**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebuah sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan kmponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hamalik (Rusman:2011:16) bahwa pembelajaran sebagai kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemudian Sudhjana (Rusman:2011:30) mengemukakan tentang pengertian Pembelajaran bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai seiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk mencipatakan agar terjadi kegaiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik(sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

9

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidkan Nasioanl, Pasal 1 ayat(20)(2003:4) dikemukakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Rohani dan Ahmadi (1995:64) mengemukakan:

Pembelajaran adalah totalitas aktivitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi dari evaluasi ini diteruskan dengan *follow up.* Pembelajaran sebagai kegiatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pembelajaran, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai dan sebagainya.

Dari pengertian pembelajaran diatas, maka pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi yang dilakukan antara dua pihak yaitu peserta didik (warga belajar) dan pengajar (sumber belajar) dalam melakukan kegiatan membelajarkan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

1. **Tahapan Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis yang diawali dengan penyusunan rencana pelajaran atau persiapan, proses pembelajaran dan diakhiri penilaian atau evaluasi yang dilakukan guru sebgaai pengajar dan siswa yang melakukan aktivitas belajar atau diajar.

Menurut Suparman (2012:245) bahwa kegiatan intruksional ( pembelajaran) terdiri dari tiga komponen yaitu “Pendahuluan, penyajian,dan penutup. Dalam setiap pembelajaran, apa pun tujuannya, mengandung ketiga kegiatan tersebut dan tidak mungkin membalikannya menjadi penutup, penyajian, dan pembukaan ataupun urutan yang lain.

Sedangkan Menurut Syah (2010:216) bahwa tahapan dalam pembelajaran mencakup tiga tahapan, yaitu “ Tahap praintruksional, yaitu persiapan sebelum mengajar dimulai, tahap intruksional yaitu saat-saat mengajar dan tahap evaluasi dan tindak lanjut yaitu penilaian atau hasil belajar siswa dan penindaklanjutannya” lebih jelasnya mengenai tahapan dalam kegiatan pembelajaran di atas, diuraikan sebagai berikut:

1. **Tahapan Praintruksional**

Tahapan praintruksional merupakan langkah persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Pada tahap ini, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) atau Satuan Acara Pembelajaran(SAP), pada tahap ini guru masuk kelas dianjurkan memeriksa kehadiran siswa, kondisi kelas, dan kondisi peralatan yang tersedia dengan alokasi waktu yang tersdia pada mata pelajaran yang diajarkan. Pada tahapan ini pula, guru melakukan “pemanasan” dengan menanyakan perihal materi yang disajikan sebelumnya, serta materi yang diajarkan *(pretes)*. Selanjutnya guru melakukan kegiatan apersepsi *(apperception)* dengan mengungkapkan kembali secara sekilas materi yang diajarkan sebelumnya lalu mengubungkannya dengan materi pelajaran yang akan segera diajarkan. kegiatan ini penting, sebab kegiatan belajar dan memahami mteri pelajaran itu kebanyakan; bergantung pada pengenalan siswa terhadap hubungna antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang akan diajarkan.

1. **Tahapan Intruksional**

Tahapan kedua yaitu tahap intruksional merupakan tahap ini dalam kegaiatan pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyajikan materi pelajaran (pokok bahasan) yang disusun secara lengkap dengan persispan model, metode dan strategi mengajar yang dianggap cocok dengan materi pelajaran. Setelah guru mengajarkan materi pelajaran, maka guru hendaknya dapat membuat kesimpulan mengenai uraian atau materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, guru harus memberi waktu yang cukup untuk dapat menyusun kesimpulan materi pelajaran yang telah diajarkan, baik kesimpulan tersebut disampaikan oleh guru maupun oleh siswa.

