



um
The Learning
University



KELAS MAYA

SIMULASI DIGITAL

PENGEMBANG :

ARIFA AZMI

KELAS

X

MODUL KELAS MAYA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan modul pembelajaran yang berjudul “Kelas Maya” ini dalam bentuk maupun isinya yang sederhana. KD Kelas Maya Tercakup dalam mata pelajaran Simulasi Digital, yang diperuntukkan bagi siswa SMK kelas X, jurusan Administrasi Perkantoran.

Dalam proses penyusunan modul ini pasti menjumpai hambatan, namun berkat kerja keras dan literasi yang dikumpulkan oleh penulis, modul inipun dapat diselesaikan. Harapan penulis semoga modul ini dapat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan modul ini jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan dan bahasan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, khususnya dari dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar Administrasi Perkantoran guna menjadi acuan dalam bekal pengalaman bagi penulis untuk lebih baik di masa yang akan datang.

Malang, November 2018

Arifa Azmi

MODUL KELAS MAYA

DAFTAR ISI

COVER

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

PETA KEDUDUKAN MODUL v

GLOSARIUM vi

I. PENDAHULUAN

A. Deskripsi 1

B. Prasyarat 1

C. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar 1

D. Tujuan Akhir 2

E. Kompetensi 2

F. Cek Kemampuan 3

II. KEGIATAN BELAJAR I

A. Tujuan Pembelajaran 4

B. Uraian Materi 4

C. Rangkuman 9

D. Tugas 9

E. Tes Formatif 10

F. Lembar Jawaban Tes Formatif 10

G. Lembar Kerja Siswa 11

III. KEGIATAN BELAJAR II

A. Tujuan Pembelajaran 12

B. Uraian Materi 12

C. Rangkuman 15

D. Tugas 16

MODUL KELAS MAYA

E. Tes Formatif	16
F. Lembar Jawaban Tes Formatif	16
G. Lembar Kerja Siswa	16

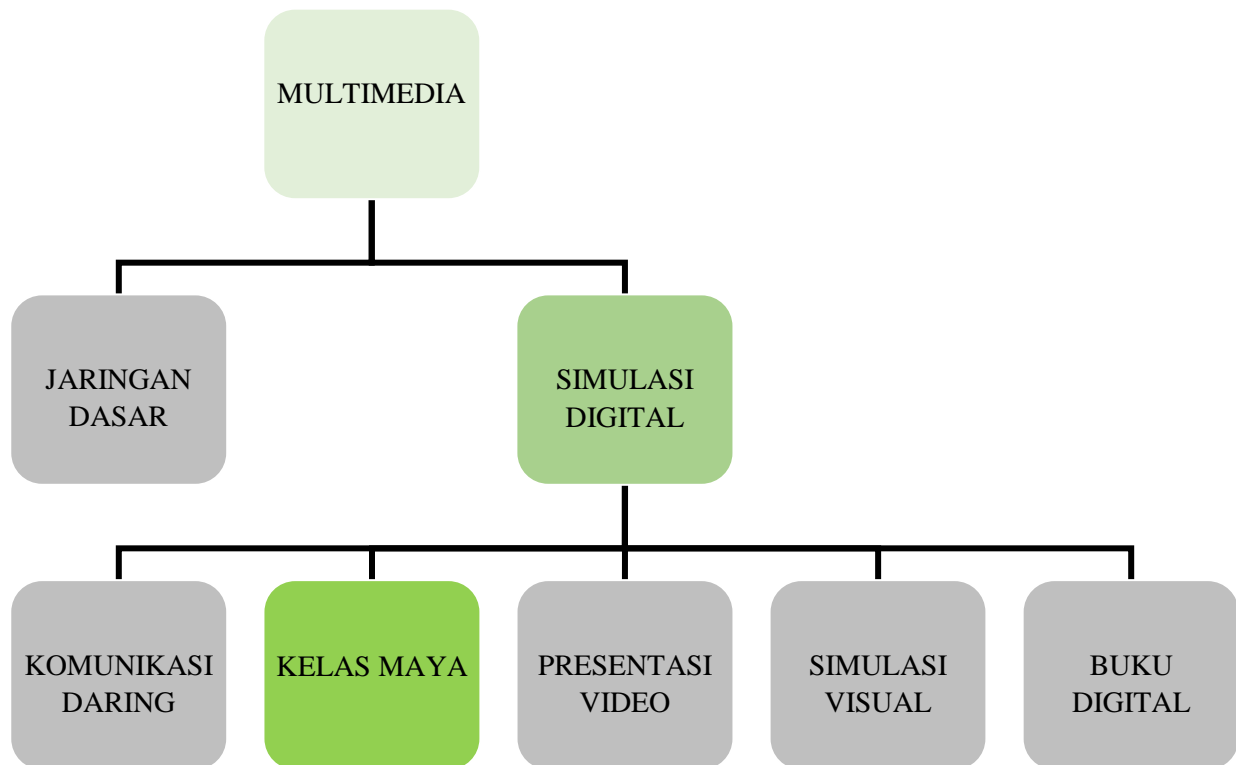
IV. EVALUASI

A. Rubik Penilaian Kegiatan Belajar I	17
B. Rubik Penilaian Kegiatan Belajar II	17
C. Kunci Jawaban	18

DAFTAR PUSTAKA

MODUL KELAS MAYA

PETA KEDUDUKAN MODUL



MODUL KELAS MAYA

GLOSARIUM

Google+ Hangouts	Fitur layanan video chat gratis dari Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu bersamaan.
Warga Digital	Individu yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membangun komunitas, bekerja, dan berekreasi.
