

PENGARUH EFEKTIVITAS PENGGUNAAN EDMODO TERHADAP KEPUASAN SISWA DI SMKN 1 SURABAYA

Sudarsi, SMK Negeri 1 Surabaya
sudarsi71@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan edmodo, mengetahui tingkat kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo dan pengaruh efektivitas edmodo terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo di SMK Negeri 1 Surabaya. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Sebagai obyek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Surabaya yang diminta pendapatnya mengenai efektivitas dan kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo. Dalam penelitian ini mengambil sampel kelas X dengan jumlah responden sebanyak 277 siswa yang tersebar di 9 jurusan dan 24 kelas. Sampel diambil merata tiap-tiap kelas secara acak. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan metode analisis data dilakukan dengan regresi linier sederhana. Simpulan analisis sebagai berikut: 1). Efektifitas *Edmodo* oleh Siswa SMK Negeri 1 Surabaya berada pada kategori tinggi, namun sebagian siswa belum merasakan manfaat edmodo dalam pembelajaran. 2). Kepuasan Siswa SMK Negeri 1 Surabaya dalam menggunakan *Edmodo* berada pada kategori tinggi, namun sebagian siswa tidak puas terhadap *content group* dan siswa kurang puas terhadap *content backpack*. 3). Ada pengaruh signifikan Efektivitas *Edmodo* terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan *Edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya.

Kata Kunci: Edmodo, Efektivitas, Kepuasan siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness level of Edmodo use, to know the level of student's satisfaction in using Edmodo and the effect of Edmodo effectiveness on student's satisfaction in using Edmodo in SMK Negeri 1 Surabaya. The method used is the quantitative method. As the object of this study is students of SMK Negeri 1 Surabaya who asked his opinion about the effectiveness and satisfaction of students in using Edmodo. In this study took a sample of class X with the number of respondents as many as 277 students spread in 9 majors and 24 classes. Samples are taken evenly of each class at random. Data collection was done by questionnaire and data analyst method was done by simple linear regression. Conclusion analysis as follows: 1). Edmodo Efektifitas by Students SMK Negeri 1 Surabaya is in the high category, but some students have not felt the benefits of Edmodo in learning. 2). Student Satisfaction SMK Negeri 1 Surabaya in using Edmodo is in the high category, but some students are not satisfied with the content group and students are less satisfied with the backpack content. 3). There is a

significant effect of Edmodo Effectiveness on students' satisfaction in using Edmodo in SMK Negeri 1 Surabaya.

Keywords: *Edmodo, Effectiveness, Student Satisfaction.*

PENDAHULUAN

Dalam Pembelajaran online dengan *edmodo* pengguna harus merasa puas agar selalu tetap menggunakan media tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian Kranzow, J. (2013) mengemukakan bahwa jika siswa merasa puas dengan pengalaman online mereka, mereka akan lebih mungkin untuk tetap dalam program.

Pengamatan awal pada kepuasan penggunaan *edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya adalah rendah, hal ini dapat dilihat dari beberapa hal misalnya siswa lupa password, sebagian siswa jarang terjadi komunikasi dengan menggunakan fasilitas yang ada di *edmodo*, terputusnya jaringan berkomunikasi siswa dengan guru, sebagian siswa enggan mengubah profil, memposting komentar dalam *edmodo*. Kaitan dengan hal tersebut berarti sebagian siswa kurang puas terhadap konten yang disediakan *edmodo.com*. Tingkat efektivitas *edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya juga masih tergolong rendah hal ini ditandai dengan jaringan internet yang belum bisa diakses secara merata oleh warga sekolah dan tidak semua konten dalam *edmodo* digunakan secara maksimal.

Efektivitas *Edmodo* terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan *edmodo* pada kelas X akan membawa dampak terhadap pelaksanaan pembelajaran sewaktu siswa tersebut di kelas XI dan melaksanakan prakerin. Dalam melaksanakan prakerin siswa tidak berada di sekolah sehingga pembelajaran sulit dilaksanakan. Salah satu media yang tepat untuk proses pembelajaran adalah dengan menggunakan *edmodo.com*.

Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan tingkat pemahaman serta kepuasan pengguna atas penggunaan media *edmodo*. Dalam penelitian ini kepuasan penggunaannya dibatasi oleh peneliti adalah siswa. Adapun kepuasan dapat diketahui dari harapan dan kenyataan yang mereka hadapi. Hal ini merujuk pernyataan Suyanto, M (2007;10) yang menyatakan bahwa kepuasan pelanggan merupakan perasaan senang atau kecewa dari pelanggan yang berasal dari perbandingan antara kinerja produk dengan harapan. Jika kinerja produk sesuai dengan harapan maka pelanggan puas atau senang. Sebaliknya, jika kinerja produk tidak sesuai dengan harapan maka pelanggan kecewa.

Perihal kepuasan Kotler (1997) mendefinisikan kepuasan pelanggan sebagai kepuasan atau kekecewaan yang dirasakan oleh konsumen setelah membandingkan antara harapan dengan kenyataan yang ada. Dimana kualitas jasa tersebut diukur dengan 5 aspek utama yaitu: *Reliability* (Keandalan), *Responsiveness* (Daya Tanggap), *Assurance* (Kepastian), *Empathy* (Empati), *Tangible* (Berwujud).

