

**PEMANFAATAN *PLATFORM* EDMODO PADA MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL DI KELAS X SMK NEGERI 9 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

DEWI KURNIA SARI
1105407/2011

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2015

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN PLATFORM EDMODO PADA MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL DI KELAS X SMK N 9 PADANG**

Nama : Dewi Kurnia Sari
NIM / BP : 1105407 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Disetujui Oleh

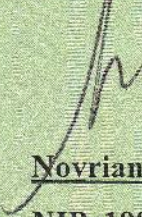
Pembimbing I



Dra. Fetri Yeni, J. M. Pd

NIP. 19611011 198602 2 001

Pembimbing II



Novrianti, S.Pd, M.Pd

NIP. 19801101 200801 2 014

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pemanfaatan Platform Edmodo Pada Mata
Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK N 9
Padang

Nama : Dewi Kurnia Sari

NIM/ BP : 1105407 / 2011

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Fetri Yeni, J. M. Pd
NIP. 19611011 198602 2 001



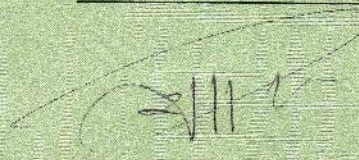
Sekretaris : Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014



Anggota : 1. Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



2. Drs. Zelhendri Zen, M. Pd
NIP. 19590716 198602 1 001



3. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2015

Yang menyatakan



Dewi Kurnia Sari

1105407/ 2011

ABSTRAK

Dewi Kurnia Sari, 1105407/2011: Pemanfaatan *Platform* Edmodo pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang. UNP. 2015.

Salah satu inovasi dalam pengembangan Kurikulum 2013 adalah adanya perubahan struktur mata pelajaran pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran baru yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Peserta didik dikenalkan dengan komunikasi *online* yang diberdayakan oleh suatu jejaring sosial pendidikan yaitu Edmodo yang dimanfaatkan dengan tujuan untuk membuat peserta didik terbiasa dan terampil menggunakan media digital serta mengajarkan mereka berperilaku secara *online*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam tentang pemanfaatan *platform* Edmodo pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK Negeri 9 Padang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Snowball sampling*. Data diperoleh dari siswa kelas X dan guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMKN 9 Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan dilanjutkan menarik kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform* Edmodo oleh siswa kelas X dalam mata pelajaran Simulasi Digital lebih cenderung sebagai media sosial pembelajaran, dimana siswa dapat melihat informasi, mengirimkan tugas, mengerjakan kuis, dan berdiskusi dengan guru serta anggota kelasnya. Adapun pengelolaan kelas virtual yang dilakukan oleh guru Simulasi Digital dalam Edmodo yaitu dengan memanfaatkan semua fitur yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yang meliputi *group, small group, note, alert, polling, quiz, library, badge* dan yang lainnya. Siswa juga dapat belajar kelompok di dalam akun Edmodo yang dimilikinya dengan cara mengirimkan *note* sesuai dengan materi yang dibahas, kemudian saling berkomentar untuk bertukar pendapat. Terdapat kendala dalam pemanfaatannya, yaitu jaringan internet yang terkadang mengalami gangguan di sekolah. Tetapi hal ini telah diatasi oleh pihak sekolah, dengan menambah kapasitas modem di laboratorium komputer.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pemanfaatan *Platform Edmodo* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing I yang tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Bapak Drs. Raymon, M.Pd selaku Kepala SMK N 9 Padang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Bapak Choneron Wincy, S.Pd Gr, Ibu Evi Sriganti, S.P, dan Ibu Rahmatul Husna Arsyad, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK N 9 Padang yang telah membantu penulis selama penelitian.
7. Orang tua (Ayahanda M.Yusuf dan Ibunda Yuliarti), Kakak (Sefriani, S.Si), dan Dekbong (Rian Fadri) yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
8. Sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan 2011, terspesial untuk 3Kawe yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kuliah.
9. Senior-senior yang telah memberikan nasehat dan informasi kepada penulis dalam menjalani studi dan organisasi selama di bangku perkuliahan.
10. Keluarga besar Alumni dan Grantees VDMS UNP yang telah memberikan berbagai macam ilmu, pengetahuan, tanggung jawab dan pengalaman organisasi.
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan

yang telah diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal,
Amin.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan yang menunjukkan ketidaksempurnaan penulis dengan berbagai kelemahan. Maka dari itu penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang bermanfaat demi perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Amin.

