

**IMPLEMENTASI APLIKASI EDMODO PADA MATA DIKLAT LAFALO**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Mesin sebagai salah satu persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**ZEFRIAN ZEFI NANDI**

**NIM. 14067080 / 2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN**

**JURUSAN TEKNIK MESIN**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2019**

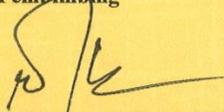
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI APLIKASI EDMODO PADA MATA DIKLAT LAVALO**

**Nama** : Zefrian Zefinandi  
**NIM/BP** : 14067080/2014  
**Program Studi** : S1 Pendidikan Teknik Mesin  
**Jurusan** : Teknik Mesin  
**Fakultas** : Teknik

Padang, 12 Februari 2019

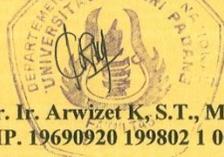
Disetujui Oleh :

Pembimbing



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.  
NIP. 19520822 197710 1 001

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Teknik Mesin



Dr. Ir. Arwizet K, S.T., M.T  
NIP. 19690920 199802 1 001

**HALAMAN PEGESAHAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

**Judul** : "Implementasi Aplikasi Edmodo pada Mata Diklat  
LAFALO"  
**Nama** : Zefrian Zefinandi  
**NIM/BP** : 14067080/2014  
**Program Studi** : S1 Pendidikan Teknik Mesin  
**Jurusan** : Teknik Mesin  
**Fakultas** : Teknik

**Padang, 12 Februari 2019**

**Tim Penguji**

**Nama Dosen Penguji**

**Tanda Tangan**

**1. Ketua** : Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.

**1.**

**2. Anggota** : Dr. Waskito, M.T.

**2.**

**3. Anggota** : Drs. Hasanuddin, M.s.

**3.**

## SURAT PERNYATAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Zefrian Zefinandi  
NIM/TM : 14067080/2014  
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin  
Jurusan : Teknik Mesin  
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul:

### **Implementasi Aplikasi *Edmodo* pada Mata Diklat LAFALO**

Merupakan karya saya sendiridan bukan merupakan plagiat darikarya orang lain.Apabila suatu terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik diintansi Universitas Negeri Padang maupu diintansi negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Saya yang menyatakan



Zefrian Zefinandi  
NIM. 14067080

## ABSTRAK

### **Zefrian Zefi Nandi. Implementasi Aplikasi Edmodo pada Mata Diklat LAFALO**

Penelitian ini berawal dari kenyataan data hasil ujian pada mata diklat LAFALO siswa XII TM2 SMK Semen Padang. Hasil pelajaran yang didapatkan kurang memuaskan. Dari hasil survey pendahuluan yaitu dengan mewawancarai beberapa guru yang mengajar pelajaran LAFALO untuk memperoleh gambaran dasar tentang penerapan aplikasi *Edmodo* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menggambarkan bahwa kebanyakan siswa tidak serius atau banyak yang bermain saat pembelajaran berlangsung jadi cenderung memperoleh nilai rendah.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII TM2 jurusan Teknik Mesin SMK Semen Padang tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 16 orang siswa. Untuk mendapatkan hasil dalam penelitian ini peneliti melakukan berbagai tes yaitu postes dengan tulis tangan dan tes dengan cara online menggunakan aplikasi *Edmodo*. dimana peneliti mengambil sampel dengan jumlah siswa 16 orang, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil ujian yang didapat siswa dengan menggunakan aplikasi dan tulis tangan sehingga penelitian ini termasuk penelitian perbandingan. Penyusunan instrumen dalam bentuk kuis dan tes dilakukan dengan beberapa tahap untuk dapat membandingkan pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran seperti biasa diterapkan yaitu metode ceramah.

Peneliti melakukan pengumpulan data dari hasil yang didapat dari berbagai hasil ujian yang telah dilakukan selama melaksanakan penelitian. Hasil yang diperoleh selama penelitian yaitu dengan responden terlaksana 73% dan responden tidak terlaksana 27%. Sedangkan dengan hasil yang diperoleh dari postes dilakukan dengan tulis tangan yaitu hasil nilai pertama 66, nilai kedua 73, nilai ketiga 83 dan nilai keempat 90 sedang kan nilai tes yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *Edmodo* yaitu nilai pertama 69, nilai kedua 77, nilai ketiga 89 dan nilai ke empat 91. Dengan demikian dari perbandingan yang dilakukan penggunaan aplikasi berbasis teknologi yaitu aplikasi *Edmodo* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## KATA PENGANTAR



Berkat Rahmat dan Kurnia Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal penelitian yang berjudul **“Implementasi Aplikasi Edmodo Pada Mata Diklat LAFALO ”**. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Allah Subhaanahu Wa Ta'ala kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya ilmu pengetahuan, aqidah dan berakhlak baik.

Proposal penelitian ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk melakukan penelitian guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan dan penulisan proposal penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed. selaku Pembimbing.
2. Bapak Drs. Hasanuddin, M. Pd. selaku Dosen Penguji.
3. Bapak Dr. Waskito, M.T. sebagai Dosen Penguji sekaligus Penasehat Akademik.
4. Bapak Dr. Ir. Arwizet K, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Drs. Syahrul, M.Si. selaku sekretaris Jurusan Teknik Mesin Falkutas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Seluruh Dosen, Teknisi, dan Karyawan Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberi semangat, dukungan moril, materil, serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal penelitian ini dengan baik.
8. Rekan-rekan seperjuangan di Jurusan Teknik Mesin, khususnya angkatan 2014 semoga sukses selalu.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan proposan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini, banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dan hambatan-hambatan yang dialami penulis dalam memperoleh sumber-sumber dan bahan-bahan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Padang, Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pembelajaran .....	9
B. CAI ( <i>Computer Assisted Instruction</i> ).....	11
C. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.....	12
D. Media Pembelajaran .....	16
E. <i>Edmodo</i> .....	19

