

## PENGEMBANGAN MEDIA *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Rita Kurniawati, ✉ Djuniadi

Universitas Negeri Semarang, Semarang

### Article History

Received : June 2015  
Accepted : Juli 2015  
Published : April 2016

### Keywords

*Edmodo; Blended Learning, Learning Media Development*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji validitas, dan menguji kepraktisan media *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran KKPI kelas XI di SMK N 2 Purwodadi. Metode penelitian menggunakan *research and development* model 4D. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI TITL 1 yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media *blended learning* berbasis *edmodo* dikembangkan dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di *edmodo*; (2) media *blended learning* berbasis *edmodo* valid ditinjau dari karakteristik media dan materi pembelajaran *online*; dan (3) media *blended learning* berbasis *edmodo* bersifat praktis ditinjau dari respon pengguna terhadap fitur sistem *edmodo*.

## THE DEVELOPMENT OF *BLENDED LEARNING* MEDIA BASED ON *EDMODO* IN VOCATIONAL PUBLIC SCHOOL

### Abstract

The purpose of this research is to develop, to examine the validity, and to examine the practicability of *blended learning* media based on *edmodo* for KKPI learning in class XI SMK N 2 Purwodadi. The research method uses *research and development* with 4D model. The sample of this research is the students of XI TITL 1 who are selected by *purposive sampling* technique. Data is collected by using questionnaire. The results show that (1) *blended learning* media based on *edmodo* is developed into simulation video and virtual class in *edmodo*; (2) *blended learning* media based on *edmodo* is valid in terms of the characteristics of media and online learning materials; (3) *blended learning* media based on *edmodo* is practical in terms of users' response for the feature system of *edmodo*.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Corresponding author :

Address: Desa Depok, Kec. Toroh, Kab. Grobogan, 58171

E-mail: rita\_tpio@yahoo.co.id

ISSN 2252-6447

## PENDAHULUAN

Tujuan utama pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar tahun 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas menyebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Diper tegas dalam PP No.14 Tahun 2005 Pasal 4 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa guru memiliki peran sebagai agen pembelajaran yang berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional, sehingga guru dituntut untuk memberikan pembelajaran secara optimal.

Salah satu komponen dalam desain sistem pembelajaran adalah media. Pribadi (2010: 18), penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkannya. Guru sebagai agen pembelajaran perlu mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2009: 458). Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penguasaan kompetensi siswa.

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu kompetensi mata pelajaran yang harus dikuasai siswa SMK. Konsep mata pelajaran KKPI berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi. Model dan strategi pembelajaran yang digunakan KKPI harus mampu memanfaatkan teknologi untuk pengembangan kompetensi siswa secara teori maupun praktik. Berdasarkan wawancara pada tanggal 15 Mei 2015 dengan guru mata pelajaran KKPI,

Bapak Berlian Setiaji menyatakan penyebab dari kurang optimalnya pembelajaran khususnya kelas XI di SMKN 2 Purwodadi adalah tidak tuntasnya penyampaian materi pada pembelajaran tatap muka, kurang seimbang penguasaan kompetensi teori dan praktik oleh siswa, dan belum diterapkannya media pembelajaran yang dapat mengkonstruksikan ide-ide siswa.

Selama ini pembelajaran KKPI dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Kenyataan di lapangan menunjukkan pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana tersebut belum optimal. Berkenaan dengan itu, perlu penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pengembangan kompetensi siswa secara teori dan praktik. Salah satu jenis media pembelajaran, yaitu *blended learning* berbasis *edmodo*. Cheung & Hew (2011: 1319) menjelaskan *blended learning* sebagai kombinasi antara *face to face* dan *online learning*. Chaeruman (2011) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan *setting* pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Definisi di atas menunjukkan bahwa komponen *blended learning* terdiri atas pembelajaran tatap muka dan *online*. Pembelajaran tatap muka dilakukan di satu tempat dan waktu yang sama, sehingga terjadi interaksi langsung antara pengajar dan pelajar (Rahmawati dan Rismiati, 2012: 3), sedangkan *online learning is commonly referred to the intentional use of networked information and communication technology in teaching and learning* (Naidu, 2006: 1). Dengan kata lain, pembelajaran *online* merujuk pada penggunaan jaringan teknologi informasi dan komunikasi yang disengaja dalam kegiatan belajar-mengajar.

