



**EFEKTIFITAS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
EDMODO PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
DI SMK NEGERI 2 TEGAL**

SKRIPSI

**Disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program studi Pendidikan Teknik Elektro**

**Oleh
Abdullah Labib
5301412008**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

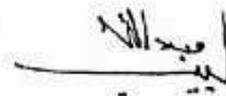
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2017
yang membuat pernyataan,



Abdullah Labib

NIM.5301412008

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Abdullah Labib

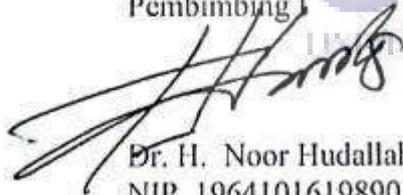
NIM : 5301412008

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Elektro

Judul Skripsi : EFEKTIFITAS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 2
TEGAL

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang
panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Elektro Fakultas
Teknik Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing I



Dr. H. Noor Hudallah, M.T.
NIP. 196410161989011001

Semarang, 31 Agustus 2017
Pembimbing II



Drs. Sugeng Parbawanto M.T.
NIP. 195703281984031001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal...

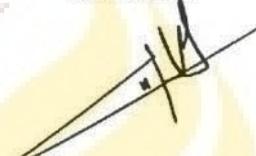
Panitia

Ketua



Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197805312005011002

Sekretaris



Drs. Agus Suryanto, M.Pd.
NIP. 196708181922031004

Penguji-I



Dr. Hari Wibawanto M.T.
NIP. 196501071991021001

Penguji II/ Pembimbing I



Dr. H. Noor Hudallah, M.T.
NIP. 19641016198901100

Penguji III/ Pembimbing II



Drs. Sugeng Purbawanto M.T.
NIP. 195703281984031001

UNNES

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 6911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Alam Nasyroh: 5-8)
- Man Jadda Wa Jada (Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka pasti akan berhasil).
- Hadapilah tantangan karena menghadapi sebuah tantangan merupakan tangga sebuah keberhasilan. (Ahmad Sasmita)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah, Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- (Alm) Abah Taufiqurrahman dan Ibunda Rachmawati, yang selalu kusebut setiap doaku. Yang tiada henti memberikan doa dan motivasi. Semoga Allah membalas segala kebaikan orangtuaku dengan pahala yang berlimpah.
- Eyang Elly Arifah yang saya sayangi dan cintai. Semoga Allah memberikan kesehatan terus untuk eyang.
- Para pembimbing yang telah membimbing, memotivasi dan mengarahkan.
- Teman-teman seperjuangan PTE 2012 yang selalu menyemangati.

ABSTRAK

Abdullah Labib. 2017. *Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Tegal*. Dr. H. Noor Hudallah, M.T. dan Drs. Sugeng Purbawanto M.T. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pembelajaran perlu didukung dari berbagai aspek salah satunya media pembelajaran. Hal ini untuk mengatasi berbagai permasalahan seperti keterbatasan ruang dan waktu, metode pembelajaran yang konvensional, sumber dan hasil belajar siswa. Maka peran media sangat dibutuhkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa yakni Edmodo, yaitu sebuah media pembelajaran berbasis jejaring sosial yang memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan Kelas X TKJ1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ2 sebagai kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Edmodo mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X di SMK Negeri 2 Tegal. Pemilihan sampel dengan cara sampling purposive. Pengambilan data hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes kemampuan awal, tes hasil belajar dan angket untuk memperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian diperoleh data bahwa uji t hasil belajar siswa antara pretest dan posttest diperoleh nilai thitung sebesar $7,6882 > ttabel$ sebesar $1,6698$, didukung pula dengan nilai rata-rata posttest meningkat. Dan diperoleh skor gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yakni $0,651 > 0,296$. Serta hasil skor angket respon siswa sebesar $79,53\%$. Sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran Edmodo pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X di SMK Negeri 2 Tegal dapat dikatakan efektif serta mendapat respon yang positif dari siswa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Edmodo, Jaringan Dasar*

KATA PENGANTAR

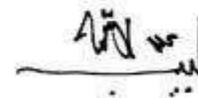
Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Tegal”*.

Peneliti mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan sekaligus ketua Prodi Teknik Elektro
2. Dr. H. Noor Hudallah, M.T. selaku dosen pembimbing I.
3. Drs. Sugeng Purbawanto M.T selaku dosen pembimbing II.
4. Semua dosen Teknik Elektro Fakultas Teknik Unnes yang telah memberi manfaat baik ilmu pengetahuan maupun dukungan moril.
5. Semua pihak yang telah membantu serta memberikan motivasi yang luar biasa dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah mencatat sebagai amal sholeh dan memberikan balasan yang sesuai. Kritik dan saran penulis harapkan karena penulis sangat menyadari adanya kekurangan dan mungkin kesalahan. Namun demikian semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Semarang, Agustus 2017



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Batasan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Penegasan Istilah	10
1.8. Sistematika Penulisan Skripsi	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Pembelajaran	12
2.2 Pembelajaran Blended Learning	13

2.2. 1. Blended Learning.....	13
2.2.2. Karakteristik Pembelajaran Blended Learning	15
2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning.....	16
2.2.4. Pengembangan Blended Learning	18
2.3. Media Pembelajaran	19
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2.2.3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	20
2.3.3. Fungsi dan Peranan	20
2.4. Edmodo	21
2.4.1. Pengertian Edmodo.....	21
2.4.2. Fitur Edmodo	23
2.4.3. Kelebihan dan kekurangan Edmodo	28
2.4.4. Penggunaan Edmodo	30
2.5. Penelitian yang Relevan	30
2.6. Kerangka Berpikir	33
2.6.1. Tatap Muka	33
2.6.2. Edmodo.....	34
2.6.3. Pengimplementasian Edmodo.....	36
2.7. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.2.1. Populasi.....	39
3.2.2 Sampel Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian	40