F. <i>Implementasi Media Edmodo</i> Dalam Pembelajaran.....	28
G. LAFALO (Las Fabrikasi Logam).....	33
H. Hasil Belajar .....	37
I. Kerangka Konseptual .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Sistematika .....	42
B. Jenis Penelitian .....	43
C. Metode Penelitian.....	45
D. Tempat dan Waktu.....	46
E. Subjek penelitian .....	46
F. Metode Pengumpulan Data .....	46
G. Intrumen Penelitian .....	47
H. Metode Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil.....	50
B. Pembahasan .....	57
C. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i>	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
A. Tabel 1. Tabel responden .....	50
B. Tabel 2. Persentase responden siswa .....	51
C. Tabel 3. Hasil nilai postes belajar siswa kelas XII TM2 .....	53
D. Tabel 4. Hasil nilai tes belajar siswa kelas XII TM2 .....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
A. Gambar 1. Arsitektur <i>E-learning</i> Aplikasi <i>Edmodo</i> .....	21
B. Gambar 2. Fitur <i>Edmodo</i> Menu <i>Assignment</i> .....	22
C. Gambar 3. Fitur <i>Edmodo</i> Menu <i>File and Links</i> .....	22
D. Gambar 4. Fitur <i>Edmodo</i> Menu <i>Quiz</i> .....	23
E. Gambar 5. Fitur <i>Edmodo</i> Menu <i>Polling</i> .....	23
F. Gambar 6. Fitur <i>Edmodo</i> Menu <i>Library</i> .....	24
G. Gambar 7. Hubungan Tujuan Instruksional, Pengalaman Belajar, dan Hasil Belajar .....	38
H. Gambar 8. Kerangka Berfikir.....	41

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
I. Grafik 1. Hasil nilai postes siswa XII TM2 .....	54
J. Grafik 2. Hasil nilai tes siswa XII TM2 .....	57
K. Grafik 3. Perbandingan nilai postes dan tes siswa XII TM2.....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Baik, untuk menulis laporan, membuat soal ulangan, mengumpulkan tugas hingga sebagai bagian dari model strategi pembelajaran. Implementasi teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti tercantum di dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak dapat ditawar-tawar lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak dapat diam saja melihat tantangan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan

teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Di dalam salah satu surat kabar harian online Suara merdeka disebutkan bahwa Kemendiknas menargetkan tahun 2014, minimal 80% guru di seluruh Indonesia sudah familiar dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Namun saat ini guru masih menganggap pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai momok yang bisa menurunkan kredibilitas di depan siswa. Penyebabnya karena guru belum familiar menggunakan komputer ataupun *laptop*. Selain itu banyak pula guru yang menganggap *laptop* atau *notebook* sebagai barang mewah, tidak mengherankan jika sebagian guru menjadikan pengganti teknologi informasi sebagai penanda status sosial, bukan sarana komunikasi atau kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Jika hal ini tidak segera tuntas maka akan menyebabkan siswa mengalami kejenuhan sehingga merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Melihat situasi seperti masalah di atas, pembelajaran berbasis teknologi informasi seolah-olah menjadi bumerang bagi guru. Seyogyanya, apabila digunakan dengan sebaik mungkin justru dapat meningkatkan mobilitas pembelajaran menjadi lebih hidup dan dapat menarik minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajarnya.

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. Aplikasi *edmodo* telah digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia, (Eko Subiantoro, 2013:71-72).

*Edmodo* adalah Lingkungan belajar yang menggunakan kecanggihan teknologi yang aman dan kerjasama yang nyaman antara guru dan siswa. Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk berinteraksi di dalam ruang belajar dunia maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, didiskusikan, ditemukan, dianalisa, dan atau dinilai oleh guru dan siswa. Implementasi *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.

Bila dibandingkan dengan media sosial learning management system lainnya, *edmodo* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) mirip dengan *facebook*, (2) mudah digunakan, (3) *Closed group collaboration*, hanya yang

memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) dapat di akses dimanapun dan kapanpun, (6) *Edmodo* selalu diupdate oleh pengembang, (7) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satukelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten (Anti Rismayanti,2013:4).

Berdasarkan survei melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Semen Padang diketahui bahwa implementasi media pembelajaran *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO belum menggunakan aplikasi *edmodo*. Implementasi *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO digunakan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan mudah. Fasilitas *edmodo* seperti *file* dan *link*, *quiz*, *assignment*, *library* dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan tugas, ulangan harian maupun untuk latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Jadi, implementasi media pembelajaran *edmodo* sangat efektif untuk menjembatani kegiatan belajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Implementasi media pembelajaran *edmodo* didukung dengan fasilitas yang dimiliki oleh SMK Semen Padang yaitu jaringan *Wifi*, 2 ruangan laboratorium komputer dan setiap ruangan kelas yang telah dilengkapi dengan LCD dan *Loudspeaker*. Hal ini mempermudah siswa dalam mengakses internet karena aplikasi *edmodo* memerlukan jaringan internet yang memadai. Selain itu aplikasi *edmodo* juga dapat diakses melalui *smartphone* dan dapat diunduh melalui *playstore* dengan nama aplikasi *Edmodo*.

