

E-LEARNING DENGAN APLIKASI EDMODO DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Dwi Kristiani¹

¹Mahasiswa S2 Magister Sistem Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711
dwikristiani45@gmail.com

ABSTRAK

Masa Era-Globalisasi adalah dimana semua orang yang tinggal di sebuah perkampungan kecil yang diberi nama dunia. Teknologi informasi berkembang begitu pesatnya dan menghubungkan manusia di seluruh dunia ke dalam komunitasnya sendiri, misalnya berdasarkan tugas atau kewajiban, banyaknya keinginan, dan keanekaragaman kelompok lainnya. Globalisasi memiliki pengaruh yang luar biasa, salah satunya mempermudah suatu pekerjaan, termasuk pula di lingkup pendidikan. E-Learning merupakan salah satu kegunaan teknologi informasi didalam ruang kelas pembelajaran. Edmodo adalah salah satu sosial media yang disediakan untuk para guru sebagai pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar. Edmodo adalah kawasan tempat belajar - tidak berbayar - yang aman dan kerjasama yang nyaman antara guru dan siswa. Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk terikat didalam ruang belajar maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, di diskusikan, ditemukan, di analisa, dan atau dinilai oleh guru dan siswa. Pada saat siswa berpartisipasi aktif didalam sistem, guru tetap memegang kuasa penuh.

Kata kunci : E-Learning, Edmodo, Globalisasi

1. PENDAHULUAN

Tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya teknologi informasi komunikasi banyak membawa dampak yang positif bagi berkembangnya dunia informasi dan terlebih khusus lagi pada dunia pendidikan. Pendidikan formal, informal, dan non formal dapat menikmati fasilitas teknologi informasi komunikasi dari yang simpel sampai kepada yang kompleks.

Teknologi informasi yang menggunakan media komputer dan internet, mulai dari *software* maupun *hardware* memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar para peserta didik atau para siswa. Keunggulan yang diberikan bukan hanya terletak pada faktor keakuratan suatu kabar berita atau informasi, namun juga fasilitas digital dalam multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik melalui visual secara interaktif. Sejalan dengan majunya teknologi internet, banyak kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi seperti ini.

Cyber atau *electronic learning* (E-Learning) pada hakekatnya belajar, atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet. Teknologi belajar secara E-Learning seperti itu bisa juga disebut sebagai belajar atau pembelajaran berbasis Web (*web based instruction*). Era informasi dan Era globalisasi adalah merupakan suatu keadaan dimana terjadi proses perubahan antar komunitas, antar budaya, antar negara, antar bangsa, tanpa mengenal batas, ruang dan waktu. Pengaruh perkembangan globalisasi seperti ini semakin terasa, terutama dengan semakin banyaknya saluran informasi komunikasi yang tersedia baik cetak maupun elektronik, serta pesatnya perkembangan dalam bidang teknologi komunikasi dan transportasi.

Format-format pendidikan yang mungkin tersedia di abad ke-21 yaitu *Cyber* (E-Learning) yang merupakan belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi melalui perangkat komputer dan atau internet, *open/distance learning* yaitu model pembelajaran jarak jauh, dimana guru dan peserta didik/siswa berada dalam satu tempat yang berbeda tetapi bisa dengan waktu yang sama, serta dengan kemajuan teknologi saat ini bisa juga dengan bertatap muka melalui kamera tetapi tidak bisa bertatap fisik secara langsung.

Banyak pilihan bagi praktisi pendidikan untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajarannya, antara lain : Moddle, Prototype, Camtasia, Macromedia Flash Player, Edmodo dan masih banyak lagi yang lainnya. Namun, dalam artikel ini akan fokus membahas tentang EDMODO.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sekolah Menengah Kejuaraan

SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan yang disebut adalah bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan yang sangat penting didalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap terjun pada dunia kerja. Pendidikan sekolah kejuruan mempunyai arti yang bervariasi namun dapat dilihat kesamaanya. Menurut Evans dalam Djojonegoro (1999) mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan adalah bagian kecil dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang atau peserta didik agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari bidang-bidang pekerjaan lainnya yang lebih bervariasi. Dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah mengatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter/*attitude* serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik/siswa agar menjadi manusia yang berkarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pasal 3 UU RI No 20/ 2003).

Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 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 di bidang tertentu. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Pengertian ini mengandung pesan bahwa setiap institusi yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan harus berkomitmen menjadikan tamatannya mampu bekerja dalam bidang tertentu (Depdikbud, 1995).

Berdasarkan definisi di atas, maka sekolah menengah kejuruan atau juga disebut SMK sebagai sub sistem pendidikan nasional seyogyanya mengutamakan mempersiapkan peserta didik/siswanya untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi, dan mampu mengembangkan dirinya dengan sukses di lapangan kerja yang cepat berubah sesuai dengan tututan perkembangan jaman. Tercapai tidaknya tujuan di atas sangat tergantung pada masukan dan sejumlah variabel dalam proses pendidikan. Salah satu variabel dalam proses pendidikan yang menentukan ketercapaian tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah kerja sama antara SMK dengan dunia usaha dan dunia pendidikan tinggi (Depdikbud, 1995). Adanya hubungan yang semakin erat antara SMK dengan dunia pendidikan tinggi, logikanya semakin baik kualitas tamatannya, yang berarti kualitas tamatan dapat ditingkatkan karena di dunia pendidikan tinggi, ilmu dan teknologi akan berkembang.

2.2 E-learning

2.2.1 Sejarah E-learning

Pemanfaatan teknologi internet untuk pendidikan di Indonesia secara resmi dimulai sejak dibentuknya telematika tahun 1996. Masih di tahun yang sama dibentuk *Asian Internet Interconnections Initiatives*. Jaringan yang dikoordinasi oleh ITB ini bertujuan untuk pengenalan dan pengembangan teknologi internet untuk pendidikan dan riset, pengembangan *backbone* internet pendidikan dan riset di kawasan Asia Pasifik bersama-sama perguruan tinggi di kawasan ASEAN dan Jepang, serta pengembangan informasi internet yang meliputi aspek ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, sosial, dan ekonomi. Hingga kini sudah ada 21 lembaga pendidikan tinggi (negeri dan swasta), lembaga riset nasional, serta instansi terkait yang telah bergabung.

Perkembangan Aplikasi E-Learning dari Masa ke Masa

1990: CBT (Computer Based Training)

Era dimana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC *standalone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi berupa materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam format MOV, MPEG-1 atau AVI. Perusahaan perangkat lunak *Macromedia* mengeluarkan *tool* pengembangan bernama *Authorware*, sedangkan *Asymetrix* (sekarang bernama Click2learn) juga mengembangkan perangkat lunak bernama *Toolbook*.

1994: Paket-Paket CBT

Seiring dengan mulai diterimanya CBT oleh masyarakat, sejak tahun 1994 muncul CBT dalam Kuliah Umum Ilmu Komputer dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.

1997: LMS (Learning Management System)

Seiring dengan perkembangan teknologi internet di dunia, masyarakat dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang cepat diperoleh menjadi mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Disinilah muncul sebutan *Learning Management System* atau biasa disingkat dengan LMS. Perkembangan LMS

yang semakin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperability* antar LMS yang ada dengan suatu standar. Standar yang muncul misalnya adalah standar yang dikeluarkan oleh AICC (*Airline Industry CBT Committee*), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.

1999: Aplikasi *e-Learning* Berbasis Web

Perkembangan LMS menuju ke aplikasi *e-learning* berbasis Web secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs ortal yang pada saat ini boleh dikata menjadi barometer situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar dunia. Isi materinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, *video streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, berukuran kecil dan stabil

2.2.2 Pengertian dan Konsep E- learning

Semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, dikhususkan pada mengenai dampak dalam transformasi informasi/pesan, maka proses kegiatan belajar mengajar pun mengalami perubahan. Adanya media internet memudahkan siswa untuk belajar mengakses ke berbagai sumber informasi, termasuk halaman web. Melalui alamat-alamat web yang disediakan oleh internet, maka siswa dapat belajar mentransformasikan informasinya kepada orang lain sehingga membentuk suatu jaringan atau komunitas atau kelompok belajar yang dikenal dengan *virtual learning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha kegiatan belajar mengajar lewat teknologi elektronik internet.