3.4	Prosedur Penelitian.....	41
3.4.1.	Perencanaan	41
3.4.2.	Pelaksanaan.....	41
3.4.3.	Tahap Akhir Penelitian	42
3.5	Metode Pengumpulan Data	44
3.5.1.	Metode Dokumentasi.....	45
3.5.2.	Metode Tes	45
3.5.3	Metode Angket	46
3.6	Instrumen Penelitian.....	46
3.6.1.	Tes	46
3.6.2.	Angket.....	47
3.7.	Analisis Instrumen Penelitian.....	46
3.8.	Teknik Analisis Data.....	47
3.8.1.	Analisis Data Tahap Awal	47
3.8.1.1	Uji Normalitas Data Awal.....	48
3.8.1.1	Uji Homogenitas Data Awal	49
3.8.1.1	Uji t Data Awal	49
3.8.2.	Uji Data Hasil Penelitian	50
3.8.2.1.	Uji Normalitas	50
3.8.2.	Uji Homogenitas.....	51
3.8.3.	Uji t	51
3.8.4.	Uji Gain	52
3.8.5.	Respon Siswa.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1.	Hasil Penelitian	55

4.2. Analisis Data	56
4.2.1. Analisis Data Pretest	56
4.2.1.1. Uji Normalitas Data Pretest.....	56
4.2.2.2 Uji Homogen Data Pretest	57
4.2.2. Analisis Data Posttest	58
4.2.2.1. Uji Normalitas Data Posttest	58
4.2.2.2. Uji Homogenitas Data Posttest	59
4.2.3. Uji t Hasil Posttest	60
4.2.4. Uji Gain.....	61
4.2.2.1. Uji Gain Kelas X TKJ 1 (Kelas Eksperimen)	62
4.2.2.1. Uji Gain Kelas X TKJ 2 (Kelas Kontrolx)	63
4.2.5. Uji Respon Siswa.....	64
4.3. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP.....	72
5.1. Simpulan.....	72
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	75



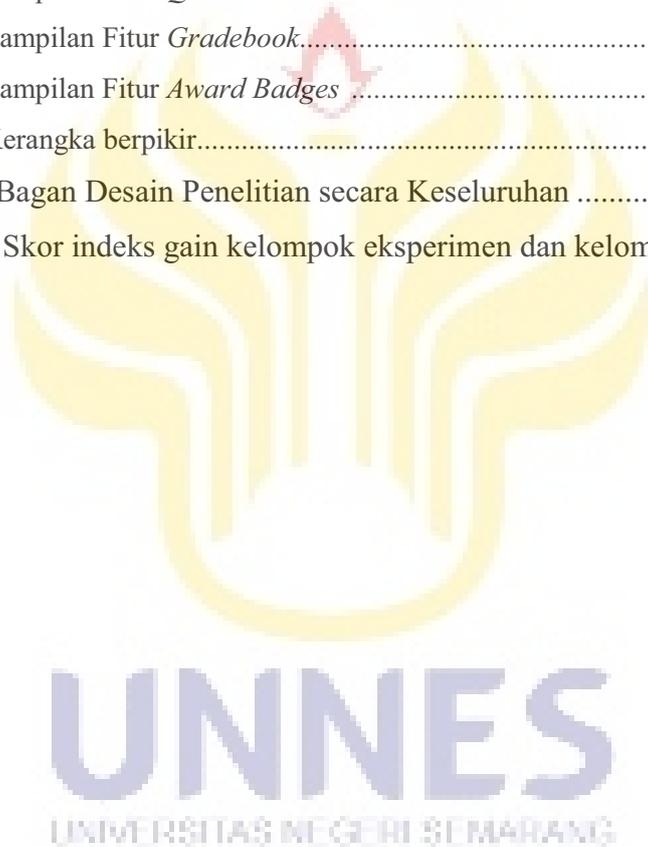
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Hasil Uji Kesamaan	41
Tabel 3.2 Gradasi nilai angket	47
Tabel 3.3 Tabel Klasifikasi Tingkat Kesukaran (TK).....	48
Tabel 3.4. Jenjang Kategori Skor Kualitatif.....	54
Tabel 4.1. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Pretest.....	56
Tabel 4. 1 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	57
Tabel 4.3. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Posttest	58
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	60
Tabel 4.5 Hasil Uji t Data Posttest	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalized Gain	63



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Assignment</i>	24
Gambar 2.2 Tampilan Fitur <i>Poll</i>	24
Gambar 2.3 Tampilan Fitur <i>Note</i>	25
Gambar 2.4 Tampilan Fitur <i>Quiz</i>	26
Gambar 2.5 Tampilan Fitur <i>Gradebook</i>	27
Gambar 2.6 Tampilan Fitur <i>Award Badges</i>	27
Gambar 2.7 Kerangka berpikir.....	33
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian secara Keseluruhan	44
Gambar 4.1. Skor indeks gain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	64



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	76
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 3. Silabus	78
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	80
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 6. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	93
Lampiran 7. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	94
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	95
Lampiran 9. Soal Uji Coba.....	96
Lampiran 10. Jawaban Soal Uji Coba.....	100
Lampiran 11. Rekap Hasil Uji Coba	101
Lampiran 12. Uji Validitas Soal Uji Coba	102
Lampiran 13. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	104
Lampiran 14. Uji Daya Beda Soal Uji Coba.....	105
Lampiran 15. Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	106
Lampiran 16. Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen.....	107
Lampiran 17. Uji Normalitas Data Awal Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 18. Uji Homogenitas Data Awal	109
Lampiran 19. Uji t Data Awal.....	110
Lampiran 20. Kisi-kisi Soal Pretest	111
Lampiran 21. Soal Pretest	112
Lampiran 22. Jawaban Soal Pretest	114
Lampiran 23. Kisi-kisi Soal Posttest.....	115
Lampiran 24. Soal Posttest.....	116
Lampiran 25. Jawaban Soal Posttest.....	119
Lampiran 26. Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen	120
Lampiran 27. Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	121
Lampiran 28. Daftar Nilai Posttest Eksperimen	122