Pembelajaran pada mata pelajaran LAFALO di SMK Semen Padang memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran dalam satu minggu, yaitu 2 x 45menit untuk teori. Penelitian ini guru ingin mengimplementasikan *edmodo* sampai saat ini untuk membagikan materi berupa *softfile* kepada siswa supaya siswa dapat membaca materi meskipun tidak berada di kelas. Guru mengimplementasikan *edmodo* untuk memberikan tugas supaya siswa dapat belajar dari internet dan ulangan harian yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yangtelah disampaikan. Implementasi *edmodo* digunakan juga untuk memberikan pengumuman yang berkaitan dengan pelajaran maupun digunakan oleh siswa untuk bertanya tentang suatu materi atau tugas. Jadi, implementasi *edmodo* pada pelajaran LAFALO diharapkan dapat menjembatani aktivitas belajar siswa baik di dalam maupun diluar jam pelajaran sekolah.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar yang peneliti maksud adalah ranah kognitif yang berupa nilai. Hal ini dimaksudkan agar sebelum siswa mengamalkan suatu perbuatan, terlebih dahulu dia mengetahui dan memahami ilmunya. Setelah guru menggunakan media *edmodo*, diharapkan mendapat nilai kognitif yang bagus. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Dengan implementasi aplikasi *edmodo* diharapkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas XII dapat meningkat dan memenuhi standar KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

Oleh sebab itu, Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “**Implementasi Aplikasi Edmodo pada Mata Diklat LAFALO** ”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Penulis perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya penggunaan aplikasi *edmodo* pada peningkatan hasil belajar di SMK Semen Padang.
2. Di SMK Semen Padang terutama di jurusan Teknik Mesin guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Banyak guru di SMK Semen Padang terutama di jurusan Teknik mesin yang masih banyak kekurangan waktu dalam penyampaian materi.
4. Siswa belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas internet untuk mengakses materi-materi pelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Dengan melihat pada identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan implementasi media *edmodo* dalam pembelajaran mata diklat LAFALO di SMK Semen Padang, peneliti hanya meneliti diranah kognitif saja. Objek yang digunakan untuk penelitian yaitu penggunaan media aplikasi

*edmodo* guru dengan siswa, sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa Teknik Mesin SMK Semen Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana implementasi media aplikasi *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO pada siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang?
2. Bagaimana Hasil belajar LAFALO siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang menggunakan aplikasi *edmodo*?
3. Apa sajakah problematika implementasi media aplikasi *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO pada siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang serta bagaimana cara mengatasinya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui implementasi media *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO pada siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang.
- b. Mendeskripsikan hasil belajar LAFALO siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang melalui media *edmodo*.
- c. Mengetahui problematika implementasi media *edmodo* dalam pembelajaran LAFALO pada siswa kelas XII Teknik Mesin di SMK Semen Padang serta bagaimana cara mengatasinya.

## F. Manfaat Penelitian

Sedangkan kegunaan dari penelitian, diantaranya:

- a. Manfaat secara teoretik
  1. Memberikan masukan kepada guru LAFALO dalam usaha meningkatkan hasil belajar LAFALO siswa Kelas XII Teknik Mesin SMK Semen Padang.
  2. Memberikan masukan kepada guru LAFALO dalam mewujudkan pembelajaran melalui media *edmodo* dalam pembelajaran Pendidikan Las Fabrikasi Logan.
  3. Menambah wacana baru sebagai bagian dari khazanah keilmuan
- b. Manfaat Praktis
  1. Penelitian ini dapat difungsikan sebagai gambaran umum pelaksanaan pembelajaran melalui media *edmodo*, terutama usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran LAFALO.
  2. Menjadi bahan pertimbangan bagi para peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian lanjutan terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui media *edmodo*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pembelajaran**

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008: 51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Anonim, 2003). Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86). Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:88) mengemukakan bahwa rumusan tujuan

pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Di sisi lain, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai dengan adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks artificial ke konteks dunia nyata, dari single media ke multimedia. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut dapat menarik perhatian peserta didik dan sebanyak mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ke dalam pembelajaran Dasar dasar Perhitungan Survei Pemetaan.

media Edmodo yang berbasis *online* (*E- Learning*) untuk menyampaikan materi sekaligus membudayakan peserta didik untuk mencari referensi belajar secara *online*, lebih luas dan mandiri

## **B. CAI (*Computer Assisted Instruction*)**

Pengertian CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah penggunaan komputer sebagai mesin belajar untuk mempresentasikan berbagai macam pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam upaya mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan juga terbatas. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran (Azhar Arsyad, 2013:93).

Pemanfaatan program CIA dalam pembelajaran berbasis internet dapat dilakukan dengan menempatkan berbagai macam program software CAI dalam sebuah server yang tersambung ke internet, sehingga dapat diakses oleh peserta didik melalui *Web-Browser*. Dalam hal ini software atau perangkat lunak yang dipakai adalah *edmodo*. Media *Edmodo* adalah sebuah perangkat lunak yang berbasis online namun tidak membutuhkan server dan guru memiliki hak penuh atas pengelolaan kelas maya *edmodo*.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran LAFALO berbasis CAI adalah pemanfaatan perangkat lunak atau *software* yang berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran LAFALO sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran LAFALO dengan tujuan untuk membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari pengelasan, baik untuk

kepentingan mengetahui bagaimana cara praktik yang benar maupun mempelajari las sebagai pengetahuan.

### **C. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.**

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media komputer dengan internetnya yang memunculkan e-learning (Munir, 2009:3).

Jadi pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah pembelajaran yang menggunakan sarana teknologi informasi, yang dapat memudahkan guru baik dalam menciptakan minat belajar siswa terhadap suatu pelajaran maupun menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. Dan peneliti akan menyempitkan penelitian ini, dengan hanya membahas media pembelajaran yaitu *Edmodo*. membahas pembelajaran berbasis teknologi informasi tidak luput dari media pembelajaran yang terdapat didalamnya, peneliti akan memberikan pengertian media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media Edmodo adalah salah satu bentuk *e-learning*.