Proses pertukaran informasi di dunia maya dapat juga diterapkan pada proses kegiatan belajar mengajar, di mana berbagai kekurangan pertemuan tatap muka di kelas bisa dapat dipenuhi dengan membangun aplikasi *e-learning* yang bisa dilakukan di luar jam kegiatan belajar mengajar yang tidak terjadwal. Gagasan yang muncul dalam penerapan sistem *e-learning* ini adalah untuk peningkatan kualitas proses kegiatan belajar mengajar itu sendiri dengan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terus berkembang dengan pesat.

E-Learning adalah pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer dalam bentuk PC, Laptop, Netbook, Tablet dan HP yang berbasis android, yang tersambung dengan internet, dimana siswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *E-learning* dapat dipandang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu (Deni Darmawan, 2012).

Kehadiran internet dengan segala keunggulannya itu pun dipandang menjadi salah satu alternatif sumber informasi masa depan. Internet mempunyai banyak potensi yang dapat mendukung proses pendidikan yang lebih baik. Banyaknya informasi didalamnya dapat menjadi literatur bagi insan perguruan tinggi untuk memperluas wawasan (Sanjaya, 1998). *E-Learning* ternyata untuk mengatasi keterbatasan antara guru dan siswa, terutama dalam waktu dan ruang. Jadi tidak harus berada dalam satu dimensi waktu dan ruang, artinya bisa kapan saja, dalam waktu dan ruang yang berbeda.

Sistem *e-learning* merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dikemas dalam bentuk elektronik/digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs internet. Pada dasarnya *e-learning* mengandung pengertian dan memberikan jangkauan proses belajar seperti biasanya. Aplikasi *e-learning* bisa digunakan sebagai salah satu fasilitas baik secara formal maupun informal untuk aktivitas pelatihan dan kegiatan belajar mengajar menggunakan intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, handphone, PDA dan lainnya.

E-Learning dapat menjadi partner kerja yang saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. *E-Learning* bahkan menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas atau sebagai alat ampuh untuk program pengayaan. Sekalipun diakui bahwa belajar mandiri merupakan *basic thrust* kegiatan *E-Learning*, namun jenis kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya (Reddy, 2002).

Lebih lanjut, karena sifatnya yang fleksibel dan terdistribusi, *e-learning* menciptakan lingkungan pembelajaran (*learning environment*) yang terbuka. Manninen & Pesonen (1997) dalam Ariyawan Agung (2011), menjelaskan perbedaan antara lingkungan belajar yang terbuka dan tertutup dalam perbandingan tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan lingkungan belajar

Aspek pembeda	Lingkungan belajar Terbuka	Lingkungan belajar tertutup
	Internal	Eksternal
Keputusan untuk belajar	Kehendak sendiri	Tekanan dari luar atau kebutuhan

Pendekatan pembelajaran	Belajar mandiri	Tradisional
Pendefinisian tujuan Pembelajaran oleh Waktu Pembelajaran	Diri sendiri	Guru, pelatih, organisasi atau masyarakat
Tempat Pembelajaran	Kapanpun, sesuai dengan tingkat kecepatan belajar siswa masing-masing	Pertemuan-pertemuan yang telah disepakati sebelumnya
Konten Pembelajaran	Dimanapun	Di tempat tertentu yang telah ditentukan
Karakter Informasi	Sesuai dengan kebutuhan Individu	Sama untuk tiap individu
Konteks Kaitan dengan dunia (kehidupan ril) Perolehan Akses	Berdasarkan kebenaran ilmu Pengetahuan	Merupakan permasalahan dan jawabannya yang telah didefinisikan dan dipelajari oleh generasi sebelumnya sebagai suatu kebenaran
Wujud Pembelajaran Kecepatan belajar	Realitas <i>problem-based learning and project-based studying</i>	Institusional Tidak ada kaitan
Alat/metode Penyampaian pemerolehan informasi	Siapapun yang berminat	Siswa yang terseleksi melalui serangkaian ujian atau tes masuk
Kolaborasi	Belajar mandiri	Berdasarkan mata pelajaran yang diharuskan untuk dipelajari
Evaluasi	Diatur secara individu sesuai kemampuannya masing-masing	Ditentukan
dan pemerolehan informasi	Menerapkan berbagai alternatif alat/metode penyampaian	Penyampaian informasi secara sepihak dan menggunakan metode yang sama seterusnya
	Pembelajaran bersifat kolaboratif dan interaktif	Belajar mandiri, proses berpikir dan berefleksi terjadi sendiri dialami sendiri oleh siswa perseorangan, tanpa terfasilitasi secara system
	<i>Self-evaluation</i>	Oleh orang atau pihak luar