Cyber Law	Istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum Teknologi Informasi (Law of Information Techonology) Hukum Dunia Maya (Virtual World Law) dan Hukum Mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis virtual.
E-learning	Singkatan dari Elektronik Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
Edmodo	Salah satu dari beberapa jenis Social Learning Networks (SLNs) yang beredar di dunia internet.
Learning Management Syste	Biasa disingkat LSM, aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan “online”, program pembelajaran elektronik (e-learning program), dan isi pelatihan.

MODUL KELAS MAYA

I

PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Nama Bahan Ajar : Kelas Maya

Ruang Lingkup Isi : Memahami Kelas Maya, Pemanfaatan Kelas Maya, Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya, dan Pengenalan Edmodo.

B. Prasyarat

Untuk mempelajari bahan ajar ini tidak ada syarat kemampuan awal kompetensi yang harus dikuasai dan tidak ada pengetahuan awal yang harus dikuasai sebelumnya.

C. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

Untuk Peserta Didik

1. Petunjuk Umum
 - a. Bacalah bahan ajar dengan seksama, terutama bagian instruksi.
 - b. Pahami tujuan anda mempelajari bahan ajar, sasaran yang diharapkan, tingkat penguasaan yang diharapkan serta waktu yang ditargetkan.
 - c. Kerjakanlah tugas dan latihan yang terdapat di dalamnya dengan jujur tanpa melihat kunci jawaban sebelum anda mengerjakannya.
 - d. Gunakan teknik membaca cepat dalam mempelajari bahan ajar.
2. Laporkan kemajuan anda kepada pendidik sebelum anda melanjutkan ke bahan ajar selanjutnya.
3. Anda diperbolehkan bertanya kepada pendidik jika dianggap perlu.
4. Usahakan menyelesaikan setiap bahan ajar lebih cepat dari waktu yang ditetapkan.
5. Jika ada bagian yang belum anda pahami, cobalah terlebih dahulu mendiskusikan dengan teman yang sedang mengerjakan bagian yang sama, sebelum anda bertanya pada pendidik. Kalau perlu, anda harus berusaha mencari tahu jawabannya pada sumber yang lain.
6. Tingkat pemahaman minimal yang diharapkan sebesar 75%, jika tingkat penguasaan anda kurang dari 75%, pelajari materi/ bagian-bagian dari bahan ajar yang belum anda kuasai, atau mintalah saran-saran dari pendidik. Ikuti ketentuan yang berlaku dalam setiap bahan ajar sebelum anda melanjutkan ke bagian lain atau ke bahan ajar berikutnya.

