

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Trianto dalam Pane & Dasopang (2017, hlm. 338) menjelaskan tentang pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhurrizi (2018, hlm. 86) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan

adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pembelajaran Daring /*Internet Learning*

a. Pengertian Pembelajaran Daring /*Internet Learning*

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorne dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, hlm. 338) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu

menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

b. Karakteristik/ciri-ciri Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019, hlm. 154) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,

8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet
Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017, hlm. 211) mengatakan bahwa karakteristik dalam pembelajaran *e-learning* antara lain:

- 1) *Interactivity* (interaktivitas),
- 2) *Independency* (kemandirian),
- 3) *Accessibility* (aksesibilitas),
- 4) *Enrichment* (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang

bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penejelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka.

c. Manfaat Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Bilfaqih dan Qomarudin (2105, hlm. 4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019, hlm. 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*),
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*),
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Adapun manfaat *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 127) adalah:

- 1) Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.

- 2) Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring/*E-Learning*

1) Kelebihan pembelajaran daring/*e-Learning*

Kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 130) adalah:

- a) Biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- b) Fleksibilitas waktu *e-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c) Fleksibilitas tempat *e-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
- e) Efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

f) Ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno & Zainal (2019, hlm. 183) adalah:

- a) Proses *log-in* yang sederhana memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran berbasis *e-learning*.
- b) Materi yang ada di *e-learning* telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna.
- c) Proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara *online* melalui *google docs* ataupun *form* sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya.
- d) Pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan kelebihan pembelajaran daring menurut Hendri (2014, hlm. 24) diantaranya adalah:

- a) Menghemat waktu proses belajar mengajar
- b) Mengurangi biaya perjalanan
- c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
- d) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas
- e) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

2) Kekurangan pembelajaran daring/*e-learning*

Kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 131) antara lain:

- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.

- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Adapun kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno & Zainal (2019, hlm. 183) antara lain:

- a) Tampilan halaman login yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam.
- b) Materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk Bahasa Inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya.
- c) Adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau *face to face* dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor.
- d) Materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung.

Sedangkan kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Munir dalam Sari (2015, hlm. 28) adalah:

- a) Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya, yang mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kurangnya interaksi ini dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek

pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.

- c) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d) Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e) Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f) Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet.
- g) Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h) Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal

Dari penjelasan di atas maka kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring atau *e-learning* yaitu mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, melatih pembelajar lebih mandiri, serta pengumpulan tugas secara *online*. Tetapi ada juga kekurangan dari pembelajaran daring/*e-learning* yaitu tidak adanya pengawasan karena pembelajaran dilaksanakan secara *face to face*, jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi, serta pengumpulan tugas yang tidak terjadwalkan.

3. Edmodo

a. Pengertian Edmodo

Menurut Gatot dalam Putri, Wahyuni, & Suharso (2017, hlm. 112) “Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan”. Selain itu Evenddy & Hamer dalam Fadloli & Ersanghono (2019, hlm. 2) “Edmodo adalah *platform* pembelajaran sosial pribadi untuk guru dan peserta didik”. Menurut Fadloli & Ersanghono (2019, hlm. 2) “Edmodo adalah media privasi layanan *micro-blogging* yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memungkinkan siswa untuk bertukar informasi atau umpan balik baik secara kolektif, individual, maupun tanggapan”. Edmodo sangat mudah digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran karena menyediakan beberapa fitur terbaik dan bersifat praktis, sehingga peserta didik dan guru selalu terhubung dan mampu mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah.

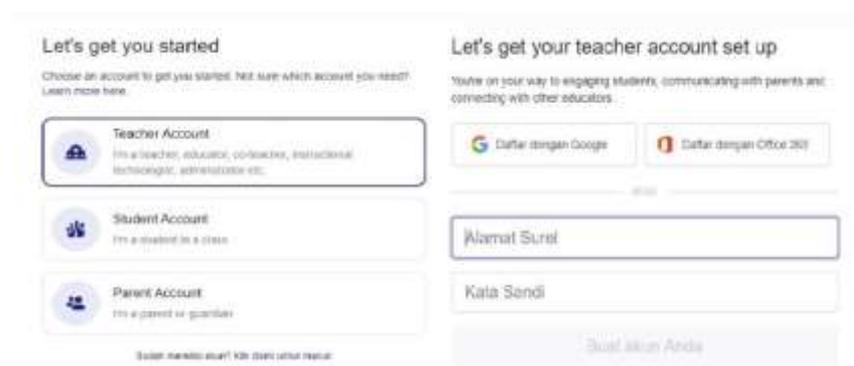
Menurut Buescher dalam Sukardi (2018, hlm. 40) “Edmodo dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran berbasis *online* karena Edmodo cocok untuk semua tingkatan kelas dan kurikulum, serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan”. Edmodo sebagai suatu media pembelajaran yang digunakan yang mampu membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Selain itu Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Edmodo mampu memudahkan guru dalam melacak kemajuan belajar siswa. Materi dan tugas diberikan secara *online* yang mampu memudahkan siswa dan guru. Selain itu semua nilai dan tugas belajar yang diberikan melalui Edmodo tersimpan secara otomatis dalam sistem dan mudah diakses. Menurut Arifin dan Ekayati (2019, hlm. 9) “Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial, Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas bahkan terhubung dan berkolaborasi dengan orang tua”.

Dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan suatu media pembelajaran berbasis *online* yang mampu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dalam proses pembelajarannya Edmodo mampu memberikan kemudahan serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan, menciptakan pengalaman belajar yang efektif, selain itu terdapat pengelolaan kelas berbasis kelompok yang memudahkan siswa untuk bertukar informasi atau umpan balik baik secara kolektif, individu ataupun tanggapan. Selain itu Edmodo memiliki fitur seperti *facebook* yang mampu memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran menggunakan Edmodo.

b. Cara Membuat Akun Edmodo

Menurut Usman (2016, hlm. 3295) cara membuat akun Edmodo untuk guru, siswa, dan orang tua adalah sebagai berikut:

- 1) Cara membuat akun Edmodo untuk guru
 - a) Masuk *website* resmi edmodo <https://new.edmodo.com/>
 - b) Pilih akun *Teachers*
 - c) Isi data inputan melalui alamat *email* dan pastikan bahwa *account email* sudah benar
 - d) Selain itu pemilihan daftar bisa menggunakan *Google Account* dan *Office Account*



Gambar 2.1

Sign Up Teacher Account

- 2) Cara membuat akun Edmodo untuk siswa
 - a) Masuk *website* resmi edmodo <https://new.edmodo.com/>

- b) Pilih akun *Students*
- c) Isi data dan input data, pastikan *email* yang digunakan sudah benar.
- d) Masukkan kode *account* dan pastikan data yang di input sudah benar untuk memudahkan proses *sign up*

The screenshot shows the Edmodo sign-up interface. On the left, under 'Let's get you started', there are three account options: Teacher Account, Student Account (which is selected), and Parent Account. On the right, under 'Create your student account', there are input fields for 'Nama Depan', 'Nama Belakang', 'Kode Kelas', 'Nama Pengguna', 'Surel (Ejemplar)', and 'Kata Sandi'. There are also buttons for 'Daftar dengan Google' and 'Daftar dengan Office 365'.

Gambar 2.2

Sign Up Student Account

- 3) Cara membuat akun Edmodo untuk orang tua
 - a) Masuk *website* resmi edmodo <https://new.edmodo.com/>
 - b) Pilih akun *Students*
 - c) Isi data dan input data, pastikan *email* yang digunakan sudah benar.
 - d) Selain itu bisa menggunakan *Google Account* dan *Office Account*

The screenshot shows the Edmodo sign-up interface for a parent or guardian. On the left, under 'Let's get you started', there are three account options: Teacher Account, Student Account, and Parent Account (which is selected). On the right, under 'Sign up as a parent or guardian', there are input fields for a phone number (starting with '+1'), 'Jlrau Surel', and 'Kata Sandi'. There is a 'Daftar akun Anda' button and buttons for 'Daftar dengan Google' and 'Daftar dengan Office 365'.

Gambar 2.3

Sign Up Parent Accounts

c. Fitur- fitur Edmodo

Fitur-fitur yang ada terdapat dalam Edmodo menurut Usman (2016, hlm. 3296) sebagai berikut:

1) *Polling*

Polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai pembelajaran.

2) *Gradebook*

Fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan untuk manajemen penilaian hasil belajar yang dapat di-*export* menjadi *file*. Pada fitur *gradebook*, guru memegang akses penuh sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

3) *Quiz*

Fitur *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, siswa tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. siswa hanya dapat mengerjakan soal *quiz* yang telah dibuat oleh guru.

4) *File and Links*

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*.

5) *Library*

Dalam fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh guru maupun siswa.

6) *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara *online*. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk *file document*.

7) *Award Badge*

Fitur ini berfungsi untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup.

8) *Parent Code*

Dengan fitur ini, orang tua siswa dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan oleh anak-anak dalam proses pembelajaran.