3. Manfaat E-learning

Menurut Deni Darmawan (2012) manfaat e-learning dari perspektif pendidik, di antaranya :

- Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dari yang saat ini dibangun
- Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi
- Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran
- Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet
- Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia
- Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar

Dan manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu :

- Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya
- Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu
- Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online

Dengan adanya e-learning para guru/dosen/instruktur akan lebih mudah :

- Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir
- Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya
- Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

Menurut Siahaan (2004), setidaknya ada tiga fungsi *E-Learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*)

1. Suplemen (tambahan). Dikatakan berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
2. Komplemen (pelengkap). Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial. Dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/ memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

Substitusi (pengganti). Dikatakan sebagai substitusi apabila *E-Learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga model yang dapat dipilih, yakni : (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau (3) sepenuhnya melalui internet.

2.3 Edmodo

2.3.1 Sejarah Edmodo.

Edmodo sendiri dikembangkan pada masa akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff Ohara yang berkeyakinan perlunya dikembangkan lingkungan sekolah yang terhubung dengan semua aktifitas didunia. sehingga tidak ada kesenjangan antara kehidupan siswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. Edmodo adalah media *social network microblogging* yang aman bagi siswa dan guru. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan guru dan orangtua siswa lain, selain tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang Edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari guru dan murid. Pada tahun 2010 Edmodo meluncurkan "subjek" dan "penerbit" masyarakat, media digital perpustakaan, pusat bantuan, dan rekening induk untuk berkomunikasi dengan guru, orang tua, dan siswa

2.3.2 Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS). Edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara online, nilai dan masih banyak lagi akan dibahas dibawah. Pada intinya edmodo menyediakan semua yang bisa kita lakukan dikelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di edmodo asalkan punya *parent code* untuk anaknya.

Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakannya selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet.

Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang nyaman dan aman, dikarenakan :

1. Siswa dapat melakukan interaksi dalam pantauan gurunya (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*)
2. Guru dapat mengunci siswa, dengan demikian ia hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi 'kelas' namun tetap ia bisa berkomunikasi langsung dengan gurunya.
3. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan.
4. Guru dapat memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa dan dikomentari.
5. Murid bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan melalui edmodo.
6. Murid juga bisa mengumpulkan PR nya lewat edmodo, tinggal unggah saja. Edmodo bisa dipadukan dengan situs lain seperti wall wisher, glogster dan lain sebagainya.
7. Guru bisa menaruh nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa

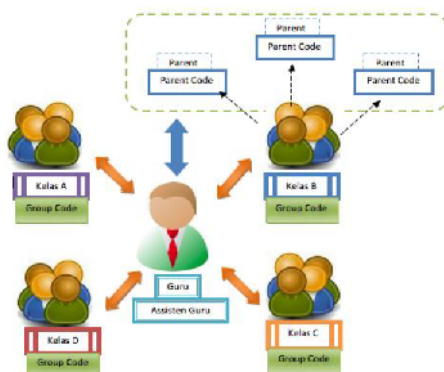
8. Kelas virtual yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru bisa menaruh bahan ajar untuk digunakan di angkatan atau tahun ajaran berikutnya.
9. Siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya.
10. Saat mengerjakan sebuah proyek bersama mereka bisa menaruh semua dokumen yang diperlukan dalam pengerjaannya.
11. Edmodo memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka.
12. Siswa yang pendiam bisa bebas berkata-kata dan berpendapat tanpa khawatir dipermalukan sementara si anak tipe aktif bisa posting pertanyaan kapan saja asal ia terhubung dengan internet.
13. Guru dapat mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswanya ketahui.