1. **Tahapan Evaluasi dan Tindak lanjut**

Tahapan terakhir dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap ini, guru melakukan penilaian keberhasilan belajar siswa yang berlangsung pada tahap instruksional denga melakukan post test. Post test merupakan kebalikan dari pre test yaitu alat pengukuran prestasi belajar siswa sesudah penyajian materi yang diajarkan, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana siswa menguasai materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Hasil dari kegiatan test tersebut dapat menjadi pedoman dalam upaya tindak lanjut, baik yang bersifat pengayaan maupun perbaikan. Selanjutnya, sebelum guru meninggalkan kelas, guru dianjurkan untuk memberikan kepada siswa mengenai pokok bahasan yang akan diajarkan kepada siswa pada pertemuan berikutnya. Ini merupakan langkah yang sangat penting dan kadang dilupakan oleh guru karena bagi para siswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi materi baru dengan cara membaca sumber yang ada di rumah atau di perpustakaan.

1. **Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya mencakup dua perpaduan dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar.aktivitas mengajar menyangkut peranan guru dalam konteks mengupayakan tercipatanya jalinan komunikasi yang harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar. Jalinan komunikasi yang harmonis inilah yang menjadi indicator suatu proses pembelajaran berjalan dengan baik.. agar kegiatan pembelajaran berlangsung lancar dan terhindar dari hambatan yang berakibat pada pembelajaran, maka seorang guru harus mengetahui, memahami, dan menghayati prinsip pembelajaran sekaligus mengaplikasikannya saat mengajar agar kegiatan pembelajaran berlangsung optimal.

Rohani dan Ahmadi(1995:5) meliputi:

prinsip aktivitas, prinsip motivasi, prinsip individualism, prinsip lingkungan, prinsip konsentrasi, prinsip kebebasan,prinsip peragaan, prinsip kerjasama dan persaingan, prinsip apesepsi,prinsip korelasi, prinsip efisiensi dan efektivitas, prinsip globalisasi, dan prinsip permainan dadn hiburan.

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1. Prinsip efektifitas

Kegiatan pembelajaran yang berhasil apabila melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan berbuat sesuatu dalam arti belajar. Demikian pula guru harus aktif dalam melakukan aktivitas mengajar karena dialah yang merencanakan seklaigus mengelola kelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif

1. Prinsip motivasi

Demi kesuksesan kegiatan pembelajaran, maka seorang guru dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan memotivasi atau menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik secara efektif. Cara yang ditempuh untuk menumbuhkan motivasi tersebut seperti mengajar secara bervariasi dan pengulangan informasi materi pembelajaran.

1. Prinsip individualisme

Setiap guru menyelenggrakan pembelajaran harus selalu memperhatikan dari memahami serta berupaya menyesuaikan bahan pelajaran dengan keadaan peserta didiknya, baikmenyangkut segi usia, bakat, kemampuan, intelegensi, perbedaan fisik dan watak agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara fisik.

1. Prinsip lingkungan

Pembelajaran yang tidak menghiraukan prinsip lingkungan akan mengakibatkan peserta didik tidak mampu beradaptasi dengan kehidupan lingkungan pembelajaran merupakan segala apa yang bias mendukung pembelajaran yang merupakan di luar diri individu seperti: guru, buku atau bahan pelajaran yang menjadi sumber belajar

1. Prinsip konsentrasi

Saat proses pembelajaran berlangsug, guru harus berupaya agar pserta didik memusatkan perhatian. Oleh karena itu, guru harus mengelola pembelajaran sedemikian rupa agar siswa terkonsentrasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

1. Prinsip kebebasan

Setiap peserta didik harus dapat mengembangkan diri dengan bebas. Untuk itu mereka harus dibimbing sedemikian ruppa sehingga mereka sanggup mandiri. Guru yang telah menguasai peserta didik dan memaksakan kehendaknya kepada mereka., akan berdampak pada peserta didik menjadi individu yang selalu terikat pada orang lain dan inisiatifnya menjadi beku atau kurang berkembang. Dengan demikian, disiplin sebagai salah satu dimensi kebebasan perlu ditinjau oleh guru yaitu bagaimana kebebasan termasuk di dalamnya disiplin untung kepentingan situasi pembelajaran. Guru dituntu berusaha menerpakan suatu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan dimensi kebebasan atau menerapkan multi metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang memungkinkan kegiatan pembelajarandapat berlangsung optimal