#### **1. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi**

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), yaitu sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber

dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang (Sharon E Smaldino, 2012:7).

Adapun pengertian teknologi informasi menurut para ahli adalah sebagai berikut (Abdul Kadir, 2005:2):

- a. Hag dan keen, teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.
- b. Martin, teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi computer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.
- c. Williams dan Sawyer, teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (computer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

Dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara untuk memaksimalkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pembelajaran.

Dan teknologi informasi yang dipakai dalam implementasi Edmodo dapat berupa gadget dan laptop.

Menurut peneliti, media pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah sebuah sarana pengantar komunikasi dan informasi yang diintegrasikan ke dalam teknologi informasi yang bisa berupa perangkat lunak dan perangkat keras, untuk memaksimalkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi ada bermacam-macam diantaranya *power point*, *Edmodo*, *google drive*, *prezi*, video, dan lain lain. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa, selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Hamdani, 2011:73).

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

*Pertama*, fungsi Atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran (Sukiman,...:38). Dalam *Edmodo* tampilan visual yang menyerupai *facebook*, serta fitur yang hampir sama akan mengundang perhatian siswa dalam pembelajaran LAFALO. Murid akan lebih konsentrasi karena dalam diskusi akan diberi batas waktu untuk masuk dalam grup kelas *Edmodo* dan siswa yang berperan aktif atau memiliki nilai yang bagus akan diberi penghargaan melalui *badge fitur*.

Kedua, fungsi afektif, dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar atau tampilan yang menarik.

*Ketiga*, fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar . *Fitur* dalam *edmodo* tidaklah hanya diskusi, melainkan guru dan siswa dapat berbagi file dalam bentuk apapun.

*Keempat*, fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Sukiman.,:39). Dalam konteks *edmodo*, murid yang pemalu dalam diskusi akan terpancing atau tertarik untuk berbicara dalam diskusi

## **D. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Gerlach & Ely 1971 dalam Arsyad 2014: 15) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi

atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

## **2. Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton dan dikutip oleh azhar Arsyat (2002) sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

## **E. Edmodo**

### **1. Pengertian Edmodo**

Pengertian *edmodo* ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)) *edmodo* adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

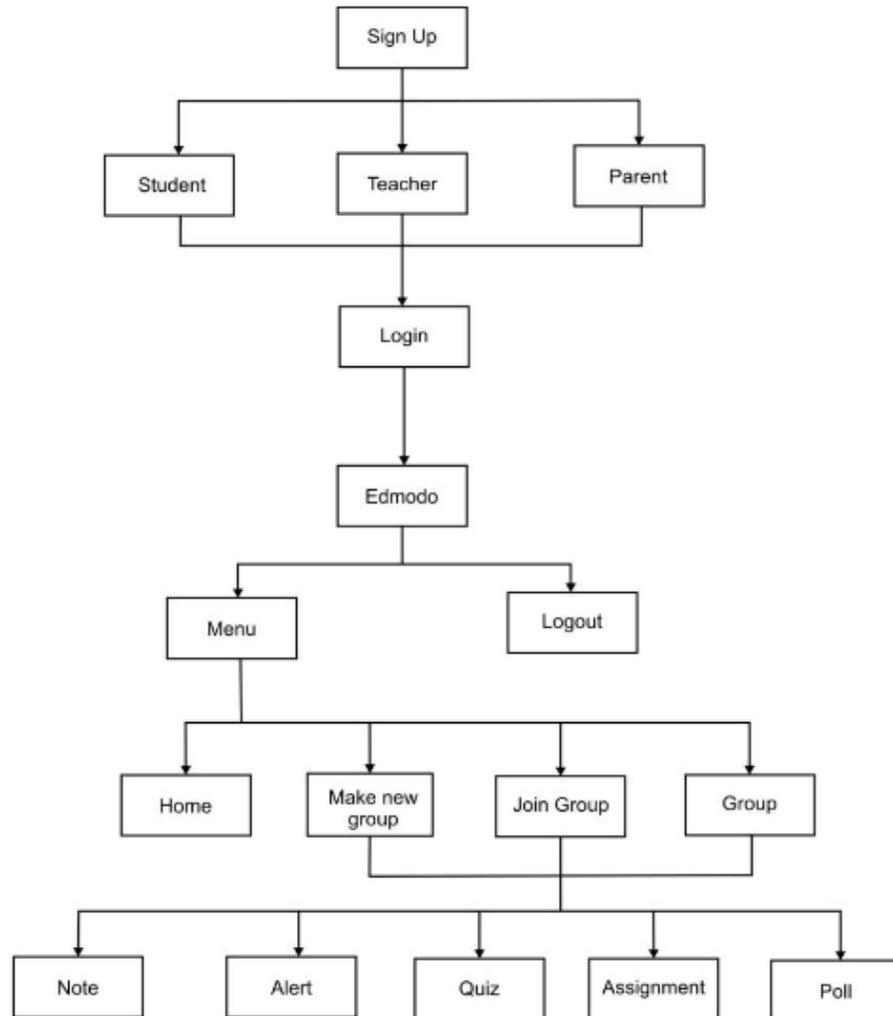
Menurut Pitoy (2012), menyatakan bahwa *edmodo* merupakan sebuah *platform social network* bagi guru siswa untuk berbagi ide, *file*,

agenda kegiatan dan penugasan. *edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, *edmodo* memberikan fitur untuk berbagi *file*, *link*, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi.