Lampiran 29. Daftar Nilai Posttest Kontrol	123
Lampiran 30. Angket Guru	124
Lampiran 31. Angket Siswa	128
Lampiran 32. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	131
Lampiran 33. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	132
Lampiran 34. Uji Homogenitas Hasil Pretest	133
Lampiran 35. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen.....	134
Lampiran 36. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	135
Lampiran 37. Uji Homogenitas Hasil Posttest.....	136
Lampiran 38. Uji t Data Posttest.....	137
Lampiran 39. Hasil Angket Siswa	138
Lampiran 40. Hasil Angket Guru.....	140
Lampiran 41. Tampilan Media Edmodo	141
Lampiran 42. Dokumentasi.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di zaman sekarang merupakan suatu kemajuan yang tidak dapat dipungkiri dan dihindari lagi. Kemajuan teknologi juga berdampak besar pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk memberikan inovasi-inovasi baru, baik berupa media pembelajaran, model pembelajaran maupun teori-teori yang di kombinasikan dengan bidang keteknologian. Teknologi yang berkembang dan diimplementasikan dalam dunia pendidikan kini lebih di kenal dengan teknologi pendidikan yang pada umumnya merupakan pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan. Dari teknologi pendidikan ini lah banyak bermunculan inovasi-inovasi yang banyak memberikan kemajuan di bidang teknologi yang memberika kemajuan dalam tercapainya tujuan pendidikan di indonesia.

Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari adanya pengembangan dibidang pendidikan an'jtara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, pengadaan dan pengelolaan sarana dan prasarana. Menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2007: 10) mengatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka informasi dan gagasan tersebut akan memberi kesan paling utuh dan bermakna, karena melibatkan panca indera secara langsung, tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya,

pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Inovasi diperlukan untuk membentuk manusia-manusia yang memiliki SDM dan memiliki daya saing yang lebih baik. Tujuan tersebut didukung oleh UU RI SISDIKNAS No.20 tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu:

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Inovasi dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan salah satunya dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2007: 21) dampak positif dan keuntungan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi interaktif karena adanya partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Durasi waktu pembelajaran menjadi lebih singkat, karena media pembelajaran dapat menyampaikan isi pelajaran lebih banyak untuk dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, media dapat menyampaikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan dimana saja dan kapan saja.

- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan secara berulang-ulang dapat ditekan bahkan dihilangkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru Jaringan Dasar kelas X SMKN 2 Tegal masih menggunakan model konvensional, yaitu hanya menggunakan metode klasikal. Dimana metode ini hanya pengajar saja yang aktif dan siswa hanya sebagai individu-individu yang pasif yang hanya menerima materi saja, sehingga siswa menjadi kurang paham dengan konsep dan materi yang diberikan oleh guru. Lemahnya penguasaan bahan pembelajaran ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode tatap muka. Media yang digunakan kurang memadai sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Keterbatasan ruang dan waktu aktivitas dalam pembelajaran menjadi kendala tersendiri. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi, penugasan, dan evaluasi akan kurang maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat memperbaiki kekurangan tersebut agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan terjadi peningkatan pemahaman materi oleh siswa. Inovasi dan pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk mendukung dalam penerapan pembelajaran saat ini.

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat dan menawarkan banyak kemudahan bagi manusia dalam memperoleh informasi. Dan pemenuhan kebutuhan beberapa informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dengan hadirnya internet. Salah satu manfaat teknologi internet dalam bidang pendidikan

adalah sebagai sarana pembelajaran. Lingkungan belajar yang mewadahi peran teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran kelas maya inilah yang disebut dengan *e-learning*. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Derek Stockley (2003) mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik. Senada dengan Stockley, dalam bukunya *E-Learning – A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices*, Som Naidu (2006) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan TIK dalam proses belajar mengajar. Henderson (Renggani, 2008) mengemukakan bahwa “*E-Learning* memungkinkan pembelajaran untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas”. Rosenberg (Rusman, 2010: 369) menekankan bahwa “*E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi *internet* untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan”. Hal ini senada dengan Cambell, Kamarga (Rusman, 2010: 367) yang intinya menekankan “penggunaan *internet* dalam pendidikan sebagai hakekat *E-Learning*”. Bahkan Onno W. Purbo (Rusman, 2010: 369) menjelaskan “istilah *e* atau singkatan dari elektronik dalam *E-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik *internet*. Dalam rangka mendukung kelas maya dimanfaatkanlah berbagai perangkat lunak/aplikasi/sistem yang pada umumnya

berbasis web. Edmodo sebagai sebuah situs jejaring sosial yang didesain khusus untuk tujuan pendidikan.

Sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan Edmodo. Edmodo merupakan platform media sosial, seperti *Facebook* yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Tim Seamolec, 2013:145). Menurut Rismayanti (2012:2) Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk di sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan salah satu *Social Learning Network* (SLN) dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook* yang memiliki fungsi utama berbagi pakai (*sharing*) sumber belajar, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa, dan evaluasi belajar siswa secara daring. Edmodo membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Penggunaan Edmodo membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data dan audio video melalui edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif. Edmodo dilengkapi dengan beberapa

aktivitas pembelajaran, seperti *Quiz*, *Assignment* dan *Poll*. Untuk bahan ajar, Edmodo mendukung bahan ajar berupa *File* dan *Link*

Keberhasilan memanfaatkan Edmodo pernah dilakukan oleh Ngadiyo dalam Legianto (2008) menunjukkan *e-learning* dirasakan manfaatnya oleh 99% siswa. Manfaat tersebut mereka rasakan terutama dalam membantu mempersiapkan Ujian Akhir Semester sebesar 64%, memahami materi modul sebesar 52%, menambah pengetahuan sebesar 39% dan mengerjakan tugas mandiri sebesar 13%. Dalam penelitian Thongmak (2013) menyimpulkan bahwa Edmodo menjadi pedoman bagi guru sebagai perangkat pengelola pembelajaran, karena Edmodo secara efektif diterapkan dikelas mereka. Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada, dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah platform media sosial bagi guru dan siswa yang berfungsi untuk berbagai ide file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa, sehingga Edmodo memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti timbul keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 2 TEGAL”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan perumusan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi saat ini sangatlah pesat, tidak terkecuali perkembangan jaringan internet. Didukung tingginya angka pengguna internet dan smartphone.
2. Pembelajaran yang masih konvensional yang dilakukan oleh guru.
3. Kurangnya pengoptimalan media yang digunakan sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.
4. Keterbatasan ruang dan waktu aktivitas dalam pembelajaran menjadi kendala tersendiri.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Tegal pada mata pelajaran Jaringan Dasar yang menggunakan media pembelajaran *Edmodo* dengan hasil belajar siswa model pembelajaran ekspositori?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Edmodo*?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menerapkan pembelajaran menggunakan media *Edmodo* sebagai sarana penunjang mata pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
2. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Tegal.
3. Materi penelitian ini dibatasi pada sub bab perangkat keras jaringan dan sistem operasi jaringan mata mata pelajaran Jaringan Dasar.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Tegal pada mata pelajaran Jaringan Dasar yang menggunakan media pembelajaran *Edmodo* dengan hasil belajar siswa model pembelajaran ekspositori
2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran Edmodo pada mata pelajaran Jaringan Dasar