MODUL KELAS MAYA

Untuk Pendidik

1. Pendidik harus menguasai sepenuhnya isi bahan ajar dan mempunyai daftar bagian bahan ajar yang mungkin sulit bagi peserta didik dan mempersiapkan penjelasan / jawaban yang diperlukan.
2. Pendidik harus mempunyai catatan posisi dan kemajuan setiap peserta didik dan sekaligus memikirkan sumber informasi lain yang dapat disarankan kepada peserta didik.
3. Pendidik hendaknya dapat meningkatkan motivasi peserta didik setiap saat terutama bagi peserta didik yang berhasil (memberi pujian, penghargaan, hadiah kecil, dll).
4. Sebelum memberikan verifikasi keberhasilan peserta didik, pendidik harus mengevaluasi keberhasilan peserta didik dengan memberikan pertanyaan, otomatisasi kantor I, test dan sebagainya yang telah dipersiapkan terlebih dahulu.
5. Bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik harus dimulai secara runtut
6. Setiap satu bahan ajar selesai, peserta didik harus melaporkannya kepada fasilitator dan diverifikasi oleh fasilitator melalui tes sederhana, tanya jawab dan sebagainya.
7. Peserta didik ditugaskan untuk membuat rangkuman setiap bahan ajar yang telah mereka pelajari.
8. Peserta didik dapat melanjutkan ke bahan ajar berikutnya setelah diverifikasi.
9. Bila peserta didik dapat menyelesaikan seluruh bahan ajar dalam satu tingkat dengan waktu kurang dari yang ditetapkan, maka mereka diberikan bahan ajar pengayaan.
10. Bahan ajar ini merupakan edisi awal materi kurikulum 2013 untuk mata pelajaran otomatisasi perkantoran. Oleh karena itu, pendidik diharapkan:
 - a. Membuat catatan rinci mengenai kekurangan bahan ajar ini
 - b. Menambahkan materi yang dianggap lebih baik dari yang ada, sesuai dengan kondisi setempat

D. Tujuan Akhir

1. Di pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami aspek-aspek yang berkaitan dengan Kelas Maya, pengertian, jenis-jenis, pemanfaatan kelas maya, dll.
2. Diharapkan pula setelah mempelajari bahan ajar ini, siswa dapat mengetahui salah satu aplikasi berbasis kelas maya, yaitu Edmodo.

E. Kompetensi

- 3.1. Memahami kelas maya.
- 3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya

MODUL KELAS MAYA

F. Cek Kemampuan

Apabila Anda dapat menjawab seluruh pertanyaan mengenai Kelas Maya di bawah ini, silahkan langsung mengambil unit kompetensi selanjutnya. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat!.

1. Tuliskan pemanfaatan E-Learning menurut pemahaman anda!
2. Sebutkan 6 potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran!
3. Apa sajakah komponen pendukung dalam pembelajaran E-Learning?
4. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya!
5. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang aplikasi Edmodo!
6. Sebutkan dan jelaskan 3 perbedaan Edmodo dengan Facebook!
7. Sebutkan beberapa fitur utama Edmodo!

MODUL KELAS MAYA

II

KEGIATAN BELAJAR 1

Memahami Kelas Maya, Pemanfaatan Kelas Maya dan Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

1. Menjelaskan pemanfaatan kelas maya
2. Mengidentifikasi jenis – jenis perangkat lunak pendukung kelas maya.

B. Uraian Materi

1. Pemanfaatan e-learning

Dalam pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, meningkatkan kecepatan belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itulah, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Ada enam potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran.

- a. Konektivitas - akses terhadap beraneka ragam informasi ‘tersedia’ dalam skala global. Selama Anda memanfaatkan koneksi internet, Anda akan mendapatkan informasi apapun yang tersedia dalam world wide web (www). Dalam mencari informasi, Anda juga tidak akan merasakesulitan berkat bantuan mesin pencari seperti Google atau Bing.
- b. Fleksibilitas – belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Dengan cara belajar yang terjadwal dalam kelas yang Anda laksanakan selama ini (kelas konvensional), guru adalah sumber belajar utama bagi Anda. Akan tetapi dengan kelas konvensional yang diperkaya dengan TIK, Anda memiliki kebebasan dalam menentukan waktu yang tepat kapan Anda belajar dan tempat Anda belajar, selama Anda dapat menggunakan komputer dan mengakses internet.
- c. Interaksi – evaluasi belajar dapat dilaksanakan seketika dan mandiri. Dengan memanfaatkan TIK, Anda dapat mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, maupun mengerjakan ujian dimanapun dan kapanpun Anda inginkan. Dalam beberapa model ujian, Anda juga dimungkinkan untuk mendapatkan hasil penilaian maupun umpan balik secara otomatis, sehingga Anda tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui hasil penilaian ujian Anda.