Padang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Pertanyaan Penelitian.....	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Manajemen Kelas Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi	12
1. Definisi Konsep Pengelolaan Kelas	12
2. Peranan Pengajar dan Komputer di dalam Kelas	13
3. Faktor Pendukung Pengelolaan Kelas	15
4. Implementasi TIK untuk Pembelajaran Online	16
B. Mata Pelajaran Simulasi Digital	19
C. Pemanfaatan Edmodo	20
1. Edmodo	20
2. Kelas Maya dalam Edmodo.....	25

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
C. Jenis dan Sumber Data	40
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	41
E. Pemeriksaan Keabsahan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian	52
1. Temuan Umum	52
2. Teman Khusus	58
B. Pembahasan Temuan Penelitian	99

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	103
B. Saran	104

DAFTAR PUSTAKA	106
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	108
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nama-Nama kelas virtual dalam Edmodo pada mata pelajaran SimDig.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal Edmodo.....	22
2. Kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua	24
3. Pengaturan kelas didalam Edmodo	26
4. Membuat keterangan <i>group</i> di dalam Edmodo	27
5. Membuat <i>group</i> dalam Edmodo.....	27
6. Menunjukkan bahwa kelas telah berhasil dibuat	28
7. Cara membuat <i>small group</i> di dalam <i>group</i> utama pada Edmodo .	31
8. Jendela kerja pembuatan <i>Alert</i>	37
9. Komponen dalam Analisis data (<i>Interactive Model</i>) menurut Miles dan Huberman	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Observasi.....	109
2. Pedoman Wawancara.....	110
3. Catatan Lapangan.....	113
4. Struktur Organisasi SMKN 9 Padang	144
5. Foto Gedung SMK N 9 Padang	145
6. Surat Izin Penelitian	147
7. Surat Penugasan Dosen Pembimbing	148
8. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	149
9. Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian	150
10. Dokumentasi Penelitian	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat membawa dampak di dunia pendidikan saat ini. Banyak faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, salah satu diantaranya adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Miarso,2004). Kurikulum 2013 menjanjikan lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter (Mulyasa,2013:39). Salah satu langkah yang diambil pemerintah dalam pengembangan Kurikulum 2013 adalah dengan mengintegrasikan teknologi komunikasi dan informasi pada semua mata pelajaran.

Menurut Simanjuntak (2013) dalam tulisannya yang berjudul “Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013” pada jurnal pendidikan menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dimana pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan :

- (1) Memanfaatkan fasilitas multimedia yang sudah tersedia untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Misalnya, untuk presentasi. Jika dahulu presentasi hanya menggunakan media OHP yang monoton, sekarang presentasi sudah dapat ditampilkan dengan LCD projector dan dibuat lebih kreatif dengan menampilkan berbagai konten multimedia, seperti gambar, video, suara, dan sebagainya;
- (2) memanfaatkan internet untuk proses pembelajaran jarak jauh (kelas virtual). Kelas virtual ini sudah menjadi tren di era globalisasi sekarang. Karena kelas virtual memiliki

beberapa keuntungan, seperti: peserta didik dapat mengekspresikan diri, bersosialisasi, saling berbagi pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan cara belajar yang mandiri; (3) memungkinkan peserta didik untuk berdemonstrasi dengan perangkat multimedia yang ada. Misalnya, menampilkan suatu kegiatan eksperimen dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana cara yang dilakukan dalam eksperimen tersebut.

Begitu pentingnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman modern ini. Seseorang yang tidak memahami penggunaan teknologi saat ini, lambat laun akan tersingkir dari persaingan global. Setiap orang akan dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka inginkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka bisa belajar dimana pun dan kapan pun itu dengan bantuan jaringan internet. Internet sebagai sumber belajar terlengkap yang pernah ada, memungkinkan seseorang memperoleh manfaat dan keuntungan. Internet juga menyediakan informasi lain yang bukan hanya ditujukan untuk pembelajaran yang bisa saja memiliki kelemahan dan merugikan. Pada dunia pendidikan, disinilah peran seorang pendidik dalam mengarahkan peserta didiknya menggunakan jaringan internet untuk proses pembelajaran.

