam edmodo. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada tenaga pengajar pada tanggal 15 Februari 2015 menunjukkan bahwa 90% guru kompetensi keahlian TKJ dan RPL memanfaatkan edmodo pada semua mata pelajaran kompetensi keahlian sedangkan untuk guru mata pelajaran kompetensi keahlian Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran hanya 30% guru yang memanfaatkan

media edmodo dalam kegiatan pembelajaran pada jurusan matematika, bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan simulasi digital. Pada kompetensi keahlian TKJ dan RPL 100% Siswa di SMKN 1 Sumenep sudah memiliki HP Android, laptop, *netbook*, sedangkan pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Akuntansi 60% sudah memiliki HP Android. Sebagai fasilitator, guru dapat berbagai peran dengan media dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, tanggung jawab guru adalah mengarahkan siswa dan menciptakan kondisi yang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Oleh karena itu, seharusnya para tenaga pengajar dapat memanfaatkan teknologi dan diterapkan dalam pembelajaran

Menurut Skinner (dalam Syah, 2011:64) belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Proses adaptasi tersebut akan berhasil secara optimal apabila dilakukan secara berkelanjutan. Apabila terdapat perubahan sikap atau perilaku dalam diri individu, maka dapat dikatakan sudah belajar. Sikap atau perilaku tersebut dapat diwujudkan melalui hal-hal yang dilakukan, misalnya: membaca, menulis, mengemukakan pendapat dan diskusi.

Salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau *distance learning*. Terdapat berbagai istilah untuk mengemukakan gagasan mengenai pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan internet, yaitu: *online learning*, *e-learning* (pembelajaran elektronik), *internet-enabled learning*, *virtual learning*, *virtual classroom* atau *web based learning* (Siahaan, 2003).

Edmodo dapat mewakili kebutuhan pokok seorang guru yang ingin melaksanakan *e-Learning* atau pembelajaran online. Kebutuhan pokok tersebut, misalnya pemberian materi.

penugasan (*assignment*), soal latihan (*quiz*).

Ada beberapa alasan Edmodo sebagai pembelajaran online yaitu (1) para siswa dapat berinteraksi dalam pantauan gurunya sehingga mereka terbebas dari *cyber crime* dan *cyber bullying*. Jika guru mau, ia dapat mengunci sehingga siswa hanya dapat membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi kelas, akan tetapi mereka tetap dapat berkomunikasi dengan gurunya; (2) tidak memungkinkan orang luar bisa masuk dan melihat kelas virtual yang telah dibuat oleh guru tanpa mendapat kode khusus terlebih dulu dari guru; (3) guru dapat menaruh presentasi bahan ajar, memberikan soal, menaruh foto atau video, yang kesemuanya dapat diunduh oleh siswa serta dikomentari; (4) siswa dapat kembali kapanpun untuk mengulang materi yang diberikan, bahkan PR juga bisa diberikan melalui edmodo. Bagi siswa yang mengumpulkan PR nya bisa dilakukan menggunakan edmodo; (5) guru dapat meletakkan nilai dari pekerjaan siswa untuk menjadi acuan bagi siswa; (6) edmodo tidak membatasi jumlah kelas virtual yang dibuat seorang guru; (7) guru bisa menaruh materi ajar untuk digunakan di tingkatan atau tahun ajaran berikutnya; (8) siswa dapat bekerjasama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya. Saat mengerjakan sebuah proyek bersama mereka bisa menaruh dokumen yang diperlukan dalam pengerjaannya; (9) edmodo memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka; (10) siswa yang pendiam bisa bebas berkata-kata dan berpendapat tanpa khawatir dipermalukan, sementara si anak tipe aktif bisa posting pertanyaan kapan saja asal ia terhubung dengan internet; (11) guru bisa mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswanya ketahui.

## 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, lembar observasi, studi dokumentasi dan kuesioner.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis domain. Analisis domain dilakukan terhadap data yang diperoleh dari pengamatan serta 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 *online learning* melalui edmodo pada mata pelajaran simulasi digital.