MODUL KELAS MAYA

- d. Kolaborasi – penggunaan perangkat diskusi dapat mendukung pembelajaran kolaborasi di luar ruang kelas. Dengan memanfaatkan internet, Anda telah berada dalam sebuah jaringan yang luas. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan perangkat diskusi melalui internet, Anda dapat berkomunikasi, berdiskusi, bertukar pendapat, baik mengenai sebuah ide, permasalahan, maupun solusi dengan rekan atau guru Anda. Dengan perangkat ini Anda juga dapat membuat kelompok belajar. Dalam kelompok ini Anda akan dapat berbagi ide maupun sumber belajar antarteman.
- e. Peluang pengembangan – konten digital dapat terus-menerus dikembangkan sehingga dapat memperkaya pembelajaran dalam kelas konvensional. Dalam kelas konvensional, Anda dan guru harus berada dalam ruangan yang sama. Akan tetapi dengan memanfaatkan TIK, guru Anda dapat memberikan instruksi dari tempat tertentu dan Anda tetap dapat mengikuti instruksi guru Anda tersebut walaupun Anda berada di tempat yang berbeda.
- f. Motivasi – multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan TIK, Anda akan mendapatkan berbagai sumber belajar. Salah satu sumber belajar tersebut adalah video atau animasi yang menjelaskan konsep atau peristiwa tertentu. Dengan bantuan media ini, Anda akan mendapatkan ilustrasi/gambaran yang lebih nyata dan dapat meningkatkan minat Anda dalam belajar.

Lingkungan belajar yang mewadahi peran teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran inilah yang disebut dengan e-learning. Derek Stockley (2003) mendefinisikan e-learning sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik. Senada dengan Stockley, dalam bukunya *E-Learning – A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices*, Som Naidu (2006) mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan secara sengaja jaringan TIK dalam proses belajar mengajar. Selain e-learning, beberapa istilah juga digunakan untuk mendefinisikan model belajar mengajar tersebut yaitu online learning, virtual learning, maupun network atau web-based learning. Oleh karena itu, Anda tidak perlu bingung terhadap penggunaan berbagai istilah tersebut.

E-learning dapat diselenggarakan dengan berbagai model (Rashty, 1999).

- a. Model Adjunct.
Dalam model ini e-learning digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan e-learning hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.
- b. Model Mixed/Blended.
Model ini menempatkan e-learning menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran. Misalnya pembelajaran teori dilaksanakan secara daring, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka. Akan tetapi, Bersin (2004) berpendapat bahwa model blended learning merupakan gabungan dari model adjunct

MODUL KELAS MAYA

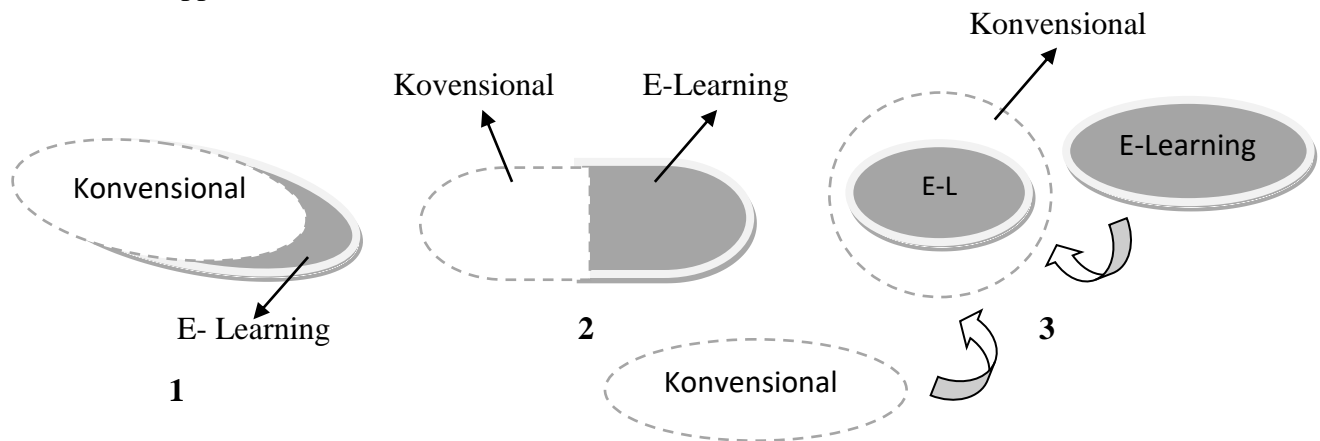
dan mixed, sehingga sedikit atau banyak porsi dari e-learning, dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan blended learning.

c. Model Daring Penuh/Fully Online.

