**Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Edmodo dalam Proses Pembelajaran (Studi SMK Negeri 4 Makassar)**

Rita Ari Astuti[[1]](#footnote-1), Jamaluddin[[2]](#footnote-2), Muh. Nasrullah[[3]](#footnote-3)2

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pemanfaatan teknologi informasi berbasis edmodo pada proses pembelajaran pada jurusan administrasi perkantoran di SMK Negeri 4 Makassar.
 Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi adalah siswa kelas X jurusan administrasi perkantoran di SMK Negeri 4 Makassar yang berjumlah 138 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis persentase dengan cara setiap pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan teknologi informasi berbasis edmodo yang ada disekolah, dengan menggunakan rumus yang ada.
 Hasil penelitian menunjukkan Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Edmodo dalam Proses Pembelajaran pada Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Makassar, ditinjau dari ketertarikan terhadap media pembelajaran, motivasi pengerjaan tugas, mudah mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, membuat pembelajaran menjadi enjoy, pengaruh teknologi, dan berekspresi dan bertukar pikiran, tergolong dalam kategori cukup baik.

**PENDAHULUAN**

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki suatu negara adalah kemampuan dalam penguasaan teknologi. Penerapan, pengembangan, dan penguasaan teknologi tidaklah mungkin dicapai dengan baik, tanpa didukung dengan budaya kreatif dan inovatif dari masyarakat. Laju pertumbuhan IPTEK yang terus meningkat dari waktu ke waktu, hanya memberikan peluang bagi masyarakatyang dinamik untuk mengejar dan mengikuti perkembangan IPTEK tersebut. budaya kreatif dan inovatif merupakan ciri menonjol dan fakor yang menentukan dalam dinamika masyarakatt untuk menerapkan, mengembangkan, dan menguasai teknologi.

Saat ini kita berada pada era informasi, dimana informasi memegang peranan penting dalam aspek kehidupan. Siapa yang menguasai informasi maka ia yang memiliki peluang lebih dibandingkan dengan yang tidak memiliki. Pemanfaat informasi yang optimal dapat memberikan ide yang inovatif untuk pengembangan.

Dalam organisasi sekolah atau pada lembaga pendidikan pada umumnya, informasi yang bermanfaat adalah yang banyak mendukung tugas-tugas lembaga tersebut, yaitu yang kira-kira semua jenis informasi yang mempunyai aspek edukatif, riset, dan rekreatif.

 Revolusi informasi global telah berhasil menyatukan kemampuan komputer, televisi, radio dan telepon secara terintegrasi. Hal ini juga merupakan hasil dari suatu kombinasi revolusi di bidang komputer.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa.

 Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi di mana peserta didik memanfaatkan teknologi informasi untuk mengakses materi pelajaran, berinteraksi dengan pendidik dan peserta didik lainnya, dan memperoleh beberapa bentuk bantuan (tutorial) yang tersedia bagi peserta didik, sekaligus membantu mengembangkan Teknologi Informasi bagi peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 78 Tahun 2009 Tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) pada pasal 5 ayat 2 disebutkan bahwa “Proses pembelajaran menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan kontekstual.

 Kebijakan tersebut mengatur pengembangan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. SMK Negeri 4 Makassar merupakan salah satu sekolah yang sedang melakukan proses dalam memenuhi janji kinerja dan Peraturan Menteri Pendidikan No.78 Tahun 2009. Dalam proses tersebut tak hanya satu pihak yang berperan aktif, khususnya tenaga pendidik (guru).

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Deskkriptif Kuantitatif yang berupaya mendeskripsikan secara cermat, jelas dan objektif mengenai pemanfaatan teknologi informasi berbasis edmodo dalam proses pembelajaran pada kelas X jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 4 Makassar.

Maka variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu pemanfaatan teknologi informasi berbasis edmodo dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 4 Makassar.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah 139 siswa dengan penarikan sampel ini dilakukan agar dalam mengoleksi data atau sampel akan lebih relatif jauh lebih singkat, ringan dan murah daripada mengoleksi seluruh populasi. Adapun sampel dari penelitian ini adalah 15% dari 139 siswa yaitu 34 siswa. Dimana pada kelas X AP 1 sebanyak siswa, X AP 2 sebanyak 8 siswa, X AP 3 sebanyak 9 siswa, dan X AP 4 sebanyak 9 siswa. Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini adalah 34 siswa.

Teknik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini digunakan rancangan analisis statistik Deskriptif, untuk itu teknik analisis data yang digunakan adalah analisis presentase dengan cara mempresentasikan setiap pertanyaan untuk mengetahui Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Edmodo dalam Proses Pembelajaran pada SMK Negeri 4 Makassar, maka digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono sebagai berikut :



Dimana :

 P = Persentase

 F = Frekuensi jawaban responden

 N = Jumlah sampel (responden).[[4]](#footnote-4)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

PEMBAHASAN

Berdasarkan penyajian dan hasil penelitian di atas tentang Pemanfaatan Teknologi informasi berbasis *Edmodo* dalamm Proses Pembelajaran di SMK Negeri 4 Makassar. Dengan penggunaan media pembelajaran elektronik, dan dengan penggunaan aplikasi *edmodo*, dimana aplikasi ini berbentuk media sosial yang saat ini sedang menjadi tren para pelajar membuat para peserta didik lebih termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran.

Motivasi pengerjaan tugas, motivasi yang ada pada setiap peserta didik tidaklah sama, untuk itu pendidik mampu memberi motivasi agar siswa lebih termotivasi dalam pengerjaan tugas. Dengan pembelajaran berbasis edmodo, dimana untuk pengerjaan tugas dapat dengan mudah dilakukan oleh siswa, tanpa perlu menulis lagi. Hal ini membuat pengerjaan tugas lebih mudah, dan siswa lebih tepat waktu dalam pengerjaan tugas.