Menurut kamarga dalam Ekayati (2018, hlm. 53) berbagai fitur Edmodo yang mendukung aktivitas pembelajaran, seperti *quiz, assignment, poll, grade book, library, award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, Edmodo mendukung bahan ajar berupa *file and links*.

Sedangkan menurut Basori (2013, hlm. 100) fitur-fitur Edmodo adalah sebagai berikut:

1) *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa dan dilengkapi dengan waktu *deadline dan fitur attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk *file* secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman *assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.

2) *File and Links*

Guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan *link* pada grup kelas, siswa atau guru lainnya.

3) *Quiz*

Quiz hanya dapat dibuat oleh guru berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis.

4) *Polling*

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

5) *Gradebook*

Gradebook digunakan sebagai catatan nilai siswa. 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-*export* menjadi *file.csv*.

6) *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup.

7) *Award*

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok.

8) *Parents*

Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orang tua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orang tua/wali.

d. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

1) Kelebihan Edmodo

Menurut Wankel dalam Usman (2016, hlm. 3297) kelebihan dari penggunaan Edmodo antara lain:

- a) Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan *link*.
- b) Mengirim pesan individu ke pengajar .
- c) Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
- d) Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.

e) Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami

Sedangkan kelebihan Edmodo menurut Arifin & Ekayati (2018, hlm 53) adalah:

- a) Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kemudahan mengakses Edmodo dapat menggunakan komputer maupun telepon genggam.
- b) Guru dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- c) Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis *web*.
- d) Guru dapat berbagi *file*, ide dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.
- e) *User interface*, dengan mengadaptasi tampilan seperti *facebook*, Edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- f) *Compatibility*, Edmodo mendukung *preview* berbagai jenis format *file* seperti pdf, pptx, html dan sebagainya.

Menurut Umaroh dalam Basori (2013, hlm. 101) kelebihan dari jejaring Edmodo adalah :

- a) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat.
- b) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.
- c) Memberikan kesempatan kepada orang tua/wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya.
- d) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa.
- e) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin.
- f) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

2) Kekurangan Edmodo

Kekurangan Edmodo menurut Wankel dalam Usman (2016, hlm. 3298) adalah:

- a) Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.
- b) Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya.

Adapun kekurangan Edmodo menurut Arifin & Ekayati (2018, hlm 53) antara lain:

- a) Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook*, *twitter* atau *google plus*.
- b) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- c) *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

Sedangkan menurut Umarah dalam Basori (2013, hlm. 101) kekurangan jejaring Edmodo adalah:

- a) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- b) Belum tersedianya sintaks *online* secara langsung pada Edmodo.

B. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai Dengan Variable yang Akan di Teliti.

Hasil peminilitian terdahulu merupakan hasil penulisan yang relevan yang dijadikan titik tolak ukur penulisan. Ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Nurul Hikmah Anwar (2017)	Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Riau	Dengan media Edmodo minat belajar siswa pada materi fisika berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan pada metri fisika yang tidak menggunakan Edmodo berada pada kategori rendah. Begitupun juga pada hasil belajar yang menggunakan Edmodo berada pada kategori tinggi begitupun sebaliknya.	Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa	Penggunaan Edmodo
2.	Muhajir (2019)	Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan	Penggunaan media Edmodo dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil perbandingan nilai rata-rata <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen (X-TKJ 1) dan kelompok	Minat dan hasil belajar siswa	Penggunaan Edmodo

		Teknik Komputer Jaringan Di SMKN Al Mubarkeya Aceh Besar	kontrol (X-TKJ 2) yaitu nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 80.31, sedangkan kelas kontrol adalah mendapatkan nilai rata-rata 67.65.		
3.	Oktaviani Faizatul Khasanah (2015)	Efektivitas Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Instalasi Sistem Operasi Gui Cli Kelas X Tkj SMKNN 1 Pundong	Pembelajaran menggunakan media jejaring sosial edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar terbukti dari hasil perhitungan rata-rata N-gain score kelompok eksperimen sebesar 77% yang termasuk ke dalam kategori efektif (>76%) sesuai dengan tafsiran keefektifan indeks.	Meningkatkan hasil belajar siswa	Penggunaan Edmodo
4.	Ade Kurnia Saputra (2019)	Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMKN 9 Bandar Lampung	Diketahui bahwa dengan penggunaan media Edmodo mampu meningkatkah hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85 dari jumlah peserta didik sebanyak 26 peseta didik, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 80,44 dari jumlah peserta didik sebesar 25 peserta didik. Dari kedua nilai tersebut terdapat perbandingan antara nilai kelas eksperimen	Hasil belajar siswa	Penggunaan Edmodo

			yang lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol.		
5.	Arief Rahman (2015)	Implementasi Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas X di SMAN 4 Yogtakarta	Implementasi penggunaan media edmodo dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini di lihat dari hasil ujian tengah semester 80,68 dan ulangan harian sebesar 93,31.	Meningkatkan prestasi belajar	Penggunaan Edmodo