Seperti dalam setiap sistem atau layanan yang berorientasi pengguna, kepuasan pengguna merupakan salah satu faktor kunci dalam sukses pelaksanaan program *e-learning*. Kepuasan yang tinggi mencerminkan bahwa peserta didik lebih bersedia untuk melanjutkan program pembelajaran *online*, sehingga tingkat penggunaannya menjadi tinggi, siswa yang terdaftar akan mempunyai motivasi yang lebih besar, prestasi belajar yang lebih baik dan

meningkat komitmen untuk suatu penggunaan suatu program (Govindasamy, 2002).

Hal senada disampaikan oleh Chen dan Lin (2008) yang menegaskan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan untuk e-learning adalah kepuasan peserta didik. Hal ini dipengaruhi oleh pengalaman positif dan negatif dalam proses pembelajaran

Hambatan pembelajaran secara online juga tidak sedikit diantaranya seperti sebuah penelitian pendidikan yang dilakukan oleh Allen Elaine dan Seaman Jeff (2013). Sebuah penelitian yang melihat dari perspektif kelembagaan, didapat sebuah hambatan dari pendidikan online adalah kurangnya penerimaan informasi, kurangnya disiplin siswa dan tingkat retensi yang rendah. sebagian retensi siswa dalam program online sangat relevan dengan kepuasan mahasiswa dengan pengalaman online mereka.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran, Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran. Ketiga, pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran. (Daryanto, 2013).

Pembelajaran dengan memanfaatkan media *Edmodo* sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran. Seperti telah diketahui, pembelajaran di sekolah kejuruan mempunyai waktu pembelajaran praktek yang lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran teori atau pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan *edmodo* sebagai media pembelajaran dapat difungsikan sebagai pelengkap maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas sehingga membantu pemahaman siswa.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Penelitian yang dilakukan oleh British Council pada tahun 2007 mengungkapkan bahwa 69% pelajar diseluruh dunia mengatakan bahwa mereka belajar lebih efektif kalau bersosialisasi secara informal, dan pelajar yang mempunyai jaringan sosial yang kuat mempunyai performansi yang baik secara akademik (sembiring, 2014)

Sedangkan siswa saat ini tumbuh dengan perangkat digital diujung jari mereka. Mereka selalu “on” yaitu dengan mengirimkan pesan singkat melalui telepon seluler kepada teman, pertemuan di jejaring sosial, dan berinteraksi dengan dunia secara nonlinier. Mereka bisa mendapatkan informasi yang mereka inginkan seketika, mengikuti ide dengan cara-cara yang memiliki arti untuk mereka, dan melompat dari satu hal ke hal yang berikutnya sebagai inspirasi dari mereka (Solomon, 2011).

Media pembelajaran dengan *edmodo* sesuai dengan kurikulum 2013 yang antara lain adalah : pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik ; pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif; pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring; pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari; pola belajar sendiri

menjadi belajar kelompok (berbasis tim); pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*); dan pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 tahun 2013)

Materi bahan ajar dalam *Edmodo* dapat diunggah dalam berbagai bentuk, hal ini selaras dengan (Bisri khasan dkk, 2009), yang menyatakan bahwa materi dalam *E-learning* dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut dengan tidak memandang tempat dan waktu. (Bisri khasan dkk, 2009),

Menurut kurikulum 2013 pada kelas X terdapat mata pelajaran Simulasi Digital, dalam pelajaran tersebut terdapat pokok bahasan Kelas Maya yang dalamnya membahas mengenai *Edmodo*. *Edmodo* adalah sebuah *platform Microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. *Edmodo* didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar, links, video, maupun audio. *Edmodo* bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas riil (Subiyantoro dkk, 2013)

Pembelajaran dengan *Edmodo* dapat dilaksanakan tanpa dibatasi ruang dan waktu, sehingga siswa bisa berkomunikasi dengan siswa yang lain dan dengan guru seperti halnya yang bisa dilakukan pembelajaran berbasis Web lainnya. Warsita (2008) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web atau portal pembelajaran ditujukan untuk menyediakan fasilitas berbasis web yang memungkinkan pembelajaran lebih mandiri tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak. Fasilitas-fasilitas standart yang dapat disediakan untuk program pembelajaran ini adalah : 1) direktori pengelolaan modul-modul pembelajaran online; 2) kelas virtual; 3) manajemen komunikasi dan kolaborasi: *buletin board, chat, forum diskusi*; 4) manajemen informasi; dan 5) perpustakaan digital.

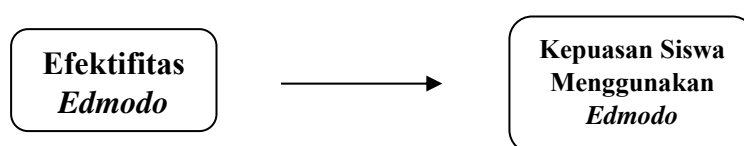
Edmodo merupakan sistem pengelolaan pembelajaran secara integratif berbasis web yang digunakan kalangan pendidik, dengan beberapa keuntungan antara lain : menghemat biaya, memperbaiki sistem pengajaran, lebih nyaman, kebebasan peserta didik, kemudahan pengajar; materi pembelajaran lebih dinamis, skalabilitas yang lebih luas dan membentuk sebuah komunitas tanpa dibatasi ruang dan waktu. *Edmodo* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam sistem online.