Maka dapat disimpulkan bahwa *edmodo* adalah sebuah *paltform web* dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, link yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan, dan poling yang hanya dapat dibagikan oleh guru.

Arsitektur dari e-learning *edmodo* menunjukkan bagaimana susunan dari aplikasi *edmodo* dan apa saja yang tersedia dari aplikasi *edmodo* dan diagram itu bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Pada gambar dibawah ini menunjukkan arsitektur dari *e-learning edmodo*



Gambar 1. Arsitektur *E-learning* Aplikasi *Edmodo*

## 2. Fitur Edmodo

*Edmodo* memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan

pengguna, yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada *edmodo* :

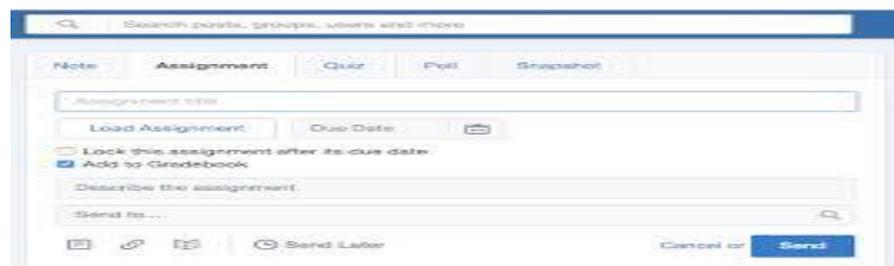
#### a. Assignment



Gambar 2. Fitur Edmodo Menu Assignment

*Assignment* digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk *file* secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung meberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*.

#### b. File and Links



Gambar 3. Fitur Edmodo Menu File and Links

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan link pada grup kelas, siswa atau guru lainnya. *File* yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis *extensi* seperti doc, pdf, ppt, xls, dll.

### c. Quiz



Gambar 4. Fitur Edmodo Menu Quiz

*Quiz* digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakan saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang *quiz* yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal *quiz* dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan gandan dan isian singkat, sedangkan untuk pengskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

### d. Polling



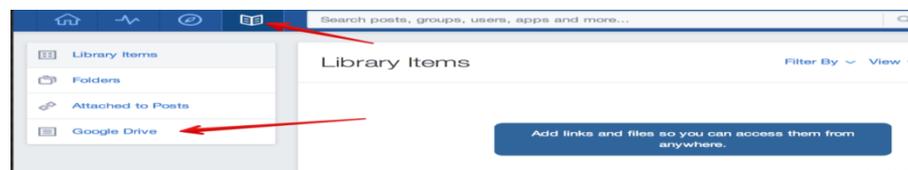
Gambar 5. Fitur Edmodo Menu Polling

*Polling* hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan *poling* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

#### e. **Gradebook**

Fitur *Gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *Assignment* dan *Quiz*. Penilaian pada *Gradebook* dapat *diexport* menjadi *file.csv*. Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah presentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Untuk penilaian *Quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *Quiz* setiap siswa. Pada siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

#### f. **Library**



Gambar 6. Fitur Edmodo Menu Library

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library* guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio, dan konten digital lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun *group*. Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *edmodo*.

**g. Award badges**

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

**h. Parents codes**

Menurut Rismayanti (2012), Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orang tua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali. Akses kode untuk orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Kelebihan *Edmodo* diantaranya yaitu :

1. *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti *facebook*, secara sederhana *edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. *Compatibility*. *Edmodo* mendukung *preview* berbagai jenis format *file* seperti: *pdf, pptx, html, swf*, dan sebagainya.
3. Aplikasi *edmodo* tidak hanya dapat diakses dengan *PC* (laptop/dekstop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*.

Kelebihan *edmodo* menurut Charles Wankel (2011: 26) adalah :

1. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video, dan link.
2. Mengirim pesan individu ke pengajar.
3. Membuat *group* untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
4. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
5. Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Kekurangan *edmodo* menurut Pierpaolo Vittorini (2012: 40) adalah :

1. Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa. Komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam group tersebut.
2. Tidak adanya fasilitas *chat* seperti yang terdapat pada jejaring sosial *facebook*.
3. Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya. *Edmodo* hanya bekerja dengan *file* tipe generik dan tidak mengizinkan tagging.
4. Tidak menerapkan beberapa halaman atau *view* yang dapat dilihat oleh *user*.
5. Struktur *Edmodo* adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Kekurangan *edmodo* menurut Charles Wankel (2011: 24) adalah :

1. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi *website* berjalan lebih lambat.
2. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.

## **F. Implementasi Media Edmodo Dalam Pembelajaran**

### **1. Implementasi Media Edmodo Bagi Guru**

- a. Pendaftaran Guru

Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com) lalu pilih “I’m a Teacher untuk membuat akun baru. Isi form pendaftaran dengan data data yang valid, lalu pilih *sign up* sebagai pelengkap proses pendaftaran. Kemudian menerima konfirmasi pendaftaran melalui *email*, disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur edmodo anda (Anti Rismayanti.,:5).

## **2. Pembuatan dan pengaturan kelas dalam Edmodo**

### **a. Pembuatan kelas**

Langkah langkah pembuatan kelas dalam Edmodo adalah sebagai berikut:

1. Perhatikan pada panel Group yang ada di sebelah kiri halaman depan edmodo, lalu klik Create.
2. Muncul jendela Create Group. Isikan data kelas yang akan dibuat. Misalnya seperti contoh dibawah, mata pelajaran “Pendidikan Agama Islam XD”. Lalu klik Create apabila telah selesai
3. Setelah itu akan dibawa ke halaman kelas baru yang menunjukkan bahwa kelas tersebut telah berhasil dibuat. Selanjutnya, Group Code kelas misalnya (sebagaimana yang tampil pada bagian kiri

halaman kelas yang dibuat). Kode tersebut yang disebarakan kepada siswa.