Banyak inovasi yang dilakukan dalam pengembangan Kurikulum 2013. Salah satu diantaranya adalah struktur mata pelajaran di setiap jenjang pendidikan. Ada mata pelajaran yang mengalami pengurangan jam pelajaran, penambahan jam pelajaran, bahkan juga ada muncul mata pelajaran baru. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terdapat mata pelajaran baru yang muncul seiring dengan pengembangan Kurikulum 2013 ini. Mata pelajaran yang dimaksud adalah Simulasi Digital (SimDig).

Simulasi Digital merupakan suatu upaya dalam mengomunikasikan ide atau gagasan ke dalam suatu presentasi digital, yang menjadi bagian dari kelompok mata pelajaran kejuruan di SMK yang telah menerapkan Kurikulum 2013. SMK terdiri dari berbagai macam bidang keahlian yang sejalan dengan dunia kerja. Semua bidang keahlian tersebut memiliki tujuan yang secara umum mengacu kepada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 15 yang menyebutkan bahwa “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”.

Pada abad ke-21 ini, peserta didik dituntut untuk dapat melakukan komunikasi melalui media digital. Terlebih lagi pada jenjang Pendidikan Kejuruan, mereka harus lebih handal dalam menggunakan media digital karena dipersiapkan untuk terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan sekolahnya. Hal inilah menjadi salah satu faktor lahirnya mata pelajaran Simulasi Digital di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Pada proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep. Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan,

siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Media digital yang dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep, dipilih dari yang telah tersedia secara luas melalui aplikasi atau *platform* digital dengan menggunakan peralatan elektronika atau peralatan teknologi informatika dan komunikasi yang ada.

Mata pelajaran Simulasi Digital ini telah ada di setiap Sekolah Menengah Kejuruan yang menerapkan Kurikulum 2013. Termasuk juga Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di kota Padang. SMK Negeri 9 Padang adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang dijadikan pilot dalam penerapan Kurikulum 2013. Sekolah ini telah melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital sejak 3 semester yang lalu atau sejak semester Genap Januari-Juni tahun ajaran 2013/2014. Sekolah ini memiliki target untuk menjadi sekolah yang berstandar internasional dan menjadi salah satu sekolah rujukan. Hal ini dilakukan melalui tahap demi tahap, mulai dari perbaikan fisik, sampai kepada peningkatan kualitas pembelajaran yang terdapat di sekolah.

Mata pelajaran Simulasi Digital baru diterapkan untuk kelas X di SMK Negeri 9 Padang. Pada mata pelajaran Simulasi Digital ini, peserta didik pertama kali dikenalkan dengan komunikasi *online*. Kesempatan melakukan pembelajaran melalui media digital semakin terbuka lebar bagi masyarakat pembelajar. Komunikasi *online* yang dipelajari dalam mata pelajaran Simulasi Digital diberdayakan oleh suatu jejaring sosial pendidikan yang termasuk ke

dalam materi pelajaran yaitu Edmodo. Melalui Edmodo, pelaksanaan *collaborative learning* secara *online* dapat dilakukan. *Collaborative Learning* adalah belajar dapat dilakukan oleh dua kelompok atau lebih dilakukan secara bersama sehingga dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar di dalamnya. Setiap kelompok dapat menjadi sumber belajar bagi kelompok lain dan hal itu dapat diakses secara langsung melalui fasilitas internet yang telah dipersiapkan sedemikian rupa.

Pendidik dapat mengembangkan *collaborative learning* yang berbasis aneka sumber belajar dalam bentuk gambar diam tanpa suara, gambar bergerak tanpa suara, gambar bergerak dengan suara (audio visual) dan lain-lain secara terstandar dengan menggunakan Edmodo (SEAMOLEC: 2013). Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini.

Fitur dan tampilan Edmodo tidak jauh berbeda dengan tampilan *Facebook*. Hal ini terjadi karena Jeff O'Hara seorang admin jaringan dalam Edmodo menilai adanya ketertarikan yang tinggi oleh kaum muda termasuk peserta didik terhadap jejaring sosial *Facebook* yang membuat mereka betah belama-lama mengaksesnya untuk melakukan komunikasi secara *online*. Edmodo yang memiliki kesamaan fitur dengan *Facebook* menuntut siswa lebih kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagian besar peserta

didik telah memiliki gambaran terhadap materi yang akan dipelajarinya sehingga guru hanya perlu mengarahkan dan membimbing mereka.