1. Prinsip peragaan

Peragaan merupakan pekerjaan panca indra yang bertujuan untuk mencapai pemahaman terhadap sesuatu secara tepat. Untuk memiliki sesuatu kesan yang baik dari peragaan, maka individu harus mengamati bedanya tidak terbatas pada luasnya saja, tetapi harus sampai pada macam seginya,analisis,dan dikomparasikan sehingga dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai materi pelajaran yang diajarkan.

1. Prinsip kerjasama dan persaingan

Agar kegiatan mengajar dapat berlangsung secara maksimal, maka siswa ditekankan untuk melakukan kerjasama dengan teman-temannya dalam melakukan aktivitas belajar. Kegiatan kerjasama diharapkan untuk menghindari terjadinya persaingan tidak sehat antar siswa.

1. Prinsip apersepsi

Apersepsi merupakan penafsiran buah dengan menyatupadukan suatu pengamatan dan pengalaman. Apersepsi dapat membangkitkan perhatian terhadap sesuatu pembelajaran sehingga pembelajaran harus dibangun melalui pengetahuan, sikap dan keterampilan yang tidak ada

1. Prinsip korelasi

Guru hendaknya berusaha menguhubungkan bahan pembelajaran dari mata pelajaran yang sedang diajarkan atau dipelajari peserta didik dengan bahan pembelajaran dari mata pelajaran yang lain sehingga dapat terjadi suatu sinergi dalam mengembangkan kemampuan siswa

1. Prinsip efisiensi dan efektivitas

Suatu pembelajaran yang baik jika di dalam proses pembelajaran itu menggunakan waktu yang cukup sekaligus dapat membuahkan hasil secara lebih tepat dan cermat serta optimal. Waktu pembelajaran yang sudah ditentukan sesuai dengan bobot materi pelajaran maupun pencapaian tujuan intruksioanl diharapkan dapat memberikan sesuatu yang berharga bagi peserta didik.

1. **Pengertian Pembelajaran KKPI (Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI)**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah satu mata pelajaran adaptif. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) mulai diimplementasikan pada Kurikulum SMK 2004 sampai diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Nasional Republik Indonesia.

Sedangkan pada SMA dan SMP dikenal dengan nama mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa “mengerti teknologi dan mengerti informasi”

Memasukkan keterampilan dengan menggunakan komputer dan pengelolaan informasi di dalam Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) akan membantu siswa untuk menggunakan komputer dan mengelola informasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran keterampilan dengan menggunakan komputer dan pengelolaan informasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan,bahkan perilaku dan kativitas manusia sangat bergantung pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) (KKPI) dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) (KKPI) perlu diperkenalkan, dipraktikkan, dan dikuasai oleh peserta didik sedini mungkin agar merka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepangjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) (KKPI) membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) (KKPI) diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Adapun visi dari mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat komputer dan pengelolaan informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Berdasarkan visi tersebut penguasaan keterampilan dalam menggunakan komputer dan pengelolaan informasi diharapakan mampu memberikan motivasi dan kesenangan bagi peserta didik untuk belajar dan bekerja secara mandiri dengan lebih mudah. Komputer mempunyai nilai lebih karena dapat memberikan peserta didik pengalaman yaitu dengan berinteraksi secara langsung dengan media komputer, contohnya penggunaan keyboard.

* 1. **Tujuan dan Arah pembelajaran KKPI**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi pada struktur kurikulum pendidikan kejuruan menyatakan bahwa mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan keahlian diri dalam bidang keahliannya.

Mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja

Sedangkan arah pembelajaran KKPI adalah sebagai berikut :

1. Dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup menggunakan komputer sebagai sarana dalam mencapai tujuan kerja.
2. Peserta didik dapat mengikuti dinamika perkembangan perangkat keras, perangkat lunak/aplikasi, dan sistem operasi.
3. Penanaman sikap dan perilaku KKPI dilakukan melalui pembiasaan menggunakan keterampilan tersebut baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat.
   1. **Ruang Lingkup Mata Pelajaran KKPI**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi pada struktur kurikulum pendidikan kejuruan menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran KKPI meliputi aspek-aspek: “a. *personal Computer (PC) stand alone*, b. sistem operasi *Software*, c. data aplikasi, d. *Personal Computer (PC)* dalam jaringan, e. Pemanfaatan *Web-design”*

* 1. **Karakteristik Pembelajaran KKPI**

Karakteristik Pembelajaran KKPI adalah sebagai berikut :

1. KKPI merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan masing-masing saling terkait, bukan merupakan bagian yang terpisah.
2. Materi KKPI berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan TI pada masa kini, sehingga mata pelajaran KKPI merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
3. Tema-tema esensial dalam KKPI merupakan perpaduan dari cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sistematika dan informatika. Tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok terhadap informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, grafis, internet dan lain-lain.
4. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tenga’,’perantara’atau’pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. menurut Gerlach & Ely (Azhar:20013:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sedangkan menurut Heinich,et al (Hamzah:2007:113) mengatakan bahwa : media sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Menurut Gagne (Arief:2012:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

1. **Ciri Media**

Media yang dibicarakan di bagian ini adalah media elektronik atau media yang muncul berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah media internet dimana implementasinya telah banyak diterapkan di seluruh dunia, ada konsep *e-learning* atau konsep pembelajaran jarak jauh, dimana antara guru/dosen dan murid/mahasiswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran diluar sekolah/kampus. Kelebihan dunia internet, mempermudah segala sesuatu yang anda ingin lakukan atau dengan kata lain dunia internet sama dengan dunia tanpa batas. Salah satu contoh terbesar dari kelebihan dunia internet adalah penerapannya sebagai media pembelajaran**.** media eletronik memiliki keunggulan yang ditandai oleh:

* 1. Ciri fiksatif yaitu ciri yang memungkinkan media dapat diatur sesuai keinginan pemakai serta kebutuhan, dan tujuan belajar yang ingin dicapai.
  2. Ciri manipulatif yaitu ciri yang memungkinkan media dapat dimanipulasikan, misalnya dengan memperlambat atau mempercepat suatu peristiwa. Suatu peristiwa atau kejadian yang berlangsung dengan cepatnya, tentu sangat sulit diamati atau diketahui prosenya, tetapi dengan bantuan meida kejadian yang berlangsung sangat cepat tersebut dapat diperlambat sehingga memungkinkan terjadinya pengamatan yang lebih cermat
  3. Ciri distributif yaitu ciri yang memungkinkan media dapat ditransportasikan sehingga keterbatasan ruangan dapat diatasi.

1. **Pengertian *Edmodo***

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang banyak digunakan di Indonesia adalah internet. Media internet saat ini tidak lagi hanya berfungsi sebagai media berkomunikasi, namun juga sebagai bagian tak terpisahkan dari dunia bisnis, industri, pendidikan dan pergaulan sosial. Lebih lanjut tentang jejaring pergaulan atau pertemanan melalui dunia internet yang dikenal sebagai social network, mengalami pertumbuhan sangat pesat. Pesatnya pemanfaatan social network ini sebenarnya menjadi peluang yang cukup menarik untuk di manfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Perkembangan pengguna social network di Indonesia beberapa waktu ini cukup signifikan. Berdasarkan data yang di dapat dari *checkfacebook.com* november 2011 pengguna *facebook* di Indonesia adalah yang terbanyak kedua setelah Amerika Serikat yakni mencapai 41 juta lebih. Tentu saja jumlah ini meliputi pengguna dari kalangan pelajar dan guru yang tidak sedikit. *Social network* telah menjadi suatu “kultur” dalam kehidupan pelajar dan merupakan suatu tantangan bagi pendidik untuk menggunakan strategi dengan memanfaatkan kultur tersebut.