4. Untuk selanjutnya kelas maya sudah siap digunakan
5. Setelah seluruh siswa sudah tergabung, hendaknya kode grup segera dikunci. Hal ini untuk menghindari adanya individu yang tidak diinginkan dan tidak berkepentingan tergabung dalam kelas anda.

#### b. Penugasan

Sedangkan untuk penugasan, melalui fitur ini dapat memberikan tugas pada siswa dengan batasan waktu pengumpulan tugas, bahkan memberi penilaian pada tugas tersebut.

Untuk membuat penugasan, anda dapat mengklik link *assignment*, kemudian memberikan informasi sebagai berikut:

1. Judul penugasan.
2. Deskripsi penugasan.
3. Tanggal waktu (*due date*).
4. *Attachement (file, link, atau library)* yang menjadi suplemen dari penugasan tersebut.

Setelah detail dari penugasan tersebut sudah dilengkapi, selanjutnya perlu mengidentifikasi kelas mana saja yang akan mendapatkan penugasan tersebut.

c. Memberikan Penilaian

Dari sini dapat melihat siapa saja yang telah mengerjakan tugas dari notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat detail notifikasi tersebut). Apabila salah satu notifikasi tersebut di klik, misalnya tugas siswa, maka akan mendapatkan suatu informasi. Selain dari notifikasi juga dapat mengklik *turned-in* atau klik nama tugas maka akan muncul jendela penilaian tugas untuk siswa yang bersangkutan. Pada setiap tugas yang masuk, dapat diberikan nilai sekaligus memberikan komentar. Selain itu juga mendapatkan informasi kapan siswa mengerjakan tugas tersebut di pojok kanan atas. Apabila tugas/kuis terdiri dari beberapa pertanyaan, maka harus ditentukan terlebih dahulu total nilai yang didapat siswa di kotak di pojok kanan atas.

Apabila siswa yang dimiliki banyak. Maka *drop down* menu di pojok kanan atas akan membantu dalam menampilkan data siswa berdasarkan kelas, maupun berdasarkan status siswa tersebut yaitu siapa saja yang telah mengerjakan tugas maupun belum, maupun siapa saja yang sudah dinilai. Dengan klik nama siswa tersebut dari

panel sebelah kiri maka akan terlihat masing masing hasil dari siswa, setiap anda memberikan penilaian dan juga memberikan komentar, maka siswa akan mendapatkan notifikasi sehingga mereka dapat mengetahui umpan balik dari guru.

### 3. Implementasi Media Edmodo Bagi Siswa

#### a. Pendaftaran Siswa

Sebelum siswa mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup dari guru mereka. Sekali mereka mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dengan memilih “*I’m a Student*”.

Baris pertama dalam form pendaftaran siswa akan menanyakan 6 digit kode grup yang harus di isikan. Setelah itu siswa harus mengisi nama siswa (*username*) dan sandi (*password*) yang bersifat unik. Dalam hal ini disarankan siswa harus mengisi nama depan ditambahkan sesuai yang unik dibelakangnya. Untuk baris *first name*, siswa harus mengisikan nama mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagai siswa ini, alamat *email* tidak diharuskan diisi sehingga dapat diisi atau dikosongkan saja. Akan tetapi, akan lebih baik jika *email* tetap diisi dengan *email* siswa sehingga setiap notifikasi dari *edmodo* juga akan dapat terkirim ke *email* siswa. Setelah semua baris telah diisi silahkan pilih tombol *sign up* sehingga

pendaftaran dapat diproses. Sehingga akan tampil halaman beranda siswa.

### 1. Mulai Aktivitas Dengan Edmodo

Hal yang dilakukan oleh siswa pertama kali setelah melakukan *setting* adalah membaca *note* yang diberikan oleh guru. Untuk itu, sangat penting apabila telah menyiapkan *posting* yang berisi sapaan dan juga informasi sebagaimana *edmodo* dapat berperan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Selain *note* juga dapat digunakan sebagai media diskusi dengan siswa dan siswa dapat menjawab posting secara langsung.

### 2. Membaca Materi Belajar

Sesuai arahan yang telah diberikan dengan menggunakan *note*, maka siswa diarahkan untuk membaca materi belajar yang telah disiapkan. Siswa dapat mengakses materi belajar tersebut pada panel sebelah kanan. Folder berisi materi yang telah dibuat dalam library menentukan bahan bahan yang harus dibaca oleh siswa.

### 3. Membaca dan Mengerjakan Tugas Dan Kuis

Untuk dapat mengerjakan tugas dan kuis, maka siswa dapat dengan mudah klik tombol *Turn in* untuk penugasan dan tombol *take quiz*. Pada saat siswa mengerjakan tugas. Maka siswa akan mendapatkan suatu tampilan. Dalam tampilan tersebut dia dapat menuliskan jawaban serta melampirkan bahan bahan lain yang mendukung pendapatnya tersebut dalam bentuk file maupun link ke *website* yang lain. Siswa dapat mengirimkan jawaban dengan klik *turn in assignment*.

## **G. LAFALO (Las Fabrikasi Logam)**

### **1. Pengertian las**

Defenisi pengelasan menurut DIN (Deutsche Industri Norman) adalah ikatan metalurgi pada sambungan logam atau logam paduan yang dilaksanakan dalam keadaan lumer atau cair". Dengan kata lain, las adalah sambungan setempat dari beberapa batang logam dengan menggunakan energi panas.