Dalam model ini e-learning digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu contoh model ini adalah open course ware yang dikelola oleh Massachusetts Institut of Technology (MIT) di laman <http://ocw.mit.edu/index.htm>, online course edx dengan berbagai pembelajaran daring yang ditawarkan oleh berbagai universitas di dunia pada <https://www.edx.org/>, pembelajaran daring (online course) yang dipelopori oleh Universitas Harvard, Coursera di laman <https://www.coursera.org/>, atau online course iversity yang dikelola oleh berbagai universitas di Jerman di laman <https://iversity.org/>.

Dengan kata lain, e-learning dapat berfungsi sebagai :

- Tambahan/pengayaan pembelajaran (supplement),
- Pengganti sebagian pembelajaran (complement), atau
- Pengganti seluruh pembelajaran (replacement) sesuai Gambar 1. E-learning yang dimaksud dalam konteks Simulasi Digital pada SMK adalah e-learning sebagai supplement.



Gambar 1. Fungsi E-learning dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran yang memanfaatkan e-learning dibutuhkan berbagai komponen pendukung, yaitu:

- Perangkat keras (hardware): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
- Perangkat lunak (software): Learning Management System (LMS), Learning Content Management System (LCMS), Social Learning Network (SLN).
- Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
- Konten pembelajaran.
- Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran.

MODUL KELAS MAYA

Dalam rangka membedakannya dengan kelas konvensional, sebuah kelas dalam lingkungan belajar berbasis TIK dikenal pula dengan istilah kelas maya (cyber class). Dalam kelas maya, e-learning dimanfaatkan sebagai upaya untuk melengkapi pembelajaran dalam rangka memperkaya materi yang diajarkan dalam kelas konvensional. Model pembelajaran yang menggabungkan antara proses belajar mengajar dalam kelas konvensional dengan kelas maya. Inilah yang kemudian disebut blended learning. Lebih lengkapnya lagi, Josh Bersin (2004) dalam bukunya *The Blended Learning Book*, menyatakan definisi blended learning adalah kombinasi dari berbagai 'media' belajar (teknologi maupun aktivitas) untuk menciptakan pembelajaran yang optimal bagi siswa. Istilah 'blended' menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas, diperkaya dengan berbagai sumber digital.

2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya

Dalam rangka mendukung kelas maya dimanfaatkanlah berbagai perangkat lunak/aplikasi/sistem yang pada umumnya berbasis web. Secara umum dikenal dua jenis aplikasi yaitu aplikasi Learning Management System (LMS) dan Learning Content Management System (LCMS). Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, seiring meluasnya pemanfaatan Social Network (SN) khususnya Facebook, muncullah aplikasi Social Learning Network (SLN) sebagai salah satu alternatif bentuk kelas maya.

- a. Learning Management System (LMS) Menurut Courts dan Tucker (2012), LMS adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten (content delivery system), dan melacak aktivitas daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan waktu pengumpulan tugas, dan melacak hasil pencapaian siswa. Sedangkan menurut Kerschenbaum (2009) dalam *LMS Selection Best Practices*, LMS adalah sebuah aplikasi yang berfungsi mengadministrasikan secara otomatis berbagai kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk berbagi sumber belajar, berinteraksi, dan berdiskusi dengan siswa, menyampaikan pengumuman, memberi tugas maupun ujian, serta memberikan penilaian, sedangkan siswa dapat membaca materi belajar, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengirimkan tugas dan menjawab soal-soal ujian. Contoh dari LMS antara lain; Moodle, Dokeos, aTutor.
- b. Learning Content Management System (LCMS) Menurut Kerschenbaum (2009), LCMS adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh pemilik konten untuk mendaftar (register), menyimpan (store), menggabungkan (assembly), mengelola (manage), dan memublikasikan (publish) konten pembelajaran untuk penyampaian melalui web, bentuk cetak, maupun CD. Secara lebih rinci, LCMS adalah sebuah aplikasi untuk mengelola konten pembelajaran. LCMS tidak hanya dapat membuat, mengelola, dan menyediakan modul-modul pembelajaran, tetapi juga mengelola dan menyunting (edit) semua bagian yang membentuk sebuah katalog. Contoh dari LCMS antara lain; Claroline, e-doceo solutions.