Sumantri (dalam [www.guraru.org](http://www.guraru.org/)) menyatakan bahwa social network telah menjadi suatu “kultur” dalam kehidupan pelajar, dan merupakan suatu tantangan bagi pendidik untuk menggunakan strategi dengan memanfaatkan kultur tersebut. Tantangan tersebut menjadi peluang yang harus dilaksanakan dengan kerja keras, sebagaimana kita ketahui bahwa internet dalam hal ini social network ibarat pisau bermata dua yaitu sisi positif dan negatif.

Sisi negatif dari penggunaan *social network* disebabkan adanya penyimpangan dan penyalahgunaan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Contoh kasus kriminal yang telah banyak ditemukan seperti penipuan, penculikan, teror dan lain sebagainya. Usaha nyata untuk mengurangi dampak negatif tersebut adalah dengan membawa kultur pengguna *social network* pada aktivitas pembelajaran. Saat ini, salah satu *social network* yang memiliki banyak fitur untuk media pembelajaran adalah *Edmodo*

Menurut Priowirjanto (2013:3) *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.

Menurut Jalaludin ( 2013:18 oktober 2015) *Edmodo* adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali. *Edmodo* dirancang untuk membuat siswa/mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam *edmodo*, guru/dosen  dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa/mahasiswa, dan lencana penghargaan kepada siswa/mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Sedangkan Menurut Raka ( 2013: 18 oktober 2015) *edmodo* adalah merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah (school based environment). Seperti halnya *facebook, twitter, plurk dan social network* lainnya, *edmodo* ini juga digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, namun *edmodo* di desain khusus untuk interaksi antara guru, siswa dan orang tua baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi

Jadi *edmodo* adalah sebuah panggung, podium atau stasiun di dalam internet yang dirancang sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik pendidik dalam melakukan aktivitas belajar yang didalamnya memberikan fasilitas kepada orang tua atau wali dapat mengawasi dan melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik.

Keunggulan dari *platform* memudahkan seorang guru untuk memonitor interaksi dengan siswanya dalam *Edmodo* *learning environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang *Edmodo* guru tanpa diundang, dan siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di *Facebook.* Guru dapat dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar/ penyusup/ orang asing yang terdaftar di kelas yang Anda kelola dengan *Edmodo*.

*Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya *moodle*, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah penggunaannya dengan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti layaknya sebuah *course management system*. *Edmodo* memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan peserta didik.

Menurut Imam (2013:28) fitur *Edmodo* dibagi menjadi 8 yaitu :“ *(1)Assigment (2) File dan Links,(3) Quiz, (4) Polling, (5) Gradebook, (6) Library (7) Award Badges (8)Parents Code”*

Fitur-fitur *Edmodo* tersebut dapat diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1. *Assigment*

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

1. *File dan Links*

Pada fitur ini guru dan peserta didik dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, peserta didik atau guru lainnya. Fileyang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .*doc, .pdf, .ppt, .xls*, dll.

1. *Quiz*

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

1. *Polling*

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

1. *Gradebook*

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

1. *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur library, guru dapat meng-uploadbahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di Librarydapat dibagikan baik kepada peserta didik maupun grup. Peserta didik 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 peserta didik dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *Edmodo*.