Salah satu bentuk pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan menggunakan *edmodo*. *Edmodo* merupakan sebuah platform pembelajaran sosial yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar *online*. Kelebihan *edmodo*, diantaranya *user interface*, *compatibility*, dan berbasis aplikasi (Fahdisjro,

2013). Kegiatan belajar yang dilakukan dengan *edmodo* harus memuat media pembelajaran yang sesuai dengan sistem *edmodo*. Oleh karena itu, media *blended learning* berbasis *edmodo* merupakan media yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online* dengan menggunakan sosial media *edmodo* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Sjukur (2012: 368) tentang pengaruh *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa tingkat SMK menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar pada siswa yang diajar dengan pembelajaran *blended learning* dibandingkan pembelajaran konvensional dan (2) ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*.

Berdasarkan hasil penelitian Sjukur tersebut peneliti menganggap perlu adanya pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo* yang digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran KKPI di SMKN 2 Purwodadi. Penerapan media *blended learning* berbasis *edmodo* tentu memerlukan perencanaan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Artikel ini menguraikan mengembangkan *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran KKPI Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi. Terutama dilihat dari aktivitas pengembangan dan kualitasnya, terutama dimensi praktisannya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* model *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D) (Thiagarajan, dalam Mulyatiningsih, 2013: 195). Pemilihan *R and D* model 4D karena rasional, sistematis, dan lengkap. Desain *R and D* dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap *define, design, dan develop* saja, sedangkan tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan ruang dan waktu.

Langkah pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo* dengan model 4D, yaitu: (1) menganalisis perlunya media

*blended learning* berbasis *edmodo* melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pada tanggal 15 Mei 2015; (2) mendesain draft perencanaan media *blended learning* berbasis *edmodo* dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di *edmodo*; dan (3) mengembangkan media *blended learning* dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di *edmodo*. Video simulasi diunggah dalam *youtube* dan disisipkan pada kelas maya di *edmodo*. Hasil pengembangan media selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK N 2 Purwodadi. Sedangkan sampel penelitian adalah kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) 1 sejumlah 30 orang yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel dari sebagian populasi dengan karakteristik tertentu. Alasan pemilihan kelas XI TITL 1 karena siswa tersebut memiliki usia, tahun masuk sekolah, pengajar, mata pelajaran, dan kemampuan awal yang sama.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah: (1) validitas, meliputi: (a) karakteristik media pembelajaran *online*, yaitu *interactivity, independency, accessibility, dan enrichment*; (b) materi media pembelajaran *online*, yaitu tujuan, isi, motivasi, teknik, kepemilikan, dan petunjuk penggunaan; (2) kepraktisan, meliputi: (a) fitur sistem *edmodo* guru, yaitu *course code, notes, alerts, assignments, quiz, polls, dan progress*; (b) fitur sistem *edmodo* siswa, yaitu *alerts, notes, assignments, quizzes, dan progress*.

Metode pengumpulan data adalah angket tertutup dengan 5 pilihan jawaban kepada: (1) ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk menguji validitas media *blended learning*; (2) guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *blended learning*. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan 2 cara, yaitu analisis hasil validasi dan analisis hasil kepraktisan media *blended learning* dengan menggunakan deskriptif persentase. Adapun hasil validasi dan kepraktisan media *blended learning* dapat dinyatakan sangat layak apabila mencapai

rentang persentase 85 ke atas, layak pada rentang 69 hingga 84, cukup layak pada rentang 53 hingga 68, tidak layak pada rentang 37 hingga 52, dan sangat tidak layak di bawah 36.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27-30 Mei 2015 di SMK N 2 Purwodadi. Responden dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi pembelajaran, guru, dan siswa kelas XI TITL 1 SMK N 2 Purwodadi.