Pengolahan data angket respon siswa secara rinci melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (a) Pengecekan terhadap kelengkapan jumlah angket dan kesesuaian antara angket yang disebarkan dengan data yang berhasil terkumpul kembali; (b) Penyeleksian angket yang memenuhi syarat adalah angket yang seluruh pertanyaan dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan; (c) Penskoran (Arikunto, 2002:242). Memberi skor pada setiap pernyataan dengan menggunakan skala likert. Untuk setiap

butir pernyataan positif dengan kategori sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) masing-masing diberi skor berturut-turut 4,3,2,1; (d) Penentuan kriteria respon berdasarkan rentangan 80-100% (sangat baik); 60-80% (baik); 40-60% (cukup baik); 20-40% (kurang baik), 0-20% (sangat tidak baik) dengan rumus sebagai berikut:

$$P_x = \frac{\text{banyaknya siswa yang memberi respon}}{\text{jumlah seluruh siswa yang memberi respon}} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_x$  = % siswa yang memberi respon

$x$  = respon sangat positif, positif, negatif, atau sangat negatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian menggunakan lembar observasi angket dan wawancara. Data pra penelitian adalah tentang sarana pendukung pembelajaran berbasis *online* di SMKN 1 Sumenep. Berbagai fasilitas belajar sudah mulai dikembangkan dengan adanya jaringan internet yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah, adanya empat ruang laboratorium komputer yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT. Pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas sudah dimanfaatkan seperti bahan ajar computer interaktif, PPT, presentasi video, dan pelajaran berbasis internet. Siswa pada tingkat X kompetensi keahlian TKJ dan RPL 100% sudah memiliki HP Android, laptop, *netbook*, sedangkan pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Akuntansi 60% sudah memiliki HP Android dan guru sebagai fasilitator memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk membangun *online learning* dengan edmodo.

Guru di SMKN 1 Sumenep sudah pernah mendapatkan pelatihan edmodo sebagai media *online learning*, pelatihan lanjutan juga didapatkan oleh guru pengampu mata pelajaran yang diuji nasionalkan karena pada tahun ajaran 2015/2016 SMKN 1 Sumenep sudah melaksanakan ujian CBT (*Computer Base Technology*). Guru pada kompetensi keahlian TKJ dan RPL juga membantu dan membimbing guru kompetensi kejuruan lain untuk membangun kelas *online* dengan edmodo.

Materi edmodo merupakan salah satu materi pada mata pelajaran wajib pada kurikulum 2013 yaitu mata pelajaran simulasi digital pada tingkat X untuk SMK di Indonesia. Pada kegiatan *online learning* dengan edmodo, kegiatan pertama guru bersama siswa mendiskusikan 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 dalam kelas, dan dapat mempermudah siswa untuk belajar berkelompok secara *online*.

Pada kegiatan pembelajaran simulasi digital guru sudah memanfaatkan media edmodo dan media *power-point* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran *online learning* dengan edmodo dilakukan di laboratorium pada kegiatan tatap muka di sekolah, untuk kegiatan pembelajaran di rumah guru juga memanfaatkan HP android dimana aplikasi edmodo sudah ada di HP masing-masing siswa dengan mengunduh pada aplikasi *playstore*. Dengan cara membuka website [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com), guru mendaftar sebagai *I'm Teacher*. Untuk proses pendaftaran dapat di lihat dari konfirmasi pendaftaran melalui *e-*

*mail* lalu mengisi form pendaftaran yang valid lalu pilih tombol *Sign Up*. Selanjutnya guru akan membuat email baru. Setelah guru mendaftar maka untuk masuk ke akun, 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. Kemudian guru 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 TKJ 1 selanjutnya klik *Create* pada halaman baru muncul pemberitahuan seperti *Group*. Untuk mendaftar siswa sama dengan mendaftar guru. Siswa dapat bergabung dengan kelas *online* yang telah dibangun dengan membuka situs edmodo, klik [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) dan dibekali 6 digit kode guru. Pada layar akan muncul Form yang menanyakan 6 digit kode yang harus diisikan misalnya *mix29g*, lalu siswa harus mengisi *user name* nama depan dan nama belakang yang unik. Pada baris *First Name* dan *Last Name* mereka harus mengisi nama mereka yang sesungguhnya. Setelah semua baris telah terisi, pilih tombol *Sign Up*. Siswa sudah dapat membuka akun edmodo dengan memasukkan alamat *email* dan *password* lalu klik *Login*.