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, dapat dirumuskan beberapa manfaat penelitian, yang peneliti susun sebagai berikut:

1. Bagi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis Edmodo ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses dan kemampuan memahami materi pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis Edmodo ini diharapkan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberi kemudahan pada siswa dalam menangkap materi yang diajarkan, serta akan meningkatkan dalam kegiatan belajarnya sehingga pada kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami materi mengalami peningkatan.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang pemanfaatan media pembelajaran, memperoleh pengalaman langsung dalam memilih strategi pembelajaran dan menggunakan media, serta memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini, maka perlu dijabarkan beberapa istilah pokok dalam penelitian ini antara lain:

1. EFEKTIVITAS

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Dapat disimpulkan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota serta merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

2. IMPLEMENTASI

Pelaksanaan atau penerapan, yang artinya menerapkan atau melaksanakan sesuatu yang telah dirancang/didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya.

3. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar terjadi. Media pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini adalah program Edmodo.

4. EDMODO

Edmodo merupakan salah satu *Social Learning Network* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya memudahkan siswa dan guru dapat berkomunikasi dan belajar maupun mengajar dibantu dengan fasilitas dan fitur

yang ada. Edmodo berfungsi untuk berbagai ide file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa, sehingga Edmodo memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran. Dengan program ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar dan memahami serta memperkaya ilmu mata pelajaran Jaringan Dasar.

5. MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR

Jaringan dasar komputer adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran jaringan dasar disampaikan di kelas X semester 1 dan semester 2 masing-masing 4 jam pelajaran.

6. JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN

Teknik Komputer dan Jaringan merupakan ilmu berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terkait kemampuan algoritma, dan pemrograman komputer, perakitan komputer, perakitan jaringan komputer, dan pengoperasian perangkat lunak, dan internet. Teknik komputer, dan jaringan juga membutuhkan pemahaman di bidang teknik listrik, dan ilmu komputer sehingga mampu mengembangkan, dan mengintegrasikan perangkat lunak, dan perangkat keras.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi

Terdiri dari: halaman judul, pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

Terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori dan hipotesis, berisi landasan teori, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan tentang uraian hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013: 181), pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Pendapat lain dari Supriadi & Darmawan (2012: 131) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua pendapat tersebut mempunyai pemahaman tentang pengertian pembelajaran seperti dicantumkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Guru dapat melaksanakan proses pembelajaran efektif dengan cara merancang dan memahami terlebih dahulu sistem pembelajaran yang akan digunakan, sehingga guru mengetahui tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan (Supriadi & Darmawan, 2012: 126). Disamping itu, guru lebih mudah menyusun proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta dapat memanfaatkan setiap komponen yang cocok dalam proses pembelajaran. Jadi, peran guru sebagai fasilitator berusaha merancang Rencana Proses Pembelajaran (RPP) secara jelas agar tercapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satu produk integrasi teknologi dalam pembelajaran mendukung guru untuk

apresiatif dan proaktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan. Penggunaan Edmodo juga memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga dapat diperoleh sumber referensi yang tidak terbatas (Darmawan, 2013: 5). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dan inovatif dalam membuat desain pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi sehingga tercipta suasana belajar mandiri dan menghasilkan suatu perubahan yang diharapkan (Rusman, 2012: 16).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru. Dimana dalam kegiatan belajar terdapat interaksi antara siswa dan guru maupun sumber belajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.2 Pembelajaran *Blended Learning*

2.2.1 *Blended Learning*

Kata *blended learning* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* berarti campuran atau kombinasi, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi *blended learning* dapat diartikan pembelajaran campuran. *Blended learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual/maya atau *online* (Soekartawi, 2006: A-97). Perpaduan dilakukan antara guru dan peserta didik bertemu langsung dan juga melalui media *online* yang bisa diakses dimana dan kapan saja. Menurut Sukarno (2011) *Blended learning* memiliki tiga makna antara lain: 1) perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan

berbasis web on-line; 2) kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan elearning, dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Blended Learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau Blended learning yakni menggabungkan aspek pembelajaran berbasis *web*, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional tatap muka termasuk juga metode mengajar dan teori belajar. Pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan.

Tujuan dari penerapan *Blended Learning* dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbia dari tatap muka dan pembelajaran online.