Hasil penelitian dan pengembangan dibahas dalam 3 bagian, yaitu analisis, desain, dan pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo*. Deskripsi dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

### A. Penetapan Media *Blended Learning* Berbasis *Edmodo*

Tahap penetapan media *blended learning* berbasis *edmodo* dilakukan berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Deskripsi dari masing-masing tahap penetapan media ini adalah sebagai berikut.

*Pertama*, analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Mei 2015 dengan guru mata pelajaran KKPI, Bapak Berlian Setiaji. Hasil wawancara menyatakan penyebab dari kurang optimalnya pembelajaran KKPI, khususnya kelas XI di SMK N 2 Purwodadi adalah (a) tidak tuntasnya penyampaian materi pada pembelajaran tatap muka; (b) kurang seimbang penguasaan kompetensi teori dan praktik oleh siswa; dan (c) belum menerapkan media pembelajaran yang dapat mengkonstruksikan ide-ide siswa.

*Kedua*, analisis kurikulum ditinjau dari penerapan kurikulum di SMK N 2 Purwodadi yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu mata pelajaran dalam KTSP SMK adalah KKPI. Tuntutan tujuan dan kompetensi mata pelajaran KKPI adalah penguasaan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam peng-

operasian komputer dan pengelolaan informasi. Tuntutan ini memerlukan penggunaan media pembelajaran yang mencakup pencapaian semua kompetensi tersebut secara optimal.

*Ketiga*, analisis karakteristik peserta didik di SMK N 2 Purwodadi menunjukkan bahwa peserta didik memiliki potensi akademik yang baik, sosial ekonomi menengah, motivasi tinggi, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan melek teknologi. Karakteristik tersebut menjadi dasar pertimbangan pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo*.

*Keempat*, analisis materi pada mata pelajaran KKPI kelas XI adalah *editing* sederhana pada *file* presentasi. Konten materi ini memiliki cakupan yang sangat luas, sehingga tidak dapat disampaikan secara tuntas dalam pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang sudah ada hanya berbentuk power point tanpa ada simulasi yang mempraktikkan materi tersebut. Oleh karena itu, perlu didukung media pembelajaran *online* yang berbentuk video simulasi sebagai contoh penerapan materi secara praktik agar hasilnya optimal.

### B. Desain Media

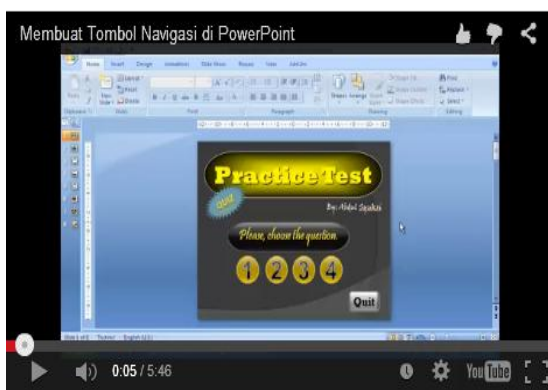
Penyusunan desain media ini dilakukan berdasarkan hasil analisis pada tahap penetapan media yang dikonsultasikan dengan ahli media dan ahli materi pembelajaran. Tahap pengembangan desain media *blended learning* berbasis *edmodo*, meliputi penyusunan draft video simulasi dan draft kelas maya di *edmodo*.

Draft video simulasi berupa rancangan tampilan, penyajian materi, dan suara untuk memperjelas konten video. Draft tersebut juga dilengkapi dengan penyusunan peta konsep dan peta materi yang akan ditampilkan dalam media. Draft video simulasi tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik media dan materi pembelajaran *online*, sedangkan draft kelas maya di *edmodo* meliputi rancangan informasi, tampilan kelas, penyisipan video simulasi, dan pengaturan fitur sistem *edmodo* bagi guru dan siswa.