Mudah mengajukan pertanyaan, merupakan hal dasar yang dilakukan untuk memperoleh informasi, akan tetapi mengajukan pertanyaan didalam kelas terkadang membuat siswa malu untuk mengajukan pertanyaan. Dengan adanya aplikasi edmodo membuat siswa lebih mudah dalam mengajukan pertanyaan, dimana pada aplikasi tersebut terdapat fitur yang mempermudah siswa dalam mengajukan pertanyaan, tanpa harus merasa malu, karena terkadang siswa menjadi kurang aktif di dalam kelas. Tetapi dengan adanya aplikasi edmodo, siswa pun dapat berkomunikasi dengan guru walau jarak jauh sekalipun.

Memberikan saran, terkadang siswa menjadi ragu untuk memberikan saran ataupun berkomunikasi dengan guru. Tetapi, dengan adanya aplikasi edmodo ini, siswa dapat memberikan saran langsung kepada guru, tanpa merasa ragu. Hal ini menjadi keunggulan tersediri dari aplikasi edmodo ini, siswa dan guru tidak saling bertatap muka tetapi dapat memberi saran, mengajukan pertanyaan bahkan berkomunikasi melalui aplikasi ini.

Melalui pembelajaran berbasis edmodo, siswa dapat mengemukakan pendapat tanpa harus merasa ragu dan merasa takut. Faktor yang menyebabkan siswa terkadang takut untuk bertanya karena siswa takut pertanyaan yang diajukan malah akan membuatnya malu, siswa sulit mengemukakan permasalahan yang terjadi secara langsung. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi edmodo ini dapat membantu siswa dalam memberikan saran kepada guru ataupun tema sekelasnya.

Tujuan kegiatan belajar mengajar di kelas adalah menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, ada kalanya guru tidak mampu mewujudkan hal tersebut karena rendahnya minat siswa untuk belajar tentu dampaknya kurang baik. Dengan penerapan aplikasi edmodo di dalam proses pembelajaran, membuat siswa lebih enjoy dalam proses pembelajaran.

Arus teknologi begitu derasnya sehingga menuntut kita untuk lebih aktif dalam mengikuti perkembangannya, dalam dunia pendidikan perkembangn teknologi informaso sudah mempunyai dampak yang begitu positif dalam dunia pendidikan. hal ini terlihat dengan adanya pembelajaran berbasis edmodo yang diterapkan siswa lebih mengerti perkembangan dan fungsi teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Aplikasi edmodo dapat dijadikan sebagai kelas maya, dimana siswa dan guru dapat bertukar pikiran tanpa bertatap muka langsung. Hal ini menjadi sebuah nilai plus dari aplikasi edmodo ini, untuk penerapannya pun sangat mudah karena aplikasi ini sangat mirip dengan media sosial facebook. Selain dengan guru, siswa pun dapat bertukar pikiran dan berdiskusi dengan teman yang lainnya, tanpa harus malu mengemukakan pendapat yang mereka ketahui.

**KESIMPULAN**

Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Edmodo dalam Proses Pembelajaran pada kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Makassar berdasarkan indikator Ketertarikan terhadap media pembelajaran berada pada kategori baik, pada indikator Motivasi pengerjaan tugas berada pada indikator baik, indikator mudah mengajukan pertanyaan berada pada kategori cukup baik, pada indikator memberikan saran berada pada kategori cukup baik, indikator mengemukakan pendapat berada pada kategori cukup baik, pada indikator membuat pembelajaran lebih enjoy berada pada kategori baik, indikator pengaruh teknologi berada pada kategori baik dan pada indikator berekspresi dan bertukar pikiran berada pada kategori cukup baik. 1. Dari seluruh rekapitulasi data responden yang ada, Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Edmodo dalam Proses Pembelajaran pada SMK Negeri 4 Makassar dinyatakan Cukup Baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, Ishak dan Dan Darmawan, Deni. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto. Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek).* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

B. Uno. Hamzah dan Lamatenggo, Nina. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Darmawan, Deni. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Informasi menurut ahli. 24 Maret 2018 pukul 21.40. http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-informasi-menurut-para-ahli.html

Nasution. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Prasetiyo Adi. “Dampak dan Peran Teknologi di Bidang Pendidikan”. pada 2 April 2018. Pukul 13.21

https://www.academia.edu/19970806/DAMPAK\_DAN\_PERAN\_TEKNOLOGI\_DI\_BIDANG\_PENDIDIKAN

Rismayanti. Anti 2012. “Mengenal Lebih Dekat *Edmodo* Sebagai Media *E-learning* dan Kolaborasi”. Diakses pada 14 Mei 2018 pukul 22.35

http://www.seamolec.org/datas/publications/seamagz.pdf

Rochaety. Eti. 2015. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Rusman, Dkk . 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi “Mengembangkan Profesionalitas Guru”.* Jakarta: PT.Rajawali Pers.

Salma. Dewi. Dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta. Kaukaban Dipantara.

Simarmata, Janner. 2006. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Cv. Andi

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta, hal 39

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara, hal 13.

Sutedjo, Budi. Dkk. *Pengantar Teknologi Informasi Internet : Konsep dan Aplikasinya.* 2007. Yogyakarta. Cv. Andi

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran “Landasan dan Aplikasinya”*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wikipedia. Informasi. 24 Maret 2018 pukul 21.32 https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi.

1. Alumni Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FIS UNM [↑](#footnote-ref-1)
2. Dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FIS UNM [↑](#footnote-ref-2)
3. [↑](#footnote-ref-3)
4. Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 43 [↑](#footnote-ref-4)