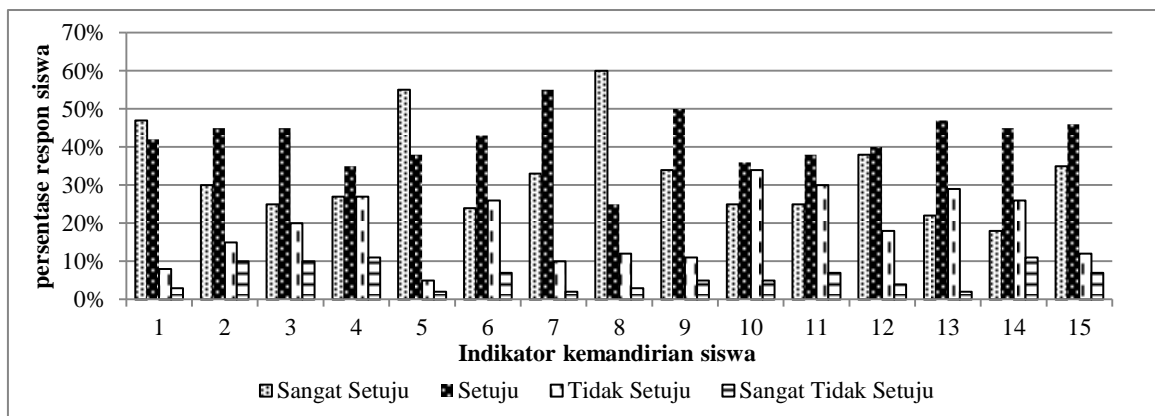
Fitur yang disediakan edmodo salah satunya adalah *library*, guru dapat menambahkan bahan ajar yang berupa elektronik file atau bahan ajar yang bertipe File, atau bertipe Link, ataukah keseluruhan tipe dengan memilih berdasarkan *Drop Down* menu yang disediakan di bagian kanan atas dengan cara klik tombol *Add to Library* pada menu di bagian kiri. Guru juga bias memasukkan setiap soal dan jawaban-jawaban dari siswa ke *library*, pada *Toolbar Library* bisa di *Add*, ada *Add File* jadi file-file yang di simpan di file

guru. Fitur yang kedua adalah *Note* dibuat untuk menulis catatan, guru bias menentukan siapa saja yang bisa membaca *Note* yang ditulis oleh guru lalu klik *Send* untuk mengirim catatan guru. Fitur yang ketiga adalah *Schedule* untuk menentukan waktu catatan dikirim. Pada fitur edit, guru bisa melakukan edit terhadap catatan yang dikirim. Fitur yang keempat adalah *Quiz*, guru dapat mendiskripsikan tugas yang akan diberikan, kemudian tentukan tanggal waktu penugasan. Guru bisa mengirim catatan yang sama dengan kelas yang berbeda, dengan cara memilih tombol *Load Assignment* kemudian kirim ke kelas yang dikehendaki. Tipe pertanyaan pada fitur quiz bisa berupa *Multiple Choise*, *True False*, *Short Answer* atau *Fill The Blank*, pada fitur ini ada opsi untuk memberikan bobot dari setiap pertanyaan yang akan disimpan secara otomatis. Fitur yang kelima *Alert* untuk mengingatkan siswa akan batas waktu pengiriman tugas. Nilai hasil jawaban siswa dapat dilihat dengan klik tombol *Tured-In* dengan memperhatikan pilihan-pihihan yaitu *Quiz Overview* berisi informasi berapa banyak pertanyaan yang harus dijawab dan berapa banyak waktu yang disediakan untuk mengerjakan kuis, *about* berisi informasi umum mengenai kuis, *High Score* berisi informasi mengenai siswa yang mendapat nilai tertinggi dari kuis, *Question Breakdown* 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 penelitian yang dilakukan didapatkan informasi pada kegiatan KBM dengan media edmodo tidak harus dilakukan di laboratorium komputer sekolah. Kegiatan pembelajaran simulasi digital dengan edmodo di dalam kelas atau di rumah menggunakan fitur *Assignment* jika guru berhalangan hadir di dalam kelas. Penugasan yang diberikan guru mempunyai jangka waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam membuka akun edmodo siswa. Dalam hal ini siswa sangat aktif karena aplikasi edmodo sudah ada pada masing-masing HP android siswa. Adanya fasilitas dan sarana penunjang pembelajaran berbasis IT sangat membantu guru dan siswa dalam memudahkan pembelajaran *online learning* dengan edmodo sehingga motivasi dan kemandirian siswa dalam kegiatan belajar sangat aktif dengan adanya respon yang sangat cepat pada kelas online dimanapun, kapanpun siswa berada melalui edmodo dengan sarana HP android yang sudah dimiliki siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini juga menggunakan angket respons siswa. Hasil angket respons siswa dapat diketahui dari Gambar 1 dan Tabel 1.