Mengelas menurut Alip (1989) adalah suatu aktifitas menyambung dua bagian benda atau lebih dengan cara memanaskan atau menekan atau gabungan dari keduanya sedemikian rupa sehingga menyatu seperti benda utuh.

### a. Jenis-jenis las

Secara umum jenis-jenis las dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Las berdasarkan panas listrik
  - a. SMAW (Shielded metal arc welding) yaitu pengelasan dengan menggunakan busur nyala listrik sebagai sumber panas pencairan logam.
  - b. SAW (Submerged arc welding) adalah pengelasan dengan busur nyala listrik.
  - c. ESW (Electroslag welding) adalah pengelasan busur terhenti
  - d. Stud welding adalah las baut pondasi, gunanya untuk menyambung bagian suatu konstruksi baja dengan bagian yang terdapat di dalam beton.
  - e. ERW (Electric resistance weld) yaitu las tahan listrik.
  - f. EBW (Electron beam welding) adalah suatu pengelasan pencairan yang disebabkan oleh panas yang dihasilkan dari suatu berkas loncatan elektron yang di konsentrasikan dan diarahkan pada benda yang dilas.
2. Las berdasarkan kombinasi nyala listrik dan gas kekal (inert)

- a. GMAW (Gas metal arc welding) yaitu pengelasan dengan gas.
  - b. GTAW (Gas tungstem arc welding) atau TIG yaitu pengelasan yang memakai busur nyala yang dihasilkan oleh elektroda tetapi terbuat dari tungsten.
  - c. PAW (Plasma arc welding) sejenis GTAW hanya gas pelindungnya berbeda.
  - d. EGW (Electro gas welding) yaitu las yang otomatis dan hanya dipakai untuk pengelasan posisi vertikal.
3. Las berdasarkan atas panas dari pembakaran campuran gas yaitu OAW (Oxy Acetylen Welding) las gas yang lazim disebut las karbit
  4. Las berdasarkan ledakan dan reaksi eksotermis
    - a. EXW (Explosion weld atau CAD weld) yaitu las yang sumber panasnya didapat dengan meledakkan obat mesiu pada bagian yang tersambung.
    - b. TW (Termit welding) yaitu las yang menggunakan proses reaksi kimia yang menghasilkan suhu yang sangat tinggi untuk melebur benda yang di las.

Adapun perlengkapan las yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Mesin las AC dan DC

- b. Helm pengelasan
- c. Sarung tangan
- d. Palu ketok
- e. Kaca pelindung mata
- f. Sikat kawat
- g. Tang elektroda
- h. Apron (pelindung dada)

Di SMK Semen Padang jenis las yang digunakan adalah jenis las SMAW dan OAW yang dapat mendukung untuk membuka usaha dibidang perbengkelan las. Alasan pemilihan las dalam membuka usaha adalah sesuai dengan konsep kewirausahaan yaitu siswa telah dibekali dengan keahlian atau keterampilan dan ilmu pengetahuan tentang las, yang menjadi modal dasar bagi siswa. Modal untuk mendirikan usaha di bidang pengelasan lebih murah di banding bengkel lainnya seperti mesin bubut dan mesin milling.

Dengan meningkatnya kebutuhan akan tempat tinggal yang meningkat tiap tahunnya dan rasa aman sangat dibutuhkan oleh masyarakat, sehingga membutuhkan pembuatan pagar dan terali. Hal tersebut menjadi salah satu alasan untuk membuka usaha tersebut. Para wirausahawan juga dapat mengembangkan inovasi-inovasi baru

sehingga modal pembuatan pagar dan terali memiliki nilai seni dan nilai jual yang tinggi.

#### **b. Fabrikasi logam**

Fabrikasi sebagai istilah industri mengacu pada struktur bangunan logam dengan pemotongan, pembengkokan, dan perakitan. Bagian pemotongan fabrikasi adalah melalui menggergaji, geser, atau memahat (semua dengan manual dan varian bertenaga)

Fabrikasi logam adalah nilai tambah proses yang melibatkan konstruksi mesin dan struktur dari berbagai bahan baku. Sebuah bengkel fabrikasi akan tawaran pekerjaan, biasanya didasarkan pada gambar teknik, dan jika diberikan kontrak akan membangun produk. Bengkel fabrikasi dipekerjakan oleh kontraktor, OEM dan vars. proyek-proyek umum termasuk; bagian longgar, bingkai struktural untuk bangunan dan alat berat, dan pagar tanggapan tangga untuk bangunan.

#### **H. Hasil belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang *kognitif*, *afektif* dan *psikomotoris* berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Nana Sudjana, 2005).

Nana Sudjana (2005) mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa.

Bagan ini menggambarkan unsur yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa (Nana Sudjana, 2005), sementara pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan mengobservasi, mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti perintah (Spears dalam Sardiman, 2008).

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan

bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2005).

Menurut Hamalik (2008:155), hasil belajar didefinisikan sebagai “suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