Edmodo merupakan sebuah *software* untuk mendesain *e-learning*. Guru dapat mengembangkan kreatifitasnya untuk mendesain pembelajaran *online* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada banyak fitur pada Edmodo yang bisa dimanfaatkan guru untuk mendesain pembelajaran *online* (*e-learning*), diantaranya adalah guru dapat membuat kelas *online* dengan fitur *group*, membuat kelompok belajar kecil dengan fitur *small group*, membuat perpustakaan *online* melalui fitur *library*, membuat catatan (*Note*), penugasan (*Assignment*), kuis (*Quis*), kalender, pengumuman (*Alert*), pemanfaatan *search* dan *filter*, serta membuat dan memberi lencana (*Badge*) kepada siswa yang telah mencapai prestasi tertentu.

Pembelajaran Simulasi Digital di SMK N 9 Padang dilakukan di laboratorium komputer yang terletak di lantai 2 gedung A. Laboratorium komputer di sekolah ini dilengkapi dengan 34 unit laptop untuk praktek siswa, 1 PC sebagai server, jaringan LAN, Wifi sekolah, 3 buah AC, dan penerangan yang cukup. Tata letak tempat duduk tersusun dengan rapi sehingga membuat nyaman peserta didik dalam belajar.

Mata pelajaran Simulasi Digital ini dilakukan satu kali dalam satu minggu selama 3 jam pelajaran untuk setiap kelasnya. Guru mata pelajaran Simulasi Digital selalu memantau peserta didiknya saat belajar dengan menggunakan komputer server, dimana masing-masing laptop untuk praktek

siswa telah terhubung pada komputer server yang digunakan oleh guru, sehingga apa pun aktivitas siswa dalam menggunakan laptop akan terlihat secara langsung. Salah satu yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Edmodo di laboratorium komputer adalah masalah jaringan internet yang tidak selalu berfungsi baik. Hal ini membuat proses pembelajaran sedikit terganggu saat jaringan tiba-tiba terputus. Namun saat ini, pihak sekolah sedang mencari solusi dan memperbaiki sistem jaringan internet yang terdapat di ruang lingkup SMK Negeri 9 Padang.

Guru membuat beberapa kelas virtual di dalam akun Edmodo. Kelas virtual tersebut disesuaikan dengan nama masing-masing jurusan dan kelas mereka. Guru membuat 11 kelas virtual (*group*) sesuai dengan jumlah kelas di tingkat X. Guru membuat nama setiap kelas pada jurusan Akomodasi Perhotelan dengan nama SIMDIG XAP1, SIMDIG XAP, SIMDIG AP3, SIMDIG XAP4 dan SIMDIG XAP5. Pada jurusan Jasa Boga, kelas dibuat dengan nama SIMDIG XJB1, SIMDIG XJB2, SIMDIG XJB3, SIMDIG XJB4, SIMDIG XJB5, dan SIMDIG XJB6.

Pada mata pelajaran Simulasi Digital, terlihat peserta didik yang masih kurang aktif berkomunikasi menggunakan Edmodo. Mereka cenderung menunggu perintah dari guru, barulah mereka akan mengecek akun Edmodo yang mereka miliki. Berbagai alasan yang mereka keluarkan ketika ditanya mengapa jarang membuka Edmodo dan mem-*posting* informasi kedalamnya.

Guru telah mengupayakan penggunaan Edmodo pada mata pelajaran Simulasi Digital. Guru selalu menginformasikan hal-hal penting melalui akun

Edmodo-nya. Tetapi kendalanya, siswa masih juga belum aktif menggunakan Edmodo, padahal aksesnya murah, bisa melalui komputer ataupun *gadget* (*handphone*, Tab, iPad dll).

Pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Simulasi Digital, beliau menyampaikan bahwa mereka selalu memanfaatkan aplikasi Edmodo untuk pembelajaran, baik itu untuk media tempat siswa mengirim tugas, *memposting* informasi, sampai kepada melakukan penilaian. Jika guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswanya, guru akan meminta masing-masing siswa mengirimkan tugas tersebut ke dalam *group* atau kelas virtual mereka yang terdapat pada akun Edmodo. Hal ini membantu siswa untuk terbiasa dalam menggunakan sistem digital dan mengurangi penggunaan kertas untuk membuat tugas.