**Gambar 1.** Grafik Data Angket Respon Siswa terhadap *Online Learning* Edmodo

**Tabel 1.** Indikator Kemandirian Siswa Belajar Siswa dalam KBM *Online Learning* Edmodo

No	Indikator Kemandirian Belajar Siswa	% Kriteria Respon Siswa			
		SS	S	TS	STS
1	Akses komunikasi guru dan teman di kelas edmodo tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu	47%	42%	8%	3%
2	Pembelajaran online edmodo membuat siswa tidak bergantung pada orang lain	30%	45%	15%	10%
3	Siswa belajar sesuai dengan jadwal	25%	45%	20%	10%
4	Fitur library pada media edmodo dapat menyimpan bahan ajar sehingga mudah untuk diakses siswa kapan saja	27%	35%	27%	11%
5	Pembelajaran online edmodo membuat siswa untuk aktif dalam mencari tugas yang harus dikerjakan	55%	38%	5%	2%
6	Pembelajaran online edmodo membuat siswa untuk mandiri dalam memecahkan soal yang harus dikerjakan	24%	43%	26%	7%
7	Pembelajaran online edmodo membuat siswa tidak menunda mengerjakan tugas	33%	55%	10%	2%
8	Pembelajaran online edmodo membuat siswa memngumpulkan tugas dengan tepat waktu	60%	25%	12%	3%
9	Motivasi belajar siswa bertambah dengan pembelajaran online edmodo	34%	50%	11%	5%
10	Siswa mengulang kembali materi di rumah	25%	36%	34%	5%
11	Siswa mengulang kembali tes/ ulangan untuk dikerjakan di rumah	25%	38%	30%	7%
12	Siswa belajar berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran online edmodo	38%	40%	18%	4%
13	Siswa percaya pada kemampuan diri sendiri	22%	47%	29%	2%
14	Siswa belajar sendiri tanpa diperintah oleh orang tua atau saudara	18%	45%	26%	11%
15	Pembelajaran online edmodo membuat suasana belajar siswa lebih tenang dan nyaman	35%	46%	12%	7%
<b>Rata-rata</b>		33%	42%	19%	6%

Berdasarkan data hasil angket respons siswa terhadap *online learning* edmodo pada mata pelajaran di SMKN 1 Sumenep menunjukkan bahwa jawaban terbanyak adalah Setuju sebesar 42% termasuk kategori cukup baik untuk membangun kemandirian belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran *online learning* edmodo perlu untuk diterapkan pada mata pelajaran simulasi digital untuk membangun kemandirian belajar siswa.

### Pembahasan

Memilih media pembelajaran edmodo dalam menunjang KBM. Sejalan 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. Guru mata pelajaran simulasi digital di SMKN 1 Sumenep memperhatikan beberapa criteria diantara yaitu pertama guru menganalisis ketepatan media dengan tujuan pembelajaran. Edmodo merupakan salah satu materi pembelajaran simulasi digital dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai yaitu siswa dapat menganalisis jenis-jenis materi digital, menganalisis jejaring 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. Materi edmodo merupakan materi simulasi visual, guru membuat kelas maya bersama siswa untuk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga yaitu menganalisis kemudahan memperoleh media edmodo merupakan akun yang gratis untuk digunakan selama komputer terhubung dengan jaringan internet. Keempat yaitu menganalisis kemampuan guru dalam menggunakan edmodo, guru di SMKN 1 Sumenep sudah pernah mendapatkan pelatihan pemanfaatan edmodo sebagai *online learning*, pelatihan lanjutan juga sudah didapatkan oleh guru pengampu mata pelajaran yang duji nasionalkan karena pada tahun ajaran 2015/2016 SMKN 1 Sumenep sudah melaksanakan ujina CBT (*Computer Base Technology*). Guru pada kompetensi keahlian TKJ dan RPL juga sangat membantu dan membimbing guru kompetensi kejuruan lain untuk membangun kelas *online* dengan edmodo. Kelima yaitu ketersediaan waktu untuk menggunakan media, jaringan *Wireless Fidelity* (WIFI) lancar dan waktu cukup. Keenam yaitu menganalisis taraf berfikir siswa. Guru membimbing siswa terlebih dahulu tentang cara-cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi edmodo.