Menurut Dodon Yendri (2011: 4) apabila *Blended Learning* dapat dilaksanakan dengan baik, maka manfaat yang diperoleh yakni:

- a. Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh
- b. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar melalui pendidikan jarak jauh
- c. Mengurangi biaya pembelajaran

2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Blended Learning

Saat ini, pembelajaran berbasis blended learning dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning). Dalam blended learning terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi. Selain ke 6 unsur tadi *Blended Learning* sebagai metode pembelajaran juga memiliki karakteristik tersendiri, adapun karakteristiknya menurut Soekartawi (2013) juga memberikan ciri-ciri lebih spesifik mengenai *Blended Learning* yaitu:

- a. Kegiatan belajar terpisah dengan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru dan siswa terpisahkan oleh tempat, jarak geografis dan waktu atau kombinasi dari ketiganya.
- c. Komunikasi diantara keduanya dibantu dengan media pembelajaran, baik media cetak (bahan ajar berupa modul) maupun media elektronika (CD-ROM, VCD), telepon, radio, video, televivi, dan computer serta internet.
- d. Jasa pelayanan disediakan baik untuk siswa maupun untuk guru, misalnya resource learning center atau pusat sumber belajar, bahan ajar, infrastruktur pembelajaran. Dengan demikian baik siswa maupun guru tidak harus mengusahakan sendiri keperluan proses belajar mengajar.
- e. Komunikasi antar siswa dan guru dapat dilakukan baik melalui cara komunikasi satu arah maupun dua arah (*two-ways communication*), contoh komunikasi dua arah ini ialah: *teleconfrence, video conference, emodorating*)

- f. Masih dimungkinkan dengan melakukan pertemuan tatap muka (tutorial), walaupun itu bukan suatu keharusan.
- g. Siswa lebih cenderung membentuk kelompok belajar, walaupun sifatnya tidak tepat dan tidak wajib.
- h. Guru bersifat sebagai fasilitator dan siswa bertindak sebagai *participant*.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Dalam pelaksanaan blended learning memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya menurut Karunia (2013: 28) sebagai berikut:

Kelebihan Blended Learning

Kelebihan dari pembelajaran Blended learning:

- a. Dapat digunakan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
- b. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional.
- c. Pembelajaran lebih efektif dan efisien
- d. Siswa semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
- e. Pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Kekurangan Blended Learning

Adapun kekurangan dari blended learning menurut Karunia (2013: 28) yakni :

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Apabila jaringan akses internet kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online.
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.

2.2.4 Pengembangan Blended Learning

Menurut Haughey (dalam Rusman, 2012: 320) pengembangan *Blended Learning* terdapat 3 sistem yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu :

- 1) *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
- 2) *Web Centric Course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan tatap muka
- 3) *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Daryanto (2013: 4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan ide dan gagasan untuk mengarahkan perubahan pada siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran serta meningkatkan efektifitas pembelajaran.

2.3.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:5) tujuan media pembelajaran yakni untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut Sanaky (2013: 5) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran guru dan siswa, yaitu:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.3.3 Fungsi dan Peranan

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2002) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata yang terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo*.

2.4 Edmodo

2.4.1 Pengertian Edmodo

Menurut Balasubramanian & Jaykumar (2014: 416), Edmodo adalah media pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. Edmodo dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai platform pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Putranti, 2013: 141).

Gatot (dalam Singgih & Meini, 2013) mendefinisikan Edmodo sebagai aplikasi edukasi dengan platform media sosial dan *cloud* menyerupai *Facebook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pandangan tersebut, Gatot Sudibjo (2013: 188) mengemukakan bahwa Edmodo diciptakan menggunakan konsep yang mirip dengan *Facebook*, dimana tujuan pembuatannya adalah khusus untuk bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara online. Dalam penggunaan Edmodo bukan hanya guru dan siswa saja yang dapat berinteraksi, tetapi para orang tua siswa juga dapat memiliki akun untuk ikut berkomunikasi dengan guru, agar dapat melihat perkembangan anaknya selama menjalani proses pembelajaran (Istiqomah & Azizah, 2013: 106).

Menurut Frank Gruber dalam Umaroh (2012: 24) Edmodo memberikan kemudahan bagi *user* untuk membuat grup dan berbagi *file*, *links*, video dan gambar dilengkapi dengan peringatan (*alert*), penugasan (*assignment*) dan agenda kegiatan (*event*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dalam mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, dimana *Edmodo* menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Tujuan penggunaan media *Edmodo* dalam pembelajaran sebagai berikut (Sanaky, 2013: 240):

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- b. Mengubah budaya mengajar guru.
- c. Mengubah belajar siswa yang pasif kepada budaya belajar aktif
- d. Memperluas kesempatan belajar bagi siswa.
- e. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkannya bahwa media pembelajaran *Edmodo* membantu guru untuk memperkuat rencana pelajaran. Guru dapat memberikan aktifitas tambahan sehingga siswa lebih aktif dalam belajar dengan memberikan semua konten digital dalam satu tempat yang sesuai karakteristik mata pelajaran simulasi digital.

2.4.2 Fitur Edmodo

Dalam mendukung proses pembelajaran, Edmodo dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, Edmodo mendukung bahan ajar berupa *file* and *links* (Kamarga, 2011: 267). Hal ini sangat mendukung aktivitas dalam pembelajaran. Dibawah ini adalah fitur-fitur dari Edmodo (Basori, 2013: 100)

a. *Assignment*

Assignment (tugas) digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* (melampirkan file) sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Nilai/skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam *gradebook*. Tampilan dari fitur *Assignment* seperti gambar 2.1

Gambar 2.1 Tampilan Assignment
(Sumber: *Edmodo.com*)

b. *Poll*

Poll (pemungutan suara) hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan *poll* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran. Tampilan dari fitur *Poll* seperti gambar dibawah berikut.

Gambar 2.2 Tampilan Fitur *Poll*
(Sumber: *Edmodo.com*)

c. *Note*

Note (catatan) digunakan guru untuk menyampaikan bahan atau informasi kepada siswa. Guru juga dapat mengirim file dan menyampaikan bahan pembelajaran dari media lain (Youtube, Wikipedia, blog, dll) dengan memanfaatkan *File* atau *Link*, sehingga siswa dapat mengunduh bahan pembelajaran tersebut. Tampilan dari fitur *Note* seperti gambar dibawah berikut.

Gambar 2.3 Tampilan Fitur *Note*

(Sumber: *Edmodo.com*)

d. *Quiz*

Quiz (kuis) digunakan untuk memberikan evaluasi secara online kepada siswa baik berupa pilihan ganda, isian singkat, menentukan benar atau salah, *matching* (mencocokkan), maupun soal uraian. Fitur *Quiz* ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya dapat mengerjakan kuis tersebut. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan sehingga dalam pengerjaan kuis terdapat *deadline* waktu yang harus ditempuh. Hasil dari perhitungan nilai pada setiap soal *quiz* akan dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda, *matching*, menentukan benar atau salah, dan isian singkat. Sedangkan perhitungan nilai untuk soal uraian harus diperiksa secara manual oleh guru terlebih dahulu. Tampilan dari fitur *quiz* sebagai berikut.