MODUL KELAS MAYA

- c. LMS vs LCMS Perbedaan utama dari LMS dan LCMS adalah LMS merupakan media interaksi antara siswa dan guru, sedangkan LCMS adalah media yang digunakan oleh penulis konten maupun perusahaan penerbit konten.

Berdasarkan fungsinya LMS dan LCMS memiliki berbagai fitur.

LSM	LCMS
Pendaftaran dan administrasi siswa	Pengembangan konten secara bersama (collaborative content development) yang dilengkapi dengan template
Pengelolaan aktifitas kelas	Pengelolaan konten
Pengelolaan kurikulum dan sertifikasi	Publikasi
Pengelolaan kompetensi	Integrasi Alur Kerja (Workflow integration)
Pelaporan	Antar muka yang terintegrasi dengan LMS
Pengelolaan rekaman pembelajaran	
Menyusun/mengembangkan bahan pembelajaran (Courseware authoring)	

Tabel 1. Perbandingan fungsi LMS dan LCMS

- d. Social Learning Network/s (SLN/SLNs) LMS dan LCMS merupakan perangkat lunak yang telah banyak digunakan dan terbukti handal dalam penerapan sistem e-learning. Akan tetapi sistem ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah sebagian besar dari sistem ini kurang memperhatikan daya suai (adaptability), fleksibilitas, dan hubungan sosial. Bahkan pada sebagian kasus, fitur-fitur kolaborasi dan fitur analisis hubungan sosial dinonaktifkan yang menyebabkan pengelola sistem tidak dapat mengetahui hal-hal yang sedang dikerjakan oleh komunitasnya. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi saat ini, konsep hubungan sosial dan kepedulian sosial mulai diterapkan dan memberikan pengaruh yang berarti terhadap kolaborasi dan pembelajaran. Dengan adaptasi konsep ini dalam teknologi, siswa dapat berkolaborasi, meningkatkan kemampuan kognitif, dan keterampilan sosialnya. Oleh karena itu, muncullah paradigma baru dalam belajar yang disebut CSSL (Computer Supported Social Learning). Di dalamnya terdapat konsep Social Learning Network yang bertujuan untuk mendorong penggunaannya memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan jejaring sosial (Social Network) yang telah dilengkapi dengan konsep kepedulian sosial (Halimi, 2011).

MODUL KELAS MAYA

Jejaring sosial atau social network(SN) adalah ‘sebuah jejaring’ yang memuat interaksi sosial dan hubungan interpersonal. Secara lebih rinci, SN adalah sebuah aplikasi atau laman yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi, komentar, pesan, gambar, maupun audio-video. Dalam Social Network Sites (SNS) seperti Facebook atau Twitter, pengguna difasilitasi untuk melakukan interaksi, komunikasi, dan kolaborasi (Greenhow, Robelia, & Hughes, 2009). Dengan kata lain, mekanisme bersosialisasi melalui jaringan ini telah terbukti dapat meningkatkan hubungan interpersonal dan memfasilitasi komunikasi nonverbal melalui media seperti audio-video maupun gambar. Dengan berkomunikasi melalui media ini, interaksi interpersonal menjadi lebih dekat. Oleh karena itu, berdasarkan kelebihan inilah berbagai situs jejaring sosial didorong untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Huang, 2010).

Social learning network (SLN) atau Jejaring Sosial untuk Pembelajaran, menurut Kordesh (2000) merujuk pada koneksi interpersonal melalui interaksi dengan tujuan utama untuk pengembangan pengetahuan. Secara lebih rinci, SLN merujuk pada beberapa fenomena.

- a. Penggunaan Social Network (SN) untuk pembelajaran dalam pendidikan formal.
- b. Penggunaan SN oleh para pelajar dalam sebuah kolaborasi/diskusi yang dilaksanakan secara informal.
- c. Penggunaan laman yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran melalui jejaring sosial (Social Learning Network atau SLN).
- d. Penggunaan SLN yang secara khusus dikembangkan sendiri oleh guru.

C. Rangkuman

Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK dianggap mampu untuk memperkaya pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, e-learning banyak digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran. Perangkat lunak yang mendukung pelaksanaan kelas maya melalui e-learning adalah Learning Management System (LMS) dan Learning Content Management System (LCMS). Dalam perkembangannya kedua perangkat ini dianggap kurang melibatkan hubungan sosial antarpenggunanya. Oleh karena itulah, kemudian muncul Social Learning Network (SLN) yang memanfaatkan peran jejaring sosial untuk pembelajaran.