1. *Award Badges*

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

1. *Parents Codes*

Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua atau wali masing-masing peserta didik dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua peserta didik dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua atau wali. Akses kode untuk orang tua peserta didik dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

* + 1. **Implikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran**

*Edmodo* tidak jauh beda dengan media pembelajaran lainnya, bisa menjadi hanya sebuah *platform online* untuk mendorong pembelajaran guru, atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan para siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

*Edmodo* yang merupakan sebuah *platform* memberikan sebuah aspek yang penting bagi lingkungan belajar yang positif. Dari *platform* dapat memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dan guru mereka dalam suasana akademis. Kelebihan lain bagi penggunaan *platform* ini dapat mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana berperilaku secara *online* dan bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar mereka dengan sistem yang keamanannya terjamin.

Pada hakikatnya *platform* mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi para guru yang menganggap dirinya berada di luar basis pengetahuan teknologi yang berkembang saat ini. *Edmodo* menyediakan lingkungan di mana mengajar dan belajar dapat menghasilakn kegembiraan siswa, siswa menjadi lebih mandiri, tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan siswa. Ketika siswa merasa senang keinginan mereka untuk dapat mengatasi materi baru dan sulit secara tidak langsung akan meningkat. *Edmodo* adalah salah satu cara untuk membangun semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

* + 1. **Kelebihan dan Kekurangan *Edmodo***

*Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*). Dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O’Hara, *Edmodo* ditujukan untuk penggunaan bagi guru, siswa dan orang tua siswa.

*Edmodo* memang tidak jauh berbeda dengan media sosial dan LMS lainnya pada umumnya, *Edmodo* memiliki beberapa kelebihan yaitu :

Menurut Priowirjanto(2013:4) mengatakan:

(1) mirip facebook, mudah digunakan, (2) *closed group collaboration* (hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas),(3) free, diakses online, dan tersedia untuk perangkat smart phone (android dan Iphone), dan tidak memerlukan server di sekolah,(4) dapat diakses dimanapun dan kapanpun,(5) *Edmodo* selalu diupdate oleh pengembang. (6) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota/ka- bupaten. (7) *Edmodo* dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua. (8) *Edmodo* digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi. (9) *Edmodo* mendukung model team teaching, co-teacher, dan teacher collaboration. (10) Terdapat notifikasi Fitur *Badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Begitu banyak kelebihan dan manfaat dari media *edmodo* namun tidak ada istilah sempurna di dunia ini. *Edmodo* memiliki beberapa kelemahan yaitu:

Menurut Imam (2013:45) mengatakan :

* + 1. membutuhkan fasilitas dan jaringan internet yang memadai, (2) membutuhkan kesadaran peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, (3) kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan peserta didik itu sendiri, (4) kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan dalam bahasa komputer, (5) berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan internet.

*Edmodo* tidak dapat diakses secara bebas atau umum. Pembelajaran didalamnya hanya dapat di akses oleh anggota yang terdaftar didalam kelas yang telah dibuat oleh pengajar dan mendapat persetujuan darinya.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) di Kelas X SMK Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang wajib dipelajari pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Adapun visi dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat komputer dan pengelolaan informasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Perkembangan teknologi sangat membantu siswa terutama dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan tingkah laku siswa mengalami perubahan dari tidak kenal teknologi menjadi tahu dan dari tidak tahu menjadi mengerti. Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan 3 tahapan yaitu, Praintruksional, intruksional, dan evaluasi (tindak lanjut).

Penggunaan komputer dan internet sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) dengan menggunakan program *Edmodo* pada kelas X tentu menghadapi kendala sekaligus faktor-faktor yang mendukung dalam pelaksanaanya. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber dari keberadaan komputer dan perangkatnya, faktor guru maupun siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI). Kerangka pikir tentang pelaksanaan pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) dengan menggunakan program *Edmodo* di Kelas X SMK Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa di gambarkan sebagai berikut:

Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) (KKPI) di SMK Negeri 1 Pallangga Gowa.

Tahap Praintruksional

Tahap Intruksional

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Media Pembelajaran *e-learning* *Edmodo*

Faktor Pendukung

Faktor

Kendala

**Gambar 2.1: Skema Kerangka Pikir**