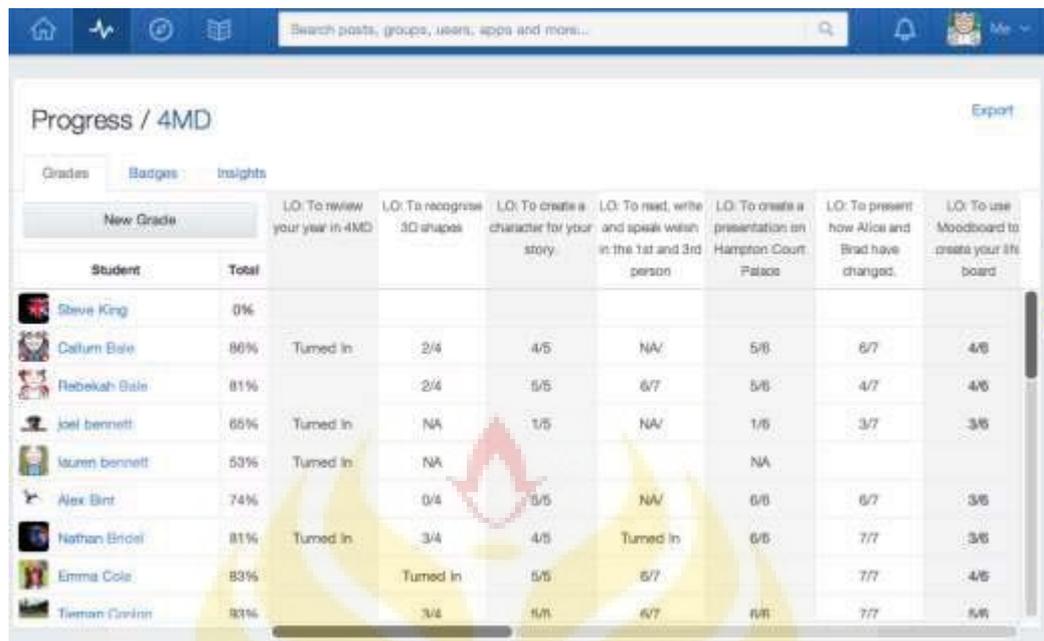
Gambar 2.4 Tampilan Fitur *Quiz*
(Sumber: *Edmodo.com*)

e. *Library*

Library (perpustakaan) merupakan fitur yang digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat mengirim bahan pembelajaran, bahan presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio, dan konten digital lainnya. Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library* siswa. Tampilan dari fitur *library* yakni seperti gambar dibawah.

f. *Grade book*

Fitur ini digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem, atau pemberian nilai dapat dilakukan secara manual oleh guru. Pengisian nilai secara otomatis hanya dapat dilakukan berdasarkan hasil nilai *Quiz*. Penilaian pada *grade book* dapat di-*export* menjadi *file.csv*. Tampilan fitur *grade book* seperti gambar dibawah.



New Grade		LO: To review your year in 4MD	LO: To recognise 3D shapes	LO: To create a character for your story	LO: To read, write and speak with in the 1st and 3rd person	LO: To create a presentation on Hampton Court Palace	LO: To present how Alice and Brad have changed.	LO: To use Moodboard to create your life board
Student	Total							
Steve King	0%							
Callum Bale	86%	Turned In	2/4	4/5	NA	5/8	6/7	4/6
Rebekah Bale	81%		2/4	5/5	6/7	5/6	4/7	4/6
Joel Bennett	65%	Turned In	NA	1/5	NA	1/6	3/7	3/6
Lauren Bennett	53%	Turned In	NA			NA		
Alex Birt	74%		0/4	5/5	NA	6/8	6/7	3/6
Nathan Broel	81%	Turned In	3/4	4/5	Turned In	6/6	7/7	3/6
Emma Cole	83%		Turned In	5/5	6/7		7/7	4/6
Tiaman Cimlin	93%		3/4	1/6	6/7	6/8	7/7	5/6

Gambar 2.5 Tampilan Fitur *Gradebook*
(Sumber: *Edmodo.com*)

g. *Award Badges*

Award Badges (penghargaan), fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru itu sendiri dalam memberikan suatu penghargaan.



Gambar 2.6 Tampilan Fitur *Award Badges*
(Sumber: *mdavies24.net*)

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Edmodo memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran seperti berbagi ide atau yang lainnya baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kemudahan mengakses edmodo dapat menggunakan komputer maupun telepon genggam, meskipun siswa sedang melaksanakan magang, siswa tetap bisa belajar.
- b. Guru dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- c. Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.
- d. Guru dapat berbagi file, ide dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan Edmodo adalah sebagai berikut :

- a. Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *Facebook*, *Twitter* atau *Google plus*.
- b. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- c. Video Conference belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

(Stroud dalam Jabar, 2013: 38)

2.4.4 Penggunaan Media *Edmodo*

Penggunaan *Edmodo* merupakan salah satu peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu sistem penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Daryanto (2013: 160), ada beberapa jenis penggunaan teknologi informasi yang berdampak pada penyelenggaraan pendidikan sebagai berikut:

- 1) *Course Management*. Penggunaan teknologi informasi untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam melakukan interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyelenggaraan sebuah kelas. Dengan bantuan aplikasi jaringan (WEB) maka segala tugas dapat dilakukan dengan cara *download* dari alamat situs tertentu yang dianggap relevan.
- 2) *Virtual Class*. Teknologi ini memungkinkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari jarak jauh dengan memanfaatkan internet.
- 3) *Computer Based Training (CBT)*. Konsep ini dianggap paling ampuh dalam menerapkan sistem belajar secara mandiri yang berbasis komputer mulai dari penggunaan software hingga pemanfaatan internet.
- 4) *Knowledge Portal*. Sekumpulan alamat situs web yang memiliki berbagai macam referensi dari berbagai disiplin ilmu. Peserta didik dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya.
- 5) *Cyber Community*. Siswa dapat membentuk kelompok dalam kelas virtual untuk membahas mengenai suatu materi pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, dengan penggunaan Edmodo dalam penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.5 Penelitian yang Relevan