D. Tugas

Diskusikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan berikut dalam kelompok kecil (2-3 orang).

1. Amati kondisi pembelajaran selama Anda bersekolah! Apa yang terjadi jika,
 - a. guru berhalangan mengajar?
 - b. buku pelajaran atau buku bacaan sulit didapat atau mahal di daerah Anda?

MODUL KELAS MAYA

- c. perpustakaan tidak menyediakan buku/sumber belajar yang Anda butuhkan?
- d. sulit mencari pembimbing untuk belajar mandiri?

2. Menurut Anda apakah Anda memerlukan e-learning, mengapa?
3. Simpulkan apakah e-learning bermanfaat untuk Anda dan apakah Anda berminat belajar mandiri melalui e-learning?
4. Mungkinkah e-learning dilaksanakan di sekolah Anda dan mungkinkah Anda belajar melalui e-learning di rumah, mengapa?
5. Menurut Anda, apakah e-learning memudahkan Anda belajar atau bahkan menyulitkan Anda belajar?
6. Menurut Anda, mengapa platform e-learning pada umumnya berbasis web?
7. Buatlah kesimpulan secara menyeluruh meliputi jawaban Anda untuk pertanyaan no 1 s.d. no 5!

Jangan lupa untuk melaksanakan tugas di atas, silakan kelompok Anda mencari informasi sebanyak-banyaknya melalui internet. Tuliskan tanggapan tugas no 3 dan 5 pada status Anda di Google+!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian materi di atas. Sudahkah Anda menguasai seluruh materi?

1. Mengapa e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini?
2. Perangkat apasajakah yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning?
3. Sebutkan minimal 3 kelebihan dan kelemahan e-learning!
4. Sebutkan minimal 3 persamaan LMS dan SLN!

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Alasan e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini

.....

.....

.....

MODUL KELAS MAYA

2. Perangkat yang dibutuhkan dalam melaksanakan e-learning

.....
.....
.....

3. Kelebihan e-learning

.....
.....
.....

Kelemahan e-learning

.....
.....
.....

4. Persamaan LMS dan SLN

.....
.....
.....

G. **Lembar Kerja Siswa**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

III

KEGIATAN BELAJAR II

Memahami Kelas Maya & Pengenalan Edmodo

A. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

1. Menyebutkan fitur-fitur Social Learning Networks (SLNs),
2. Menjelaskan Edmodo sebagai Social Learning Networks (SLNs),
3. Menjelaskan Edmodo framework.

B. Uraian Materi

1. Edmodo sebagai Social Learning Network (SLN)

Edmodo adalah salah satu dari beberapa jenis Social Learning Networks (SLNs) yang beredar di dunia world wide web. Berikut beberapa contoh SLN:

- a. Einstein (www.einstein.com) merupakan SLN yang ditujukan bagi pembelajar dewasa (pendidikan tinggi) dan pembelajar seumur hidup,
- b. Sophia (www.sophia.org) merupakan SLN yang menyediakan ribuan tutorial akademik yang diajarkan oleh guru dengan berbagai model instruksional, dan dapat diikuti oleh pembelajar dengan berbagai model belajar.
- c. RemixLearning (www.remixlearning.com) yang juga didukung oleh The Bill & Melinda Gates Foundation menyediakan sebuah SLN yang dapat diatur sesuai selera oleh sekolah, perpustakaan, museum, dan institusi lainnya yang membutuhkan.
- d. Schoology (www.schoology.com) merupakan LMS yang dilengkapi dengan SLNs.

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari Learning Management System (LMS) dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (Social Network), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (Social Learning Networks). Edmodo diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008. Jeff O'Hara adalah seorang administrator jaringan bagi Community Unit School District 200 di Wheaton, Illinois, sedangkan Nic adalah pengembang web bagi Kaneland Community Unit School District 302 di Maple Park, Illinois, USA.

MODUL KELAS MAYA

Ide pengembangan Edmodo berasal dari kepopuleran Facebook, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Oleh karena semakin besarnya kebutuhan akan media pembelajaran daring, Edmodo kemudian berkembang menjadi salah satu media/platform dalam pendidikan dasar dan menengah (K1-K12) yang digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.