Sehubungan dengan dalam hal tersebut diatas peneliti ingin mengetahui apakah *Edmodo* sudah dilaksanakan secara efektif dalam proses PBM dan bagaimana kepuasan siswa dalam menggunakan *Edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya. Serta mengetahui pengaruh efektifitas *edmodo* terhadap kepuasan siswa di SMK Negeri 1 Surabaya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui tingkat efektivitas Edmodo di SMK Negeri 1 Surabaya.; 2) Mengetahui tingkat Kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo di SMK Negeri 1 Surabaya.; 3) Mengetahui pengaruh efektivitas Edmodo terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan Edmodo di SMK Negeri 1 Surabaya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yaitu suatu penelitian yang mendeskriptifkan suatu fenomena sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan. Pola hubungan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini variabel Efektifitas Edmodo sebagai variabel bebas dikaji pengaruhnya dengan Kepuasan Siswa menggunakan Edmodo sebagai variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Surabaya. Populasi sebanyak 930 siswa Populasi sebanyak 930 siswa tersebut tersebar dalam 9 kompetensi Keahlian antara lain Kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Komunikasi Visual, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Broadcasting, Multimedia, Perhotelan.

Dengan mengacu pada jumlah populasi di atas dan berdasarkan tabel Krejcie, maka jumlah sampel penelitian berjumlah 274 (dua ratus tujuh puluh empat) siswa, yang diambil secara acak dari setiap kelas. Dari cara penetapan jumlah sampel tiap-tiap kompetensi keahlian diatas terdapat pecahan kemudian dibulatkan ke atas, seperti yang dikatakan Sugiono (2012). "Pada perhitungan yang menghasilkan pecahan (terapat koma) sebaiknya dibulatkan ke atas". Sehingga diperoleh jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 277 siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, yaitu dengan menyebarkan angket atau questioner yang berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen dalam penelitian ini didasarkan pada variabel penelitian, variabel Efektifitas Edmodo (X), variabel Kepuasan Siswa (Y) menggunakan angket dengan skala likert.

Intrumen Variabel Efektifitas Edmodo (X) mengacu pendapat dari Sulisty, (2013), yaitu melihat efektivitas dari Aspek pengelolaan pembelajaran, antara lain: aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek penyampaian pembelajaran, aspek media dan -interaktivitas pembelajaran, dan aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Instrumen Variabel Kepuasan Siswa (Y) mengacu pada kepuasan terhadap kontent-kontent yang disediakan edmodo dan digunakan oleh siswa. Kepuasan siswa merujuk pada kepuasan pelanggan. Kottler (1997) mendefinisikan

kepuasan pelanggan sebagai kepuasan atau kekecewaan yang dirasakan oleh konsumen setelah membandingkan antara harapan dengan kenyataan yang ada. Suyanto (2007) menyatakan bahwa kepuasan pelanggan merupakan perasaan senang atau kecewa dari pelanggan yang berasal dari perbandingan antara kinerja produk dengan harapan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. 1) analisis deskriptif yaitu analisis yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai obyek penelitian berdasarkan data dan variabel yang diperoleh dari kelompok subyek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. Menurut Sugiono (2012), analisis deskriptif “digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.” Langkah-langkah analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah : mencari persentase, mencari rata-rata hitung, mencari standar deviasi, menentukan interval kelas. 2) Analisis Inferensial; yaitu teknik analisis data yang dimaksudkan untuk mengambil kesimpulan dengan menguji hipotesis. Teknik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji statistik t. pengujian hipotesis menggunakan Uji regresi linier sederhana. Agar model analisis regresi yang dipakai dalam penelitian ini menghasilkan nilai parametrik yang sah terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

Uji statistik t (Uji signifikansi parameter individual) pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significance level 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut : Jika nilai signifikan $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak (koefisien regresi tidak signifikan). Ini berarti bahwa secara parsial variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan). Ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Data dalam penelitian ini akan diolah dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) Hipotesis dalam penelitian ini dipengaruhi oleh nilai signifikansi koefisien variabel yang bersangkutan setelah dilakukan pengujian. Kesimpulan hipotesis dilakukan berdasarkan t-test untuk menguji signifikansi variabel-variabel independen terhadap variabel dependen hipotesis yang diajukan.