3 PEMBAHASAN

3.1 Sistem Kerja Edmodo

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara online. Dalam Edmodo, Guru bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-*upload* materi pelajaran. Siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di Edmodo atau jika disamakan dengan facebook, bisa dikatakan Update Status. Lebih tepatnya lagi, edmodo adalah “Facebook Guru dan Murid” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan facebook.

Seperti dalam pembelajaran tatap muka, Edmodo juga mendukung model pembelajaran “*team teaching*”. Guru dengan dapat mudah mengajak guru lain untuk menjadi *co-teacher*. Kode *parent* sama dengan kode yang diberikan kepada para siswa. Orang tua mempunyai hak akses untuk memantau perkembangan anak – anaknya dan bisa juga berdiskusi dengan guru.



Gambar 1. Kolaborasi dalam Edmodo

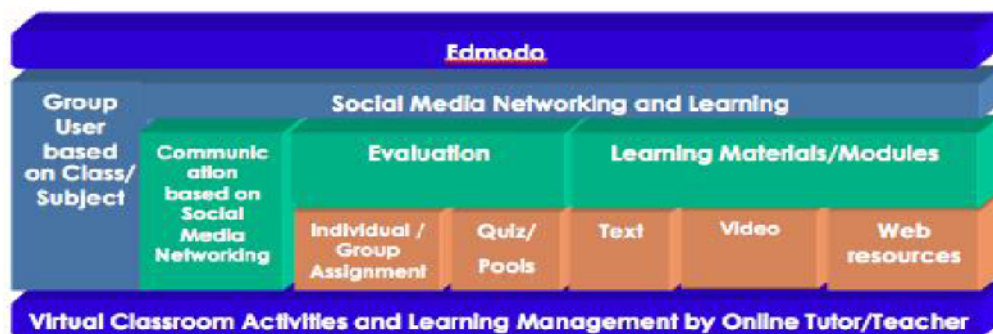
Fitur yang ditawarkan adalah :

1. Bisa meng-edit Profile Picture dan Nama.
2. Tampilan yang sama seperti facebook.
3. Assignment yang dapat diposting guru sebagai PR (pekerjaan rumah) / tugas.
4. Pengaturan jadwal event-event penting.
5. Satu siswa bisa menjadi murid banyak guru.
6. Edmodo bisa diakses melalui handphone.

Media pembelajaran edmodo bisa diakses melalui mobile dan sudah tersedia untuk smartphone Android dan iPhone. Semakin mudah untuk kalangan pendidikan untuk mempelajari dan semoga dengan adanya edmodo ini dapat menyamakan metode pembelajaran pendidikan di Indonesia. Situasi seperti ini juga bisa mengakibatkan kecemburuan sosial karena hanya kalangan menengah ke atas saja yang bisa mengaksesnya dengan gadget mereka, sementara kalangan bawah yang berada pada garis kemiskinan masih dianggap belum mampu mempunyai gadget bisa terhalang untuk belajar. Tapi diperkirakan kondisi seperti ini bukan menjadi penghambat kegiatan belajar mengajar secara modern. Pada masa sekarang ini semua siswa tipe apapun akan cenderung menyukai teknologi dan akrab dengannya. Hampir tidak ada siswa yang tidak punya akun di facebook, bahkan anak usia Sekolah Dasar pun banyak yang sudah punya.

3.2 Desain

Edmodo menggunakan desain yang hampir sama dengan Facebook, dan memberikan fasilitas kepada guru dan siswa tempat yang aman untuk saling berinteraksi, berkolaborasi dan berbagi konten informasi yang lain. Guru juga dapat mengoreksi, mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa. Siswa dapat mengajukan pertanyaan dan meminta suatu tugas yang bisa dikerjakan sebagai pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka serta menanggapi apa bila guru telah memposting suatu tugas atau materi pelajaran. Guru juga dapat melakukan diskusi dengan topik yang telah diposting untuk diskusikan di kalangan siswa. Guru dapat membedakan dan individualize belajar melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya. Edmodo juga memiliki iOS dan aplikasi Android tersedia melalui Apple App Store dan Google Play (masing-masing) ini dibuat dan diterbitkan oleh pengembang Edmodo.