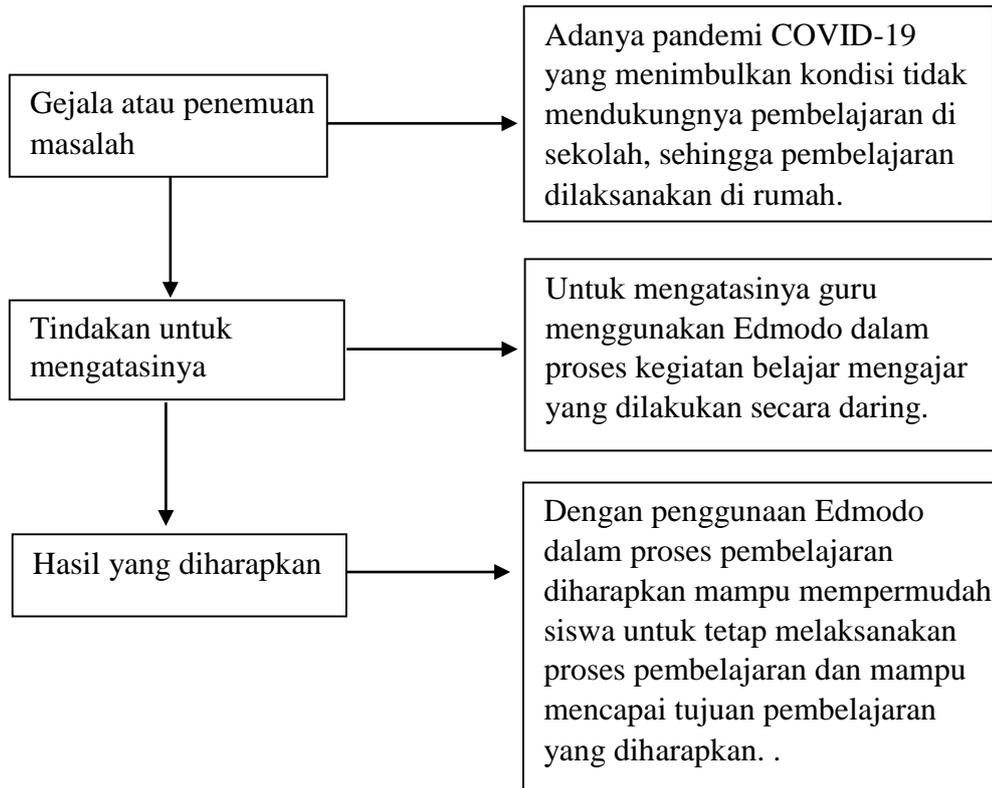
C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sakaran dalam Sugiyono (2018, hlm. 60) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka berpikir yaitu suatu intisari dari teori yang dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis. Teori yang dikembangkan akan memberikan jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah yang menyatakan hubungan antar variabel berdasarkan pembahasan teoritis.

Dengan adanya pandemi COVID-19 mengharuskan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah terpaksa harus dilakukan di rumah masing-masing karena tidak mendukungnya kondisi pembelajaran yang dilakukan di sekolah, maka dari itu guru menggunakan sistem pembelajaran daring. Dalam hal ini mengakibatkan terhambatnya suatu proses pembelajaran yaitu adanya ketidaksesuaian harapan dari proses pembelajaran karena ketika melihat kondisi yang terjadi di lapangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan sistem daring tidak seefektif ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Maka dari itu guru harus menggunakan pembelajaran yang mampu menghasilkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian guru di SMKN 1 Majalengka menggunakan Edmodo dalam sistem pembelajaran daring. Dengan menggunakan Edmodo diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini dilakukanlah analisis penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan untuk melihat apakah penggunaan Edmodo dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dan apakah penggunaannya sudah optimal, apakah guru dan siswa memahami pembelajaran dengan menggunakan Edmodo. Serta bagaimana upaya guru dalam menangani kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Edmodo.



Gambar 2.4
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berasumsi “Guru memiliki kemampuan dan keterampilan memadai dalam menerapkan Edmodo”.

2. Pertanyaan penelitian

Penelitian ini terdiri dari satu variabel oleh karena itu hipotesis diganti menjadi pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah Bagaimana penggunaan Edmodo pada mata pembelajaran kewirausahaan kelas XII DPIB di SMKN 1 Majalengka.