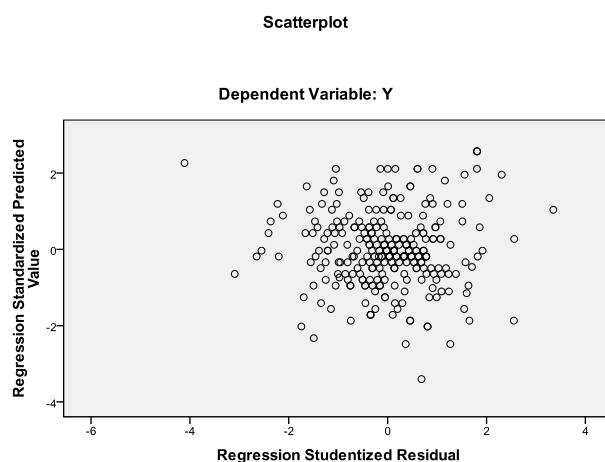
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan tabel Kolmogorov Sminov, dari pengolahan data didapat Asymp. Sig (2-tailed) diperoleh angka probabilitas sebesar 0.074 yang mana > 0.05 , jadi dapat dinyatakan bahwa residual model regresi berdistribusi normal.

Dalam uji multikolinieritas yang digunakan untuk mengetahui apakah model regresi pada penelitian ini di temukan adanya korelasi diantara variabel bebasnya diperoleh nilai tolerance sebesar 1,000 dan VIF sebesar 1,000. Dari

perolehan tersebut yang berarti variabel bebas diatas 0.1 dan nilai VIF untuk variabel bebasnya berada di bawah 10. Maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas yang digunakan dalam model adalah dapat dipercaya dan obyektif atau terhindar dari masalah multikolinieritas.

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas yaitu dengan melihat grafik Plot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen) yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Deteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi, dan sumbu X adalah residual ($Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$) yang telah di-studentized. Dari pengolahan data didapat hasil seperti grafik di bawah ini:



Grafik 1. heteroskedastisitas

Dasar analisisnya adalah sebagai berikut:

- a. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang terlombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
- b. Jika ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dari data diatas pola titik-titik menyebar diatas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bebas heteroskedastisitas.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang berfungsi untuk menganalisis hubungan secara linear antara variabel efektivitas edmodo (X) terhadap variabel kepuasan siswa (Y). Dari hasil analisis tersebut diperoleh persamaan sebagai berikut : $Y' = 0.719 + 0.736X$. Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Konstanta (a) yang dihasilkan sebesar 0.719 ; artinya jika Efektivitas Edmodo (X) nilainya adalah 0, maka kepuasan siswa (Y) nilainya akan positif sebesar 0.719.

2) Koefisien regresi variabel Efektivitas *Edmodo* (X) adalah positif sebesar 0.736 ; artinya jika variabel Efektivitas *Edmodo* naik satu satuan maka variabel kepuasan siswa (Y) akan naik sebesar 0.736.

Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara Efektivitas *Edmodo* (X) dengan kepuasan siswa (Y)

Berdasarkan hasil pengolahan data uji t dengan SPSS menunjukkan bahwa : Nilai t-hitung pada Efektivitas *Edmodo* siswa (X) sebesar 23.116 ($t_{hitung} 23.116 > t_{tabel} 1,9686$) dengan tingkat signifikan kurang dari 5% yaitu 0,000. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti variabel Efektivitas *Edmodo* (X) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan siswa (Y). Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan efektivitas emodo terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo diterima.

Efektivitas Penggunaan Edmodo

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *Edmodo* dapat dilihat dari pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo*. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sulisty, (2013) Aspek pengelolaan pembelajaran E-learning antara lain: aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek penyampaian pembelajaran, aspek media dan interaktivitas pembelajaran, dan aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran.

Aspek perencanaan pembelajaran.

Pada aspek perencanaan pembelajaran menggunakan edmodo dikatakan efektif apabila : edmodo diberlakukan di sekolah, akses terhadap edmodo tersedia dengan cukup, ketersediaan pelatihan serta terdapat pengembangan pembelajaran dengan edmodo. Dari hasil penelitian didapat bahwa siswa SMK Negeri 1 Surabaya menyatakan bahwa sebagian besar siswa setuju jika pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo* dilaksanakan di sekolah, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah paham tentang edmodo dan sehingga mereka menyatakan setuju jika edmodo dilaksanakan di sekolah mereka.

Mengenai kemudahan akses terhadap edmodo sebagian besar menyatakan tidak ada kendala, hal ini karena hampir sebagian besar sudah memiliki akses internet sendiri, walaupun masih terdapat siswa yang belum mempunyai akses internet sendiri. Bagi siswa yang tidak mempunyai akses internet sendiri maka dapat mengakses edmodo dengan menggunakan jaringan wifi yang disediakan oleh sekolah.

Hal lain yang mendukung efektifitas penggunaan edmodo di SMK Negeri 1 Surabaya adalah ketersediaan pelatihan baik bagi guru maupun siswa. Pelatihan untuk guru dilaksanakan setiap awal tahun ajaran baru, baik guru produktif maupun non produktif. Sedangkan pelatihan untuk siswa terdapat pada mata pelajaran Simulasi Digital pada Kompetensi dasar kelas maya. Dalam penelitian ini sebagian besar responden menyatakan bahwa tingkat efektifitas edmodo dari indikator ketersediaan pelatihan edmodo adalah tinggi.