Adapun pemanfaatan fitur *small group* yang terdapat di dalam Edmodo, guru menggunakannya hanya pada materi pelajaran tertentu, yang kiranya cocok untuk didiskusikan oleh peserta didik. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang heterogen, sehingga dalam satu kelompok mereka saling bertukar pendapat dan saling melengkapi satu sama lainnya. Guru telah beberapa kali menggunakan fitur *small group* untuk materi tertentu, dan terlihat siswa belum terlalu aktif berdiskusi di *group* mereka. Hal ini terjadi karena berbagai alasan, diantaranya adalah mereka belum semuanya terbiasa menggunakan *platform* Edmodo sehingga masih membutuhkan bimbingan tentang cara-cara penggunaannya. Selain itu, tidak semua siswa mempunyai perangkat telekomunikasi untuk mengakses aplikasi

Edmodo, hal ini juga menjadi salah satu faktor siswa kurang aktif berdiskusi di dalam fitur *small group* pada akun Edmodo-nya.

Mata pelajaran Simulasi Digital mempunyai KKM adalah 80. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas X rata-rata 75% memiliki nilai yang cukup baik. Tetapi, pemanfaatan Edmodo di dalam pembelajaran, hanya sebagian siswa yang sering terlihat muncul membuka akun Edmodo-nya, khususnya dalam meng-*upload* informasi ataupun mengirim tugas kepada guru mata pelajaran Simulasi Digital. Sedangkan sebagiannya lagi, ketika ditanya mengapa tidak mengirimkan tugas melalui Edmodo, mereka cenderung membuat berbagai macam alasan untuk pembelaan diri.

Pada setiap pembelajaran Simulasi Digital, guru selalu mengingatkan kepada siswanya untuk sesering mungkin membuka akun Edmodo yang mereka miliki, karena guru akan mem-*posting* informasi penting, materi pelajaran ataupun tugas rumah di dalam akun Edmodo tanpa memberi tahu kepada mereka secara langsung. Hal ini dilakukan oleh guru untuk membiasakan siswa agar terampil menggunakan jejaring sosial pendidikan ini sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Pemanfaatan Platform Edmodo Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Bagaimana Pemanfaatan *Platform* Edmodo Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang ?

C. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagaimana siswa kelas X SMK N 9 Padang memanfaatkan Edmodo sebagai sarana belajar dalam mata pelajaran Simulasi Digital ?
2. Bagaimana guru mengelola kelas dengan memanfaatkan fitur *group* dalam Edmodo pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK N 9 Padang?
3. Bagaimana cara siswa berdiskusi pada fitur *small group* dalam pemanfaatan Edmodo ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai “Pemanfaatan *Platform* Edmodo pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang”, secara rincinya tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara siswa kelas X SMK N 9 Padang dalam memanfaatkan Edmodo sebagai sarana belajar dalam mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Mengetahui cara guru mengelola kelas dengan memanfaatkan fitur *group* dalam Edmodo pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK N 9 Padang.

3. Mendeskripsikan cara siswa berdiskusi pada fitur *small group* dalam Edmodo.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini berguna bagi :

1. Bagi sekolah, sebagai pedoman dalam memperbaiki sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran khususnya pembelajaran *online*.
2. Bagi guru, sebagai pedoman pemanfaatan fitur *group* dalam Edmodo untuk mengelola kelas maya (*online*).
3. Bagi peneliti, untuk memahami pemanfaatan Edmodo sebagai media sosial pendidikan.
4. Bagi pembaca, memberikan motivasi agar dapat memanfaatkan Edmodo sebagai media sosial pendidikan untuk saling bertukar informasi seputar pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMK N 9 Padang tentang “Pemanfaatan *Platform* Edmodo Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK N 9 Padang”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa kelas X memanfaatkan *platform* Edmodo sebagai media sosial pembelajaran dan sarana untuk mendapatkan informasi, mengirimkan tugas, mengunduh materi pelajaran, mengerjakan *quiz*, dan berdiskusi dengan teman satu kelas di dalam kelas *online*. Selain itu, bagi guru, Edmodo dijadikan media dan sarana untuk memfasilitasi siswa agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai pembelajaran Simulasi Digital, baik itu terkait dengan materi pelajaran, memberikan latihan ataupun ulangan kepada siswa dalam fitur *quiz*, ataupun sekedar berdiskusi dengan siswa melalui kolom komentar.
2. Guru mata pelajaran Simulasi Digital memanfaatkan fitur *group* yang didukung dengan fitur-fitur lainnya dalam mengelola kelas virtual yang dimilikinya pada *platform* Edmodo. Fitur-fitur itu meliputi *group*, *alert*, *badge*, *small group*, *library*, dan *quiz*. Semua fitur-fitur tersebut sangat mendukung dalam pembelajaran. Pemanfaatan Edmodo ini juga memberikan kemudahan bagi guru untuk memberikan materi tambahan kepada siswa. Terkait dengan masalah keefektifan penggunaan Edmodo ini dalam pembelajaran SimDig, guru merasa hal ini telah efektif dan