Gambar 2. Desain Diagram Media social Edmodo

3.3 Keamanan

Dalam upaya untuk mencegah orang luar bergabung dengan jaringan sekolah, Edmodo menyediakan kode khusus untuk sekolah dan kelas. Kode-kode ini diberikan kepada siswa dan diperlukan untuk bergabung dengan kelompok. Edmodo yang terbaru adalah yang memberikan pelayanan keamanan dengan menerapkan perlindungan injeksi SQL untuk mencegah akses tidak sah ke sumber daya website dan database.

3.4 Aplikasi

Edmodo dapat dimasukkan ke dalam ruang kelas melalui berbagai aplikasi. Penggunaannya saat ini meliputi tugas posting, diskusi untuk menciptakan respon siswa, klip video *embedding* dan media lainnya untuk mendukung siswa belajar, dan hanya tempat bagi siswa dan guru untuk mengirim pesan satu sama lain. Guru menemukan cara-cara kreatif untuk mendukung pembelajaran siswa dengan menggunakan Edmodo sebagai tempat untuk posting dan kritik sastra analisis satu sama lain, bekerja sama dengan teman-teman mereka, dan posting tulisan kreatif untuk penonton. Pada awal Desember 2012, Edmodo menjalani gaya merubah. Ini sekarang termasuk browsing lebih mudah, tanggapan emoticon untuk tugas, dan penambahan 2 aplikasi, editor foto dan *SchoolTube*, situs video pendidikan.

3.5 Implikasi

Seiring dengan skenario pembelajaran yang tercantum di atas, pendidikan situs jejaring sosial, seperti Edmodo, menawarkan kesempatan unik untuk "berinteraksi dengan siswa dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan." Edmodo menawarkan pendidik kesempatan untuk memulai dialog yang memenuhi siswa dengan pengalaman mereka untuk memeriksa secara kritis penggunaan jaringan sosial dan etis penggunaan media dan format online.

Sebagai anak muda modern, tentu kita semua tahu Facebook. Facebook adalah situs jejaring sosial yang dibuat oleh Marck Zuckerberg yang sudah tidak asing di telinga masyarakat Indonesia apa lagi di kalangan anak remaja. Bukan hanya kalangan atas, namun semua kalanganpun bisa mempunyai facebook apabila ia dapat mengakses internet. Bukan hanya facebook yang bermanfaat, kini hadir situs jejaring sosial bagi pihak pengajar dan yang diajar, yang dapat membantu guru dan murid dalam pendidikan. Berikut inovasi dari Edmodo dilihat dalam perbandingan Edmodo dan Facebook pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan antara Edmodo dan Facebook