2. Perbedaan Edmodo dengan Jejaring Sosial - Facebook

Sebagai SLNs, Edmodo memiliki berbagai keunggulan jika dibandingkan dengan Jejaring Sosial-Facebook. Perbandingan Edmodo dengan Facebook dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Fitur	Edmodo	Facebook
1.	Siswa membangun jaringan pembelajaran pribadi	Siswa tidak dapat membangun jaringan pembelajaran pribadi. Keanggotaan Edmodo terbatas di ruang kelas yang ditentukan oleh guru.	FB memungkinkan “siapa saja” untuk membuat jaringan pertemanan maupun jaringan pembelajaran sendiri dengan mereka yang mempunyai semangat atau minat serupa.
2.	Guru membangun jaringan pembelajaran pribadi	Guru membuat kelas, kemudian membagikan kode kelas kepada para siswa yang akan digunakan sebagai password untuk masuk kelas. Hanya mereka yang terdaftar yang dapat saling berbagi sumber belajar (resources).	FB adalah tempat terbuka bagi guru atau siapa saja untuk membuat jejaring pembelajaran pribadi menggunakan kelompok (group) atau halaman. Pencarian dapat dilakukan dengan mengetik kata kunci yang diminati pada search.
3.	Pengguna dibatasi minimal berumur 13 tahun	Edmodo tidak memerlukan informasi tersebut karena siswa di bawah pengawasan seorang guru	FB mengumpulkan informasi pribadi para peserta/siswa.
4.	Akses dari sekolah	Situs Edmodo dapat diakses dari sekolah	Kebanyakan situs seperti FB diblokir oleh sekolah.
5.	Iklan	Edmodo memiliki model pendanaan dari sumber lain.	FB didanai oleh iklan
6.	Tidak berbayar (free)	Ya, semua fitur pada platform tersebut bebas digunakan / tidak berbayar	
7.	Kelompok tertutup dimoderasi	Ya, semua platform memungkinkan pembuatan kelompok tertutup dan dimoderasi.	

MODUL KELAS MAYA

8.	Kelompok terbuka dimoderasi	Bukan, Edmodo adalah kelompok tertutup. Hanya yang terdaftar, yang dapat menjadi peserta. Edmodo dimoderasi oleh guru.	FB adalah kelompok yang terbuka, tanpa dimoderasi, dan memberi kemungkinan kepada siapa saja untuk menemukan kelompok dan bergabung dalam FB
9.	Pesan pribadi antarsiswa (chatting)	Edmodo tidak memungkinkan pengiriman pesan antarsiswa (chatting)	Pengguna FB dapat mengatur profil pribadinya untuk menerima atau tidak menerima pesan pribadi.
10.	Agenda dalam bentuk planner atau kalender	Ada, tetapi tidak memiliki fitur RSVP *)	Ada, dilengkapi dengan fitur RSVP*)
11.	Hubungan Global	Anda hanya dapat terkoneksi dengan kawan-kawan di kelas maupun kelas lain yang diarahkan oleh rekan Anda.	Anda dapat terkoneksi secara bebas kepada kawan-kawan yang Anda kehendaki.
12.	Posting tugas siswa	Sangat mungkin. Edmodo memang dirancang untuk pembelajaran dengan sistem yang rapi dan lebih baik.	Dapat dilakukan, tetapi pada FB agak kurang nyaman karena terlalu terbuka.
13.	Pengawas (Kepala Sekolah dll)	Jika dikehendaki, dapat diikutsertakan dalam kelas untuk melihat aktivitas kelas	Tersedia, namun jarang diikutsertakan
14.	Orang tua	Jika dikehendaki, dapat diikutsertakan untuk melihat aktifitas kelas	Orang tua hanya melihat informasi umum
15.	Integrasi Google Docs	Google Docs terintegrasi langsung ke dalam platform Edmodo	Google Docs tidak terintegrasi dengan FB, tetapi tautan (links) tetap dapat dimuat pada Google Docs.
16.	Pembuatan Polling	Dimungkinkan, pilih "Create Poll"	Dimungkinkan, pilih "Ask Question"
17.	Pembuatan Kuis	Pembuatan Kuis melekat pada platform Edmodo, cukup dengan memilih "Create Quiz".	Tidak tersedia, tetapi dapat disisipkan kuis pada FB.
18.	Akses setelah lulus	Edmodo adalah platform berbasis kelas dan biasanya tidak dilanjutkan setelah pergantian tahun ajaran atau kelulusan	Tersedia, karena semua kegiatan di FB masih tersedia meskipun Anda telah meninggalkan kelas atau kelulusan, kecuali jika grup dihapus

MODUL KELAS