### C. Pengembangan Media

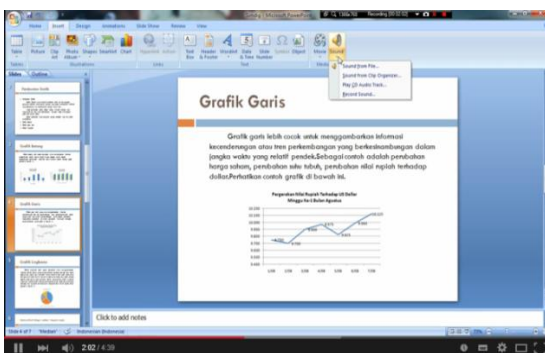
Tahap pengembangan terdiri atas 3 bagian, yaitu: (1) pengembangan media; (2) uji validasi; dan (3) uji kepraktisan media. Deskripsi dari masing-masing bagian sebagai berikut.

Pertama, pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo*. Hasil pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo* berupa produk video simulasi dan kelas maya di *edmodo*. Produk hasil pengembangan video simulasi adalah sebagai berikut.



**Gambar 1** Video simulasi materi *hyperlink* di *edmodo*

Video simulasi pada gambar 1 dan gambar 2 merupakan produk pertama media *blended learning* berbasis *edmodo*.



**Gambar 2** Video simulasi materi penyisipan suara di *edmodo*

Hasil video simulasi yang sudah dikembangkan, selanjutnya diunggah dalam *youtube* dan disisipkan di *edmodo*. Konten video ini hanya untuk mata pelajaran KKPI kelas XI dengan pokok bahasan *editing*

seederhana pada *file* presentasi. Pemilihan video simulasi sebagai media *blended learning* karena materi KKPI pokok bahasan *editing* seederhana pada *file* presentasi, memerlukan simulasi untuk memperjelas penguasaan materi tersebut.

Pemilihan pokok bahasan tersebut karena cakupan materi yang sangat luas, sehingga memerlukan penambahan materi *online* yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa harus bertatap muka di ruang kelas. Gambar 1 dan gambar 2 merupakan materi pembelajaran kelas maya di *edmodo*. Gambar 2 berisi materi pembuatan *hyperlink* sedangkan gambar 3 berisi materi penyisipan suara pada *file* presentasi. *Hyperlink*, *insert picture*, *diagram*, dan *sound* merupakan kumpulan materi KKPI pokok bahasan *editing* seederhana pada *file* presentasi.

Produk kedua dari media *blended learning* adalah kelas maya di *edmodo*. Pemilihan kelas ini karena memiliki keunggulan, diantaranya memiliki dukungan platform yang baik dengan perangkat lain, mudah digunakan, dan berbasis sosial media. Hasil pengembangan kelas maya ini tidak dilakukan uji validasi oleh ahli, melainkan hanya digunakan sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran *online*.

Hasil produk kelas maya di *edmodo* disajikan pada gambar 3 berikut.



**Gambar 3** Kelas maya di *edmodo*

Gambar 3 merupakan contoh kelas maya di *edmodo*. Kelas maya ini digunakan sebagai suplemen pembelajaran tatap muka. Adapun siswa harus memasukkan kode akses tertentu sesuai dengan kode akses dari guru

agar bisa bergabung dan mengikuti semua kegiatan pembelajaran dalam kelas/grup tersebut.

*Kedua*, hasil uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Uji validasi oleh ahli media ditinjau dari karakteristik media pembelajaran *online*, diantaranya *interactivity*, *independency*, *accessibility*, dan *enrichment*. *Interactivity* yaitu media dapat berinteraksi dua arah antara pemrogram dan pengguna. *Independency* berarti pengguna dapat mengakses media secara mandiri. *Accessability* merupakan penggunaan media yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. *Enrichment* berisi tambahan materi pada media untuk memudahkan pengguna memahami konten pembelajaran.

Hasil pengembangan media *blended learning* berbasis *edmodo* pada gambar 1 dan gambar 2 divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Berdasarkan validasi oleh ahli media, diperoleh hasil seperti tabel berikut.