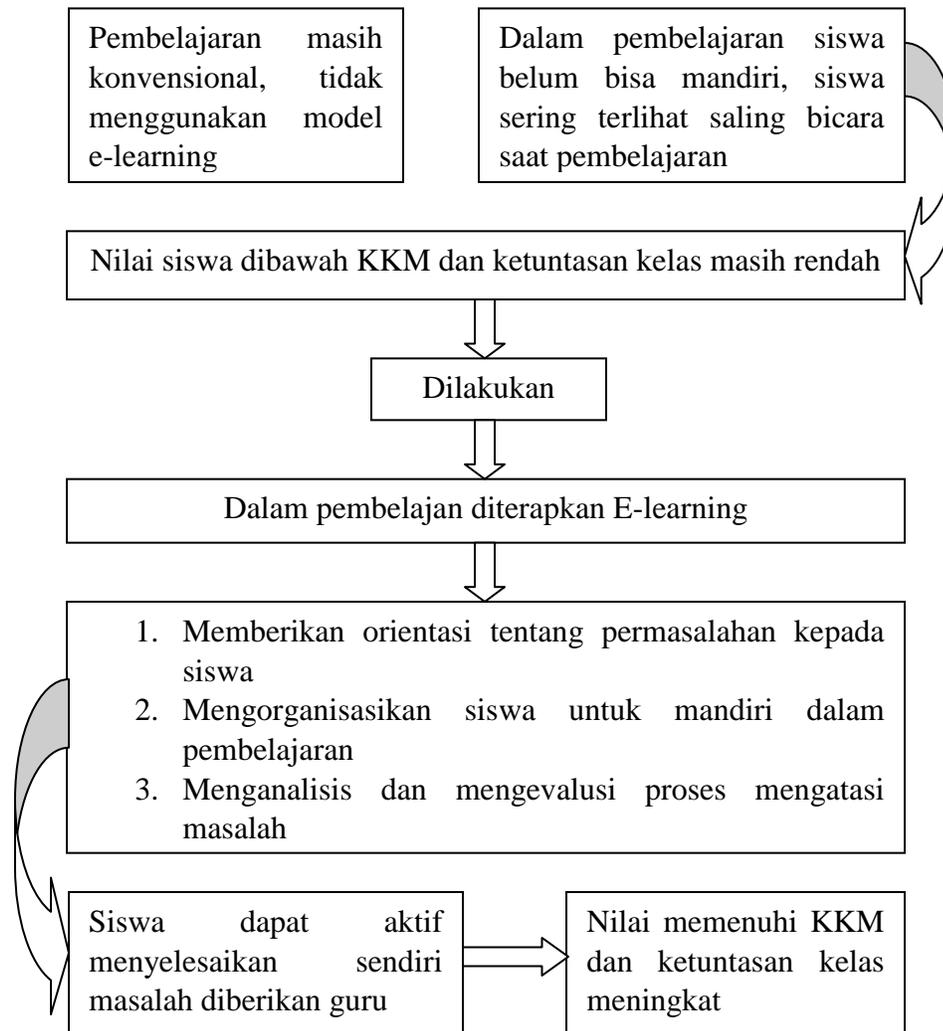
Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar siswa yang menggambarkan ketrampilan atau penguasaan siswa terhadap bahan ajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:256-259)

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh W.S. Winkel, yang dikutip oleh Nana Sudjana (2004:142) sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
2. Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan.
3. Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
4. Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan.
5. Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.

#### **I. KERANGKA KONSEPTUAL**

Kerangka Berfikir dalam penelitian ini adalah pembelajaran LAFALO di SMK Semen Padang masih didominasi metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kebosanan dan rasa jenuh. Pembelajaran LAFALO selama ini masih menunjukkan bahwa pencapaian tujuan belum bisa terpenuhi, hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang relatif berada di bawah KKM dan ketuntasan kelas yang masih rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menerapkan pembelajaran elektronik menggunakan Edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena peneliti berfikir bahwa model ini dapat memecahkan masalah pembelajaran selama ini. Pemecahan masalah ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan Edmodo untuk mencapai tujuan tersebut. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 7. Kerangka berfikir

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian implementasi aplikasi *edmodo* pada mata diklat *LAFALO( Las Fabrikasi Logam )* di SMK Semen Padang yaitu kelas XII TM2 jurusan Teknik Mesin dengan model pembelajaran *blended learning* untuk menentukan hasil belajar menggunakan aplikasi *edmodo* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil yang didapat menggunakan metode pembelajaran media e-learning yaitu aplikasi *edmodo* selama satu bulan dengan empat kali pertemuan memiliki perbandingan nilai postes dan tes mengalami peningkatan dengan menggunakan aplikasi *edmodo*.
2. Selama pelaksanaan penelitian menggunakan aplikasi *edmodo* siswa lebih aktif dan menjadi tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo* dan bisa memotivasi siswa dalam penggunaan internet secara positif. ]

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru diharapkan dapat mencoba menerapkan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media aplikasi *edmodo* agar peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik juga terjadi pada mata pelajaran lainnya.

2. Bagi peserta didik diharapkan selalu meningkatkan keterlibatannya secara aktif untuk berkompetisi dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan peserta didik dapat dilakukan dengan aktif berinteraksi dengan guru selama pembelajaran berlangsung, berdiskusi, mengerjakan tugas dan lain sebagainya.
3. Bagi peneliti atau guru yang akan melaksanakan penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *edmodo* diharapkan dapat menerapkan hal-hal dibawah ini:
  - a. Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk meneliti aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi *edmodo*.
  - b. Apabila suasana kelas mulai menjadi gaduh karena memasuki tahap diskusi, guru atau peneliti dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan mengembalikan suasana kelas menjadi kondusif.
  - c. Jika terdapat peserta didik yang masih malu dan ragu dalam bertanya atau memberikan pendapat dan jawaban, guru atau peneliti dapat meminta peserta didik tersebut untuk menumbuhkan kepercayaan dirinya.
  - d. Apabila terdapat peserta didik yang tidak memahami materi yang telah di tetangkan atau ada yang ragu di materi yang telah dikasih, guru atau peneliti dapat berupaya agar peserta didik memahami materi yang telah dikasih itu dengan cara memberikan penjelasan yang mudah dipahami bagi peserta didik.

- e. Apabila upaya meyakinkan peserta didik tidak berhasil, maka guru atau peneliti dapat mencari cara agar peserta didik bisa memahami materi yang di kasih.