No	Fitur	Edmodo	Facebook
1	Jenis	Jejaring pembelajaran social – <i>Social Learning Network</i>	Hanya jejaring social – Social Network
2	Siswa membangun jaringan pembelajaran pribadi	Keanggotaan edmodo terbatas diruang kelas yang dipilih oleh guru	FB memungkinkan bagi siapa saja untuk membuat koneksi global dengan mereka yang mempunyai semangat dan minat yang serupa
3	Guru membangun jaringan pembelajaran pribadi	Guru membuat kelas kemudian membagikan kode kepada para siswa yang digunakan sebagai password untuk masuk kelas. Hanya mereka yang terdaftar yang saling berbagi sumber belajar. (<i>resources</i>)	FB adalah tempat terbuka bagi guru atau siapa saja untuk membuat jejaring kelompok (<i>group</i>) atau halaman. Pencarian dapat dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang di minati pada <i>search...</i>
4	Minimal berumur 13 tahun	Edmodo tidak memerlukan hal tersebut karena langsung di bawah pengawasan guru	FB mengumpulkan informasi pribadi para peserta / siswa
5	Akses dari sekolah	Situs Edmodo dapat di akses dari sekolah	Kebanyakan situs FB di blokir oleh pihak sekolah
6	Iklan	Edmodo memiliki model pendanaan dari sumber lain	FB di danai oleh iklan
7	Tidak berbayar (<i>Free</i>)	Ya, kecuali beberapa opsi, hamper semua platform tersebut bebas digunakan / tidak berbayar.	
8	Kelompok tertutup dimoderasi	Ya, semua platform yang memungkinkan pembuatan kelompok tertutup dan dimoderasi	
9	Kelompok terbuka dimoderasi	Tertutup pada mereka yang tidak terdaftar sebagai siswa	Hanya FB hang terbuka dan memberikan kemungkinan kepada siapa saja untuk menemukan dan bergabung
10	Pesan pribadi antar siswa (<i>chatting</i>)	Edmodo tidak memungkinkan pengiriman pesan antar siswa (<i>chatting</i>)	Pengguna FB dapat mengatur profil pribadinya untuk menerima ataupun menolak pesan pribadinya
11	Acara / kalender	Ada, tetapi di Edmodo tidak dapat digunakan untuk meminta jawaban atau berkomunikasi.	Ada fitur meminta jawaban (<i>RSVP</i>) dan berkomunikasi pada waktu ada acara di FB
12	Hubungan global	Koneksi terbatas pada lingkungan kelas yang telah dihubungkan oleh guru	Hubungan bebas
13	Posting tugas siswa	Sangat mungkin. Edmodo dirancang untuk pembelajaran dengan system yang lebih baik	Dapat dilakukan, tetapi pada FB agak nyaman karena terlalu terbuka
14	Pengawas (Kepala Sekolah) dll	Jika dikehendaki bisa diikuti kedalam kelas dan melihat pada aktifitas kelas	Tersedia, namun jarang di ikutsertakan
15	Orang tua	Jika dikehendaki bisa diikuti kedalam kelas dan melihat pada aktifitas kelas	Orang tua hanya dapat melihat informasi umum
16	Integrasi Gogle Docs	Edmodo memiliki google docs yang terintegrasi langsung ke platform	Google docs tidak terintegrasi pada FB, tetapi tautan (<i>links</i>) tetap dapat di muat dalam google docs
17	Pembuatan <i>polling</i>	Dimungkinkan, pilih “ <i>Create poll</i> ”	Dimungkinkan, pilih “ <i>Ask question</i> ”
18	Pembuatan Kuis	Pembuatan quis melekat pada platform Edmodo, cukup dengan memilih “ <i>create quis</i> ”	Tidak tersedia tetapi dapat disisipkan kuis pada FB

19	Akses setelah lulus	Edmodo adalah platform beebasis sekolah dan biasanya tidak dilanjutkan setelah pergantian tahun ajaran atau kelulusan	Tersedia, karena semua kegiatan di FB masih tersedia meskipun telah meninggalkan kelas atau kelulusan, kecuali jika grup di hapus
20	Buku Nilai dan Tugas	Edmodo memang LMS (<i>Learning Management System</i>) yang dapat merekam dan menangkap karya siswa	Tidak ada, FB tidak memiliki fitur tersebut
21	Memerlukan informasi pribadi para pengguna	Edmodo tidak memerlukanya	FB memerlukan informasi pribadi dan menggunakannya untuk pengiklanan

Adapun perbandingan situs jejaring sosial bagi pihak pengajar dan yang diajar, yang dapat membantu guru dan siswa dalam pendidikan yang lain adalah Moodle. Berikut inovasi dari Edmodo dilihat dalam perbandingan Edmodo dan Moodle pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan antara Edmodo dan Moodle

No	Indikator	Edmodo	Moodle
1	Konsep	Jejaring Sosial	Course Management System
2	Kecepatan	Lebih Cepat	Sesuai dengan server yang dikembangkan.
3	Pengembangan	Tidak perlu install	Harus diinstal pada server sesuai dengan kebutuhan.
4	Tampilan	Lebih mendunia, karena tampilan menyerupai facebook.	Sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengembang.
5	Pengaturan	Tidak perlu pengaturan macam-macam, tinggal daftar dan pakai.	Pengaturan mulai dari install pada server, tampilan, dan konfigurasi lain-lain sesuai dengan kebutuhan.
6	Akses public	Diakses oleh semua orang, serta dapat digunakan oleh semua orang.	Diakses oleh pengguna sistem saja, sesuai dengan pengaturan oleh pengembang. Bisa diakses internet ataupun jaringan lokal biasa