Penerapan *online learning* edmodo di SMKN 1 Sumenep sudah efektif dalam pelaksanaannya didukung dari beberapa hal pertama sarana pendukung pembelajaran berbasis *online*, berbagai fasilitas belajar sudah mulai dikembangkan dengan adanya jaringan internet yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah. Kedua adanya empat ruang laboratorium komputer yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT. Ketiga yaitu pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas seperti bahan ajar komputer

interaktif, PPT, presentasi video, dan pelajaran berbasis internet. Keempat yaitu sarana HP Android, laptop, netbook siswa pada tingkat X kompetensi keahlian TKJ dan RPL 100% sudah memiliki, sedangkan pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Akuntansi 60% sudah memiliki HP Android dan guru sebagai fasilitator memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk membangun *online learning* dengan edmodo. Kelima guru di SMKN 1 Sumenep sudah pernah mendapatkan pelatihan pemanfaatan edmodo sebagai *online learning*, pelatihan lanjutan juga sudah didapatkan oleh guru pengampu mata pelajaran yang duji nasionalkan karena pada tahun ajaran 2015/ 2016 SMKN 1 Sumenep sudah melaksanakan ujina CBT (*Computer Base Technology*). Guru pada kompetensi keahlian TKJ dan RPL juga sangat membantu dan membimbing guru kompetensi kejuruan lain untuk membangun kelas *online* dengan edmodo. Hal ini sesuai 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.

Selain pendukung penerapan *online learning* edmodo ada beberapa hambatan diantaranya pertama yaitu tidak adanya jaringan internet ketika siswa pulang ke rumah sehingga tidak semua siswa menerima tugas guru yang bisa disampaikan setiap waktu. Hambatan kedua fitur dalam edmodo untuk orang tua/wali siswa untuk masuk ke dalam grup kelas, dengan tujuan 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 ketiga yaitu kepala sekolah tidak mengevaluasi kemajuan dan perkembangan guru dan peserta didik dalam kegiatan *online learning* dengan edmodo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Penerapan *online learning* edmodo di SMKN 1 Sumenep sudah efektif. Guru mata pelajaran simulasi digital di SMKN 1 Sumenep memperhatikan beberapa kriteria diantara yaitu menganalisis ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, menganalisis isi bahan pelajaran. Isi dari bahan pelajaran simulasi digital, menganalisis kemudahan memperoleh media, menganalisis kemampuan guru dalam menggunakan edmodo, menganalisis taraf berfikir siswa.
2. Pendukung pelaksanaan *online learning* edmodo dari beberapa hal: sarana pendukung pembelajaran berbasis *online*, berbagai fasilitas belajar, jaringan internet yang menjangkau seluruh lingkungan sekolah, empat ruang laboratorium computer yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT, pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran, sarana HP Android, laptop, netbook siswa, guru terlatih untuk membangun *online learning* edmodo di SMKN 1.
3. Hambatan pelaksanaan *online learning* edmodo diantaranya pertama yaitu tidak adanya jaringan internet ketika siswa di rumah sehingga tidak semua siswa menerima tugas guru yang bisa disampaikan setiap waktu, tidak adanya pelatihan untuk fitur untuk orang tua/wali siswa untuk masuk ke dalam grup kelas dalam edmodo.

### Saran

1. Guru harus menganalisis beberapa kriteria salah satunya adalah karakteristik siswa terlebih dahulu

sebelum menggunakan media edmodo pada *online learning*.

2. Adanya supervisi pihak sekolah terhadap pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran,
3. Pelatihan kepada guru mata pelajaran yang tidak diujikan dalam ujian nasional agar dapat memanfaatkan dan membangun kelas *online* dengan edmodo 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.
- Horton, W. 2006. *E-learning by Design*. San Fransisco: Pfeiffer
- Priowirjanto, Gatot. 2013. *Southeast Asian Ministers Of Education Organization Regional Open Learning Centre*. Online. Diakses 4 Desember 2013.
- Saihaan, S. 2003. *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 042. Tahun ke 9. Mei 2003.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Landasan Psikologi: Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- SEAMOLEC Magazine, hlm 2 Smaldino, Sharon E, et al. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning; Technology Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Edisi ke 9. Diterjemahkan oleh: Arif Rahman. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.