Manfaat lain dari penggunaan edmodo dalam penelitian ini adalah adanya variasi pembelajaran sehingga dengan adanya edmodo yang dilaksanakan di sekolah, sebagian besar responden menyatakan bahwa

pembelajaran menjadi menarik . Sehingga siswa menjadi tidak bosan dengan media edmodo

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis *Edmodo* memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama yaitu : tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sisco (2010) yang menyatakan bahwa sebuah solusi dari strategi pembelajaran elektronik adalah konten teknologi dan jasa. Konten termasuk pelatihan, kurikulum, dan pengetahuan atau pengembangan keterampilan modul. Teknologi adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan isi, termasuk internet dan telekonferensi. *Service srelate* untuk pemeliharaan, upgrade konten, dan upgrade teknis untuk kedua pengiriman dan konten. Memahami komponen ini merupakan langkah pertama yang penting untuk memahami apa dan bagaimana e-learning disampaikan.

Aspek Perancangan dan Pembuatan Materi

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan *Edmodo* siswa lebih mudah untuk belajar, hal ini karena kemudahan akses terhadap materi pelajaran, tidak hanya di kelas namun siswa dapat mengakses melalui smartphone yang dia miliki. Karena bagaimanapun saat ini semua siswa sudah memiliki smartphone, mereka lebih sering membuka smartphone dari pada membuka buku. Sedangkan edmodo saat ini sudah bisa diakses dengan smartphone, yang artinya akan mempermudah siswa belajar.

Dengan smartphone yang mereka miliki siswa dapat mengakses materi pelajaran dari mana saja mereka berada, edmodo juga memberikan kemudahan mengunduh materi pelajaran, dan materi pelajaran dapat diunduh kapan saja, serta siswa mengerti kode etik dalam memposting di jejaring sosial edmodo. Dengan tidak adanya batas tempat dan waktu. Mereka dapat mengakses materi pelajaran walaupun berada di rumah atau diluar sekolah. Hanya sebagian siswa belum mampu mengakses materi pelajaran dengan edmodo, hal ini dikarenakan sebagian siswa belum mempunyai smartphone, ataupun laptop sebagai salah satu sarana untuk dapat menggunakan edmodo.

Hal ini sejalan dengan pendapat munir, yang menyatakan bawa beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau website e-learning, antara lain : a) Merumuskan tujuan pembelajaran; b) Mengenalkan materi pembelajaran; c) Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran; d) Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas; e) Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar; f) Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya; g) Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah dipahami, diserap, dan dipraktekkan langsung oleh pembelajar; h) Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh

pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi; i) Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (feedback) dari pembelajar. Munir (2009)

Aspek Penyampaian Pembelajaran

Dari hasil penelitian nampak bahwa pembelajaran dengan *Edmodo* yang memanfaatkan teknologi internet dapat meningkatkan variasi pembelajaran dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *Edmodo* merupakan pemanfaatan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengakses ke berbagai sumber belajar. Media pembelajaran lebih menarik dan terdapatnya konten *backpack* untuk menyimpan semua informasi tentang pelajaran baik dari teman, guru, internet untuk mereka belajar. Dengan menggunakan *Edmodo* untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rossenberg. Marc J (2006) mengenai E-learning yaitu perencanaan pembelajaran dan kinerja e-learning yang tidak e-learning adalah seperti yang dipraktekkan secara tradisional tetapi lebih luas. E-learning adalah penggunaan teknologi internet untuk menciptakan dan memberikan lingkungan belajar yang kaya yang mencakup bahan yang lebih luas untuk mendapatkan sumber informasi dan solusi, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja individu dan organisasi.

Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004).

Media dan Interaktivitas Pembelajaran

Dari hasil penelitian menyatakan bahwa dengan *edmodo* siswa lebih mampu berinteraksi dengan temannya, dengan gurunya tanpa ada batasan ruang dan waktu. Hasil penelitian dari aspek media dan interaktivitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Surabaya adalah tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Bates, A. W. & T. Bates. (2005) yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang mungkin muncul dari pendidikan elektronik dan pendidikan jarak jauh antara lain : a. interaksi antara peserta didik dan pencetus bahan ajar; b. Interaksi antara peserta didik dan guru (sering instruktur dikontrak) yang tidak berasal bahan belajar, tapi yang menengahi antara bahan asli dan pelajar, dengan menyediakan bimbingan dan / atau penilaian; c. Interaksi antara peserta didik dan peserta didik lainnya.

Berdasarkan Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. Tingkat interaksi antar siswa dan siswa dengan guru dengan media *Edmodo* secara maksimal dan akses terhadap fasilitas pembelajaran, antara siswa dan siswa lainnya, serta adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut akan berdampak pada proses pembelajaran ..

Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Dari hasil penelitian evaluasi yang sebelumnya menakutkan siswa maka dengan *Edmodo* evaluasi yang dilakukan oleh guru lebih menarik serta dalam pengumpulan tugas yang diberikan guru menjadi lebih mudah.