tujuan pembelajaran dapat tercapai yang ditunjukkan dengan siswa yang rajin membuka Edmodo, nilainya cenderung memuaskan.

3. Siswa berinteraksi di dalam *group* dan *small group* dengan cara mengirim *note* dan saling membalas komentar satu sama lainnya, dari komentar-komentar tersebutlah mereka berdiskusi. Masing-masing anggota kelompok harus memberi ulasan terkait dengan tugas kelompoknya. Ulasan itulah yang akan menjadi nilai keaktifan masing-masing anggota kelompok. Guru Simulasi Digital berperan sebagai fasilitator dan motivator siswa. Guru juga selalu memantau setiap aktivitas siswa yang terjadi di dalam *group*. Guru juga ikut berdiskusi di dalam *group* jika ada siswa yang memerlukan penjelasan dari guru.

B. Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan yang telah peneliti sampaikan di atas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain :

1. Kepada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebaiknya selalu *update* dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta dapat memanfaatkan Edmodo sebagai media sosial pembelajaran pada setiap perkuliahan dengan mengkolaborasikan antara kelas *online* dan kelas nyata.
2. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus lebih mengefektifkan pemanfaatan Edmodo agar antara siswa dan guru serta orang tua dapat terhubung melalui kelas maya yang terdapat di dalam Edmodo.

3. Sebaiknya guru memberikan pelayanan yang lebih luas kepada siswa untuk mengakses Edmodo, sehingga mereka yang tidak mempunyai perangkat yang mendukung bisa mengerjakan dan mengirimkan tugas ataupun PR melalui akun Edmodo-nya.
4. Kepada pihak sekolah, sebaiknya pemanfaatan Edmodo bukan hanya pada mata pejaran SimDig, tetapi dikembangkan untuk semua mata pelajaran agar siswa lebih terbiasa berkomunikasi secara *online* yang bersifat akademik.
5. Sebaiknya pihak sekolah dapat mengunci situs-situs yang dianggap tidak perlu untuk diakses oleh siswa, seperti (*Facebook, twitter, Youtube, dll*) sehingga siswa di sekolah yang menggunakan jaringan internet hanya bisa mengakses hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Armedi Putra. 2010. *Pemanfaatan Jaringan Internet UNP oleh Mahasiswa di Lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Skripsi. UNP.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Sosial Learning Network “Edmodo” Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*. <http://Jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/jptk/article> diakses 5 november 2014 pukul 20.14
- Darmansyah. (2010). *Pembelajaran Berbasis Web*. Padang: UNP Press.
- Desmon Simanjuntak. 2013. *Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013*. www.bpkpenabur.or.id/.../Hal.%2078-87%20Peranan%20Teknologi%20...download : Diunduh tanggal 28/09/2014 pukul 19.42.
- Emzir.2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Gatot Priowirjanto & Yudha Prapantja. 2013. *Tutorial SEA Edunet 2.0*. www.seamolec.org/newsdetails.php?id=210 : Diakses 02 Oktober 2014.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Imam Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori & Praktik*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Jefri Marzal. 2014. *Studi Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo Sebagai Media E-Learning Oleh Dosen Senior yang Tidak Terbiasa Bekerja Dengan Komputer*. <http://Online-journal.unja.ac.id/index> download tanggal 5 November 2014 pukul 20.16.
- Lexy J. Moleong. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Kencana.