4. KESIMPULAN

Sekolah Menengah Kejuruan yang pada dasarnya adalah suatu dunia pendidikan yang mempersiapkan lulusan untuk siap terjun ke dunia kerja, hal ini sangat membutuhkan adanya interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan-tujuan yang ada dalam pendidikan. Guru, siswa dan tujuan pendidikan merupakan komponen utama dalam pendidikan. Berkembangnya teknologi memudahkan kegiatan belajar mengajar dengan E-learning. Semua yang di perlukan di dalam informasi telah disediakan dengan cara yang lebih mudah dalam mengaksesnya. Guru saat ini bukan sebagai satu-satunya tempat mencari informasi dan ilmu, melainkan sebagai fasilitator atau jembatan penghubung yang menghubungkan dan memfasilitasi hasrat serta keinginan belajar para siswa. Guru, siswa dan tujuan pendidikan akan membentuk suatu triangle, jika hilang salah satu komponen, hilang pulalah hakikat pendidikan. Dalam situasi tertentu tugas guru dapat diwakilkan atau dibantu oleh unsure lain seperti media teknologi, tetapi tidak dapat digantikan.

Edmodo menggunakan desain yang hampir sama dengan Facebook, yang menyediakan tempat guru dan siswa yang aman untuk saling berinteraksi, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, materi, tugas dan kuis untuk siswa. Siswa dapat mengajukan pertanyaan, meminta tugas tambahan yang bisa di jadikan sebagai pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan menanggapi guru yang telah memposting tentang tugas mereka ataupun materi pelajaran. Guru juga dapat membuat diskusi/jajak pendapat dengan suatu topik yang telah di posting untuk diskusi di kalangan para siswa. Guru dapat membedakan dan individualisasi belajar melalui penciptaan sub-kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Setelah setiap periode pembelajaran selesai, guru menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk pembelajaran berikutnya.

Seiring dengan berjalanya pembelajaran yang tercantum diatas, pendidikan dengan menggunakan situs jejaring sosial seperti Edmodo, yang telah menawarkan kesempatan yang mampu melakukan kombinasi dalam "menghubungkan dengan siswa dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan". Edmodo memberikan penawaran kesempatan pendidik untuk para siswa dalam pencarian pengalaman dalam penggunaan jaringan sosial dan etis penggunaan media dan format online.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo, *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
- Ariyawan Agung Nugroho. 2011. Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran. Artikel.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan social Network "EDMODO" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*, JIPTEK.
- Deni Darmawan. 2012. Inovasi Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya.1998. Internet Sumber Informasi Penting Bagi Profesional .Makalah Elektro Indonesia Vol.4 Hlm.17.
- Siahaan, S. 2004. E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/42/sudirman.htm> (3 November 2006)
- Reddy, V.Venugopal and Manjulika ,S. 2002. From Face-to-Face to Virtual Tutoring: Exploring the Potentials of E-Learning Support. Indira Gandhi National Open University (sumber internet, Maret 2007)
- <http://press.edmodo.com/> (1 mei 2013)
- <http://theinnovativeeducator.blogspot.com/2003/03/FB.edmodo-schoolgy-oh-my.html> (Senin, 9 September 2013)
- http://help.Edmodo/wp-content/uploads/2011/09/userguide_sep11.pdf (Kamis, 2 Agustus 2012)
- http://uptonk.edublogs.org/file/2011/04/edmodo_Tutorial_CEP812_Storyboard.doc_ssgoaz.pdf (2Agustus 2012)
- http://cadara4.wikispaces.com/file/view/Edmodo_Tutorial.pdf/327512578/Edmodo%20tutorial.pdf (Kamis, 2 Agustus 2012)
- <http://bcpsworkshops.pbworks.com/w/page/49283033/creating%20a%20Collaborative%20online%20classroom%20with%20Edmodo> (Kamis, 2 Agustus 2012)
- <http://support.Edmodo.com/home#teacher> (Selasa, 3 September 2013)
- <http://support.Edmodo.com/home#student> (Kamis, 5 September 2015)
- <http://suport.Edmodo.com/home#parent> (Senin, 9 September 2013)
- http://novi_ariyaniasparas.blogspot.com/2013/01/virtual_class.html (Senin, 9 September 2013)
- http://id.wikipedia.org/wiki/learning_management_system (Senin, 9 September 2013)