**Tabel 1** Hasil Uji Validasi Ahli Media

Parameter	Hasil Validasi			Rata-Rata	Ket.
	Val. 1	Val. 2	Val. 3		
<i>Interactivity</i>	83	85	82	83,3	Valid
<i>Independency</i>	85	84	87	85,3	Valid
<i>Accessability</i>	88	87	85	86,7	Sangat valid
<i>Enrichment</i>	86	85	83	84,7	Valid
<b>Rata-rata total</b>	-	-	-	<b>85</b>	<b>Valid</b>

Keterangan: Val.: validator

Penilaian ahli media dari aspek media pembelajaran *online* menyatakan valid (85%). Sehubungan dengan hal itu, media yang dikembangkan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rusman (2011: 264), karakteristik media *e-learning (online)*, meliputi *interactivity*, *independency*, *accessability*, dan *enrichment*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video simulasi yang dikembangkan mempunyai karakteristik yang sesuai dengan media pembelajaran *online*.

Sedangkan uji validasi ahli materi meninjau dari aspek materi pembelajaran *on-line*, di antaranya tujuan, isi, motivasi, kepemilikan, dan petunjuk penggunaan. Tujuan

media harus sesuai dengan konten kurikulum. Isi informasi dalam media berupa pengetahuan yang akurat, *up to date*, dan jelas. Motivasi berisi minat penggunaan media yang mampu mendorong belajar siswa. Teknis berupa pengoperasian media yang dapat digunakan dengan baik. Kepemilikan berupa hak penggunaan media bagi pengguna. Petunjuk penggunaan berupa kemudahan pengoperasian media yang didukung dengan bantuan.

Berdasarkan validasi oleh ahli materi pembelajaran, diperoleh hasil yang tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel 2** Hasil Uji Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Parameter	Hasil Validasi			Rata-rata	Ket.
	Val. 1	Val. 2	Val. 3		
Tujuan	88	86	87	87	Sangat valid
Isi	85	84	87	85,3	Valid
Motivasi	82	80	84	82	Valid
Teknis	87	85	83	85	Valid
Kepemilikan	84	83	81	82,7	Valid
Petunjuk penggunaan	82	80	80	80,7	Valid
<b>Rata-rata total</b>	-	-	-	<b>83,7</b>	<b>Valid</b>

Keterangan: Val.: validator

Berdasarkan penilaian ahli materi ditinjau dari aspek materi pembelajaran *on-line* menyatakan valid (83,7%). Sehubungan dengan hal tersebut, media yang dikembangkan sesuai dengan teori Heinich (2005, dalam Pribadi, 2014: 14) menyatakan bahwa guru sejatinya perlu mempertimbangkan pemilihan materi media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses, meliputi tujuan, isi, motivasi, teknis, kepemilikan, dan petunjuk penggunaan.

*Ketiga*, hasil uji kepraktisan. Kepraktisan diperoleh dari respons guru dan siswa terhadap penggunaan fitur sistem media *blended learning* berbasis *edmodo*. Fitur sistem *edmodo* untuk guru sangat beragam sekali, di antaranya *course code*, *notes*, *alerts*, *assignments*, *quiz*, *polls*, dan *progress*.

*Course code* berupa kode akses untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pada kelas yang disediakan. *Notes* berupa catatan yang dibuat oleh guru untuk dikirim pada semua anggota kelas. *Alerts* berisi pemberitahuan yang ditulis oleh guru dan ditujukan pada anggota grup, siswa, dan guru lain. *Assignments* berisi aktivitas untuk membuat penugasan. *Quiz* berupa pertanyaan yang bisa dibuat dan dapat dilihat hasilnya. *Polls* berisi pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap suatu hal. *Progress*, berupa fasilitas untuk memuat perkembangan hasil dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan respon guru, diperoleh hasil seperti yang disajikan pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3** Hasil Respon Guru terhadap Kepraktisan Media

Fitur	Hasil Respon			Rata-rata	Ket.
	Guru 1	Guru 2	Guru 3		
<i>Course code</i>	85	87	84	85,3	Baik
<i>Notes</i>	83	82	80	81,7	Baik
<i>Alerts</i>	82	80	84	82	Baik
<i>Assignments</i>	79	78	82	79,7	Baik
<i>Quiz</i>	82	83	84	83	Baik
<i>Polls</i>	81	78	80	79,7	Baik
<i>Progress</i>	81	84	82	82,3	Baik
<b>Rata-rata total</b>	-	-	-	<b>81,9</b>	<b>Baik</b>