Aulia Rahmawati (Universitas Negeri Yogyakarta), dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Edmodo Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas Xi Sma N 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014” yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan 1) motivasi dan 2) prestasi belajar kimia antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Edmodo berbasis kelas online dengan peserta didik yang tidak menggunakan media Edmodo berbasis kelas online, 3) peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Edmodo berbasis kelas online di kelas XI SMA N 1 Wates semester genap tahun ajaran 2013/2014. Populasi penelitian adalah sejumlah 113 peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Wates tahun ajaran 2013/2014, sedangkan sampel penelitian terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih dua kelas sampel tersebut. Data motivasi belajar dianalisis menggunakan uji t, sedangkan data prestasi belajar dianalisis menggunakan uji anakova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan 1) motivasi dan 2) prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia menggunakan media Edmodo berbasis kelas online dan peserta didik yang tidak menggunakan media Edmodo berbasis kelas online, 3) tidak ada peningkatan motivasi belajar

peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan media Edmodo berbasis kelas online.

Suci Rahmadika (Universitas Pendidikan Indonesia), dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Media Jejaring Sosial Edmodo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Sistem Komputer” yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan jejaring sosial Edmodo sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi experimental dengan nonequivalent control group design. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan lembar observasi (afektif). Hasil penelitian menunjukkan t hitung (1,794) > t tabel (1,671). Sedangkan hasil belajar siswa pada ranah afektif diperoleh t hitung (0,66) < t tabel (1,671). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar kelas kontrol pada ranah kognitif. Oleh karena itu, penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan media yang sama yakni penggunaan media Edmodo dengan penekanan efektivitas penerapan media Edmodo dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata diktat Sistem Komputer.

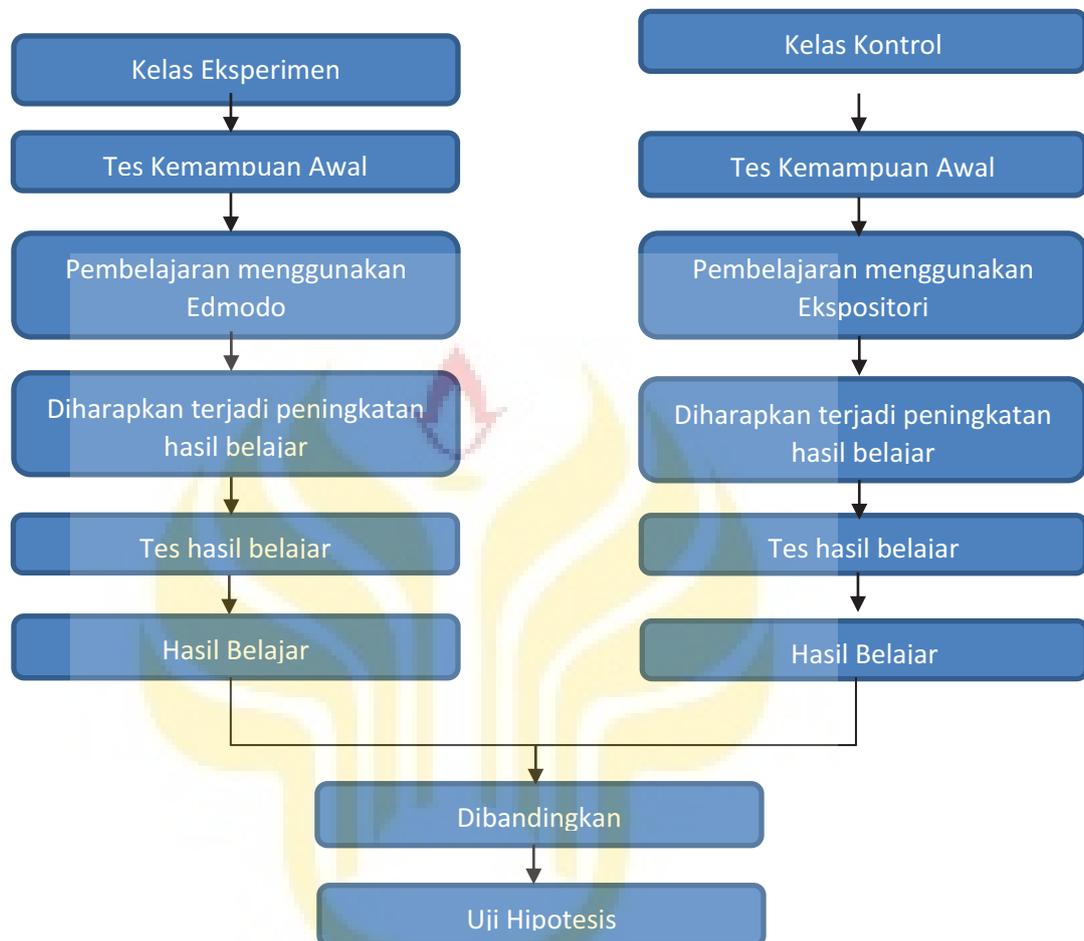
Amar Mufhidin (Universitas Pendidikan Indonesia), dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka” yang bertujuan untuk 1) memperoleh gambaran tentang penerapan media edmodo sebagai kegiatan penunjang pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan; 2)

mengetahui gambaran tentang respon siswa terhadap media penunjang edmodo pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan; 3) mengetahui gambaran hasil belajar siswa terhadap media penunjang edmodo pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan. Metode penelitian menggunakan penelitian evaluasi. Instrumen penelitian menggunakan angket dan post-test. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa dari jumlah populasi 69 siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Majalengka. Hasil penelitian yaitu penggunaan media Edmodo sebagai kegiatan penunjang pembelajaran sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dasar kompetensi kejuruan dilihat dari respon dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas belum pernah sama sekali dilakukan penelitian mengenai efektifitas implementasi media pembelajaran berbasis Edmodo pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Padahal mata pelajaran Jaringan Dasar merupakan mata pelajaran yang materinya berkaitan dengan Jaringan atau Interkoneksi serta informasi dan teknologi. Sehingga perlunya penelitian yang berkaitan mengenai ini untuk meninjau penggunaan media pembelajaran Edmodo sebagai pendukung alat pembelajaran nantinya.