Hal ini sesuai dengan penjelasan Rusman, dkk (2011) yang menyatakan bahwa evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Evaluasi pelaksanaan *Edmodo* merupakan proses menganalisis kualitas proses pembelajaran dan sejauh mana ketercapaian dari proses *Edmodo* tersebut untuk dapat dirasakan para pembelajar. Pelaksanaan evaluasi dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap berbagai komponen yang terdapat pada *Edmodo*.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wardani (2013) yang menyatakan bahwa penilaian media pembelajaran, dinilai baik dan layak dilihat dari hasil penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru dan siswa, untuk guru diperoleh rata-rata penilaian sebesar 47.8% dengan kategori sangat baik sedangkan penilaian siswa diperoleh rata-rata sebesar 50% dengan kategori setuju untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo*.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Supriyadi (2014) yaitu Hasil pembelajaran pemanfaatan ICT Social network *edmodo* pada pembelajaran jarak jauh menunjukkan perubahan yang lebih baik pada aktivitas dan motivasi belajar yaitu: keaktifan belajar yang berpusat pada siswa, tanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan guru, kerjasama yang baik dalam kelompok. Perubahan aktivitas dan motivasi belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan (prestasi belajar) secara individual, serta peningkatan ketuntasan belajar dan tingkat penguasaan kompetensi listrik dinamis lebih merata secara klasikal.

Mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati (2014) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan 1) motivasi dan 2) prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*, 3) tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*.

Temuan dalam penelitian ini antara lain : a) Masih terdapat siswa yang menyatakan bahwa akses internet yang kurang memadai, b) Masih terdapat siswa yang belum merasakan manfaat *edmodo* dalam pembelajaran.

Kepuasan Siswa Dalam Menggunakan *Edmodo* (Y)

Variabel Kepuasan terhadap *Edmodo*: adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap

kinerja (atau hasil) suatu produk dan harapan-harapannya Kotler (1997), Purwoko (2000), Tjiptono (2004), Engel (1990). Dalam penelitian ini terfokus pada kepuasan terhadap konten yang disediakan Edmodo.com dan penggunaannya di SMK Negeri 1 Surabaya.

Dari hasil penelitian tentang kepuasan siswa yang mengukur kepuasan edmodo dari konten-konten yang terdapat dalam edmodo menyatakan bahwa kepuasan siswa SMK Negeri 1 Surabaya mencapai tingkatan yang tinggi.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari Daniswara, (2011) yang menyatakan bahwa konten dalam e-learning memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta (siswa). Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *e-learning* melalui jenis, isi dan bobot konten. Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *elearning* melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem *e-learning* harus dapat: a) Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas; b) Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan kemandirian c) Menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih; d) Menambahkan konten berupa *games* edukatif sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Dari hasil penelitian sebagian besar responden menyatakan puas terhadap konten yang bersifat *teacher – centered*, *learner-centered*, *work example*. Siswa dapat dengan mudah mengakses seluruh materi yang diberikan oleh guru dan materi yang di kirim oleh teman sekelasnya.

Hasil penelitian yang menunjukkan siswa di SMK Negeri 1 Surabaya Senang terhadap konten yang disediakan edmodo. Mendukung Teori kepuasan menurut Purwoko (2000) yang menyatakan Kepuasan seorang pelanggan dapat terlihat dari tingkat penerimaan pelanggan yang didapatkan. Adapun ciri kepuasan dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) Senang atau kecewa atas perlakuan pelayanan yang diterima, (2) mengeluh atau mengharap atas perlakuan yang semestinya diperoleh, (3) tidak membenarkan atau menyetujui sesuatu yang bertautan dengan kepentingannya, (4) menghendaki pemenuhan kebutuhan dan keinginan atas berbagai pelayanan yang diterima.

Teori tentang kepuasan menurut Tjiptono (2004) mengemukakan bahwa kepuasan pelanggan ditentukan oleh dua hal yaitu keluhan dan harapan pelanggan terhadap jasa yang diterima. Apabila menerima perlakuan yang baik, sesuai dan memuaskan pelanggan akan merasa terpenuhi harapannya, ditandai dengan adanya perasaan senang. Sedangkan apabila penerimaan perlakuan kurang baik, tidak sesuai, memberi kesan negatif dan tidak memuaskan, dianggap bahwa pelayanan yang diberikan tidak sesuai harapan, yang menyebabkan pelanggan mengeluh, keluhan tersebut menandakan bahwa pelanggan merasa kecewa.

Hasil penelitian juga mendukung penelitian dari Basori (2013), yang menyatakan bahwa: 1) Terjadi peningkatan secara signifikan peran edmodo dalam perkuliahan/pembelajaran. Dari data dapat diketahui 52,94% termasuk

kategori tinggi, dan 38,24% dalam kategori sangat tinggi. 2). Fitur edmodo sangat mendukung dalam pengelolaan KBM. Ini terlihat ada 44,12% responden menyatakan kategori sangat tinggi, dan 35,29% dalam kategori sangat tinggi. 3). Tampilan edmodo sangat userfriendly, sehingga mudah dalam penggunaannya. Dari data diketahui 67,65% kategori tinggi, dan 14,71% dalam kategori sangat tinggi. 4). Mahasiswa merasakan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap layanan edmodo ini. Dari data dapat diketahui 61,76% kategori sangattinggi, dan 35,29% termasuk kategori tinggi.

Hasil penelitian ini berbading terbalik dengan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2014) yang menyatakan bahwa mahasiswa mengatakan bahwa metode pembelajaran metode E-learning kurang efektif walaupun masih ada sebagian mahasiswa dengan metode E-learning mengatakan cukup bagus ; sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa metode pembelajaran metode E-learning kurang memuaskan walaupun masih ada sebagian kecil mahasiswa dengan metode E-learning mengatakan cukup puas simpulan persepsi mahasiswa tentang pembelajaran laboratorium drngan metode e-learning masih bingung dan dirasa kurang efektif dan kurang memuaskan.

Terdapat beberapa temuan walaupun dalam penelitian ini antara lain adalah ketidak puasan siswa terhadap conten group dan backpack. Kepuasan siswa terhadap group memang sangat tergantung dari keefektivan yang dilakukan guru, jika guru mampu mengelola dengan baik maka conten group akan terasa manfaatnya sehingga siswa akan puas. Adapun backpack adalah sarana untuk menyimpan siswa yang bisa diibaratkan sebagai tas siswa atau *bag* siswa, sarana ini untuk menyimpan semua komen, postingan guru dan teman-temannya baik video maupun teks. Siswa tidak puas kemungkinan karena siswa kurang bisa memanfaatkan secara maksima, faktor lain adalah data yang dibutuhkan untuk mengaksesnya diperlukan data yang cukup besar. Sehingga sebagian siswa enggan memakai backpack sebagai sarana penyimpanan.

Pengaruh Efektivitas *Edmodo* terhadap Kepuasan Siswa dalam menggunakan *Edmodo*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *edmodo* berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan *edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya. Dari temuan efektivitas *edmodo* dan temuan pada variabel kepuasan siswa dalam menggunakan *edmodo* maka dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator efektivitas penggunaan *edmodo* mempengaruhi kepuasan siswa dalam menggunakan *edmodo*. Namun dari hasil penelitian faktor paling dominan dalam menentukan kepuasan adalah faktor kemudahan akses internet, faktor ini berpengaruh terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan *edmodo*. Jika siswa kesulitan akses internet secara otomatis berpengaruh terhadap kepuasan siswa terhadap konten-koten dalam *edmodo*. Tetapi jika siswa mampu mengakses internet dengan lancar maka sangat dimungkinkan pembelajaran dengan *edmodo* berjalan dengan lancar sehingga kepuasan siswa terhadap konten *edmodo* akan tinggi.

Indikator kemudahan akses terdapat internet berpengaruh positif terhadap kepuasan terhadap seluruh penggunaan konten-konten yang ada dalam edmodo. Jika akses terhadap internet . Indikator lain adalah indikator yang menyatakan bahwa siswa merasakan manfaat edmodo dalam pembelajaran. Jika siswa merasa edmodo bermanfaat dalam pembelajaran maka akan berpengaruh terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan semua konten edmodo. Penelitian ini mendukung pendapat Lee, (2004) yang melihat dari sudut pandang tradisional, bahwa pembelajaran e-learning (edmodo) mirip dengan logika di dalam ruang kelas dan fasilitas pendidikan mentransfer konten pendidikan yang berpengaruh kepuasan mahasiswa. Walaupun mahasiswa tidak menghadiri kuliah dari materi tertentu.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Chen-Huei Chou and Shih-ing Pi, (2014) bahwa kualitas teknologi dan interaksi dengan instruktur mempengaruhi kepuasan berinteraksi peserta didik dengan rekan-rekan dan peserta didik akan mempengaruhi kepuasan dalam menggunakan media sosial Facebook Groups sebagai dukungan dalam pembelajaran.

Hal senada disampaikan oleh Shing, Chen, et.all. (2008) yang menegaskan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan untuk elearning adalah kepuasan peserta didik. Kepuasan pengguna yang tinggi terhadap sebuah sistem akan mendorong perilaku yang positif terhadap kegunaan sistem tersebut dan pada gilirannya akan meningkatkan kegunaan sesungguhnya dari sistem secara bersamaan

Hal lain kami menemukan bahwa indikator siswa belum merasakan manfaat edmodo dalam pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap kepuasan siswa terhadap semua konten edmodo, sehingga tidak memanfaatkan untuk diskusi, hal ini juga dipengaruhi oleh keaktifan guru dalam mengakses edmodo. Sebagian siswa kurang puas terhadap konten backpack sebagai sarana penyimpanan file. Sebagian siswa kurang puas terhadap konten progress sebagai sarana untuk melihat kemajuan siswa.

Dari berbagai temuan diatas jumlahnya adalah sangat sedikit, namun secara umum tingkat efektivitas penggunaan edmodo adalah tinggi serta tingkat kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo adalah tinggi, serta terdapat pengaruh positif efektivitas edmodo terhadap kepuasan siswa di SMK Negeri 1 Surabaya.

SIMPULAN

Berdasarkan perhitungan data penelitian, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Efektifitas *Edmodo* oleh Siswa SMK Negeri 1 Surabaya berada pada kategori tinggi, namun masih terdapat temuan bahwa akses internet yang kurang memadai, sebagian siswa belum merasakan manfaat edmodo dalam pembelajaran. 2) Kepuasan Siswa SMK Negeri 1 Surabaya dalam menggunakan *Edmodo* berada pada kategori tinggi, namun masih terdapat temuan bahwa akses edmodo lambat, sebagian siswa tidak puas terhadap content group dan siswa kurang puas terhadap konten backpack. 3) Ada pengaruh signifikan Efektivitas *Edmodo* terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan *Edmodo* di SMK Negeri 1 Surabaya, tingkat efektivitas edmodo berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan edmodo.

DAFTAR RUJUKAN

- Allen Elaine and Seaman Jeff. 2013. *Changing Course Ten Years of Tracking Online Education in the United States*. United States : Babson Survey Research Group and Quahog Research Group, LLC.
- Basori. 2013. “Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS”. Solo; *JIPTEK*, Vol VI No2, Juli 2013 hal 99.
- Bates, A. W. & T. Bates. 2005. *Technology, e-learning and distance education: second edition*. New York: Routledge Press.
- Bisri khasan, Samsudi dan Suprpto 2009. “Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Elerning Berbasis Broser Based Training Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Pemeliharaan/Servis Tansmisi Manual dan Komponen, Pendidikan Teknik Mesin”, *JURNAL PTM VOLUME 9, NO. 1, Hal. 37-42*. Universitas Negeri Semarang
- Chen, Nian-Shing; Lin, Kan-Min;Kinshuk. 2008. “Analysing users’ satisfaction with e-learning using a negative critical incidents approach. *Innovations in Education and Teaching International*”. May 2008; 45. *ProQuest Education Journals*. Page . 115-126.
- Chen-Huei Chou and Shih-ing Pi. 2015. “Effectiveness of Facebook Group for e-Learning”. Proquest.com, *International Journal of Information and Education Technology*. Vol 5 No. 7 page 447 – 482.
- Daniswara, Okki Mahendra, 2011, *Aspek penting pembangunan e-learning system*. Bandung ; DCISTEM Universitas Padjadjaran
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Bandung ; Yrama Widya
- Engel, James, 1990. (Diterjemahkan oleh Purwoko) *Satisfaction; A Behavioral Perspective On The Consumer*. USA : Mc-Graw Hill Companies Inc.
- Govindasamy, Thavamalar. 2002. “Successful implementation of e-Learning Pedagogical considerations”. *The Internet And Higher Education*. Vol 4. Page. 287 – 299.
- Kotler, Philip. 1997. *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Kranzow, J. 2013. “Faculty leadership in online education: Structuring courses to impact student satisfaction and persistence”. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, vol 9 (1), 131-139.
- Lee, Jong-Ki. 2004. “Effects of Self-regulated learning strategies and system satisfaction regarding leaner’s performance in e-learning environment”. *Research in Higher Education Journal Page 34*. Emerald Group Publishing Limeted, Vol 3. Page 30 – 45.
- Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Bandung: Prenada Media

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Purwoko, Bambang, A. 2000. *Asocial Security Highlight in Indonesia: An Economic Perspective*. Jakarta: Komunika Jaya Pratama.
- Rahmawati. 2014. “Efektiveness of Edmodo on learning Chemistry in Grade XI SMA N 1 Wates Academic Year 2013/2014”, *Journal Student.uny.ac.id* VII, Vol III No. 7. Page : 45-56
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sembiring, Selamatta, 2014, *Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*, Jakarta : Kominfo.go.id diakses tanggal 19 Nopember 2014, Pk. 07.37 WIB
- Sisco, Ashley. 2010. *Nations First for elearning of effectiveness the Optimizing*. Ottawa: The Conference Board of Canada.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.
- Solomon, Gwen, Schrum. 2011. *Web 2.0*. Jakarta : PT Indeks.
- Subiyantoro, Eko, cahya Haritz, Kusuma Ratih, Rhesky Reinaldo, Puryanto, Saputra Hadi, Penta Ilham. 2013. *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo. 2013. Keefektifan E-learning sebagai media pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi* : Vol 3, Nomor 1. 2013. Page : 90 – 102.
- Supriyadi. 2014. “Pemanfaatan ICT Social Network Edmodo Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Listrik Dinasmis Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Kelas XI TKR 1 Program T-Tep SMKN 1 Cirebon”, *Tesis Pascasarjana Prodi Pendidikan Sains UNS*. Surakarta
- Suyanto, M. 2007. *Marketing Strategy Top Brand Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tjiptono, Fandy. 2004. *Kepuasan dalam Pelayanan*. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- Wahyuni. 2014. “Analisis Persepsi dan Kepuasan Mahasiswa erhadap Penerapan Proses Pembelajaran di Laboratorium dengan Menggunakan Metode E-Learning Pada Mata Kuliah Keperawatan Medical Bedah Pada Program Keperawatan Stikes Aisyiyah Surakarta”, *Jurnal Ilmu Kesehatan. Surakarta* : Vol 10, No. 2. Page : 73-86.
- Wardani, 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Edmodo Untuk Pengayaan Siswa SMA

Negeri 2 Wonosobo Kelas XI Semester II”, *Journal Student.uny.ac.id*
Vol 2 No. 5. 2013. page : 52 - 64

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