Tabel 3 di atas menunjukkan kepraktisan media berdasarkan fitur sistem *edmodo* bagi guru. Berbeda dengan fitur sistem *edmodo* siswa, meliputi *alerts*, *notes*, *assignments*, *quizzes*, dan *progress*. *Alerts* berisi peringatan atau pemberitahuan setiap ada tanda tertentu dalam kegiatan pembelajaran. *Notes* berisi catatan yang muncul setiap ada anggota dari kelas yang mengirimkan catatan tertentu. *Assignment* berisi pemberitahuan untuk tugas yang menunggu untuk dikerjakan. *Quizzes* berisi pemberitahuan untuk kuis yang menunggu untuk diselesaikan. *Progress* berisi fasilitas untuk melihat pencapaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan respon siswa, diperoleh hasil uji kepraktisan yang disajikan dalam tabel 4 berikut.

**Tabel 4** Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media

Fitur	Hasil Respon Siswa	Kriteria
<i>Alerts</i>	80,7	Baik
<i>Notes</i>	83,3	Baik
<i>Assignments</i>	79,3	Baik
<i>Quizzes</i>	82	Baik
<i>Progress</i>	80,3	Baik
<b>Rata-rata total</b>	<b>81,12</b>	<b>Baik</b>

Tabel 3 dan tabel 4 di atas menunjukkan hasil respon guru menyatakan baik (81,9%) dan respon siswa menyatakan baik (81,12%). Sehubungan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan teori Fahdijro (2013), fitur yang disediakan oleh *edmodo* bagi akun guru dan siswa termasuk praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran tatap muka. Hal ini jugasesuai dengan teori Eko (2013: 172), beberapa fitur *edmodo* dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran, diantaranya kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*, komunikasi dengan model media sosial, manajemen konten pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan, uji validasi, dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media *blended learning* berbasis *edmodo* pada mata pelajaran KKPI kelas XI di SMK N 2 Purwodadi terbukti valid dan praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa (Sadiman, 2010: 7). Media *blended learning* berbasis *edmodo* juga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2004: 458).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) media *blended learning* berbasis *edmodo* dikembangkan dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di *edmodo*; (2) media *blended learning* berbasis *edmodo* dinyatakan valid

dan praktis sebagai suplemen pembelajaran tatap muka. Valid ditinjau dari karakteristik dan materi media pembelajaran *online*, sedangkan praktis ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan fitur sistem media *blended learning* berbasis *edmodo*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Agus Triyanto, M.Si Kepala SMK Negeri 2 Purwodadi yang telah memberi izin penelitian, Berlian Setiaji, S.Kom dan Tri Indah Trisnarningsih, S.Kom selaku guru mata pelajaran KKPI yang telah membimbing peneliti saat pelaksanaan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman, U.A. (2011, 21 Juni). *Implementing Blended Learning: A Case Based Sharing Experience*. Diunduh 8 Mei 2015 dari teknologipendidikan.net: <http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-a-case-based-sharing-experience/>.
- Cheung, W.S dan Hew, K.F. (2011). Design and Evaluation of Two Blended Learning Approaches: Lesson Learned. *Australasian Journal of Educational Technology*. 27(8).h. 1319-1337.
- Eko, S. (2013). *Simulasi Digital untuk SMK/MAK X Semester 1*. Jakarta: Kemdikbud.
- Fahdijro. (2013). *Kelebihan dan Kekurangan Edmodo*. Diunduh melalui 8 Mei 2015 dari fahdisjro.com. <http://www.fahdisjro.com/2013/06/kelebihan-kekurangan-edmodo.html>.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Naidu, S. (2006). *E-learning A Guidebook of Principles, Procedures and Practices*. Australia: Sanjaya Mirsha.
- Pribadi, B.A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B.A. (2014). *Modul Pelatihan Penger-tian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran Serta Teori Belajar yang Melandasinya*. Rumah Belajar.
- Rahmawati, G. dan Rismiati, R. (2012). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Republik Indonesia. (1945). *Pembukaan Undang-Undang Dasar tahun 1945*. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2005). *Peraturan Pemerintah No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan, Penger-tian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sjukur, S.B. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2(3). h. 368-378.