2.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ini menjelaskan konsep pembelajaran tatap muka dan pembelajaran Edmodo (*online*)



Gambar 2.7 Kerangka berpikir

2.6.1 Tatap Muka

Pada pembelajaran tatap muka berupa interaksi langsung guru dan siswa. Pembelajaran tatap muka ini menggunakan model pembelajaran *ekspositori* dengan guru melakukan aktivitas pembelajaran seperti presentasi bahan pembelajaran, interaksi dan evaluasi secara langsung (tanpa perantara) kepada siswa dengan waktu dan ruang telah ditentukan.

2.6.2 Edmodo

Dalam implementasi pembelajaran ini memanfaatkan Edmodo yang digunakan sebagai perantara untuk aktivitas pembelajaran antara guru dengan siswa. Guru memberikan materi bahan pembelajaran, penugasan dan evaluasi dengan cara mengirim ke media Edmodo. Siswa dapat mengerjakan penugasan dan evaluasi, mengunduh materi pembelajaran serta berinteraksi dengan guru.

2.6.3 Pembelajaran Blended Learning dengan Mengimplementasikan Edmodo

Penelitian ini akan menerapkan metode pembelajaran kombinasi (*Blended Learning*), dengan memanfaatkan Edmodo sebagai media pembelajaran *online*. Dengan garis besar tahapannya yakni guru presentasi materi pembelajaran menggunakan Edmodo dilanjutkan dengan pemberian tugas di Edmodo. Kemudian pembentukkan kelompok dilanjutkan dengan kerjasama dan diskusi kelompok untuk mengerjakan tugas pada Edmodo. Penerapannya guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru menyajikan sekilas materi yang akan dipelajari dengan presentasi melalui Edmodo, kemudian memberikan penugasan kepada siswa melalui fitur *assignment* pada Edmodo untuk mencari bahan tentang apa yang akan dipelajari. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari informasi dan bahan penugasan dari berbagai sumber. Selanjutnya siswa diberikan sesi diskusi untuk penugasan yang telah ditugaskan. Setelah debat kemudian guru memberikan pembahasan jawaban dari penugasan serta penjelasan secara utuh tentang pelajaran yang dipelajari. Kemudian seluruh siswa diberikan evaluasi melalui fitur *quiz/test* di Edmodo tentang materi yang telah dipelajari. Siswa harus

mengerjakan soal secara individu. Hasil kuis/tes yang didapatkan setiap individu mempengaruhi keberhasilan kelompoknya. Selanjutnya dilakukan pengumuman kelompok terbaik dan pemberian *award badges* (penghargaan) di Edmodo sebagai bentuk penghargaan dengan bagi kelompok yang mempunyai nilai rata-rata kelompok tertinggi.

Guru nantinya memanfaatkan fitur *Library* dan *Note* untuk menyampaikan instruksi, informasi maupun bahan pembelajaran. Guru memanfaatkan fitur *Assignment* untuk memberikan tugas pada siswa baik bentuknya individu maupun kelompok. Untuk aktivitas evaluasi terdapat fitur *Quiz* dimana guru dapat memanfaatkannya untuk membuat soal evaluasi ataupun test untuk penilaian terhadap siswa setelah memperoleh pembelajaran dari guru. *Assignment* dan *Quiz* ini dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja dengan batas waktu yang ditentukan oleh guru ketika membuat *Assignment* atau *quiz*.

Kemudian perlunya pembelajaran tatap muka dikarenakan tidak semua pertanyaan dari siswa dapat dijawab oleh guru melalui pembelajaran online serta materi yang harus disampaikan melalui pembelajaran tatap muka karena memerlukan pemahaman khusus sehingga diperlukannya interaksi langsung antara guru dengan siswa. Pada pembelajaran tatap muka digunakan untuk aktivitas interaksi yakni proses dimana guru menyampaikan materi kepada siswa secara langsung dan interaksi tanya jawab antara guru dengan siswa tentang bahan pelajaran yang telah disampaikan termasuk bahan pembelajaran online.

Penyusun perangkat pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), Bahan pembelajaran dan

Evaluasi dilakukan supaya pembelajaran berjalan baik. Dengan pembelajaran Blended Learning, siswa tertarik dalam aktivitas pembelajaran Jaringan Dasar sehingga memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

2.7 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut maka kemudian disusun hipotesis. Menurut Sugiyono (2012: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan teori tersebut maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Hipotesis Alternatif (H_a): Penerapan media pembelajaran berbasis Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal.
- b. Hipotesis Nol (H_0): Penerapan media pembelajaran berbasis Edmodo tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa

1. Berdasarkan analisis perhitungan uji *t* nilai hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $7,6882 > t_{tabel}$ sebesar $1,6698$, didukung pula dengan nilai rata-rata *posttest* meningkat, sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata *posttest* yang menggunakan media berbasis Edmodo lebih baik dari yang tidak menggunakan Edmodo berdasarkan analisis perhitungan uji *t*.
2. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar $0,665$ dengan kriteria Sedang dan pada kelas kontrol sebesar $0,296$ dan masuk dalam kategori Rendah. Dapat diketahui yakni skor gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yakni $0,665 > 0,296$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Edmodo dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.
3. Berdasarkan hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar $79,53\%$ maka media pembelajaran berbasis Edmodo dapat dikatakan menarik bagi siswa.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan, menggunakan, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran berbasis Edmodo untuk mata pelajaran Jaringan Dasar maupun lainnya. Selain dapat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketertarikan siswa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran Edmodo juga didukung dengan fitur-fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran serta kemudahan dalam mengaksesnya.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya yakni bagi peneliti yang tertarik melakukan kajian lebih lanjut untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Edmodo diharapkan dapat menggunakan media ini untuk mata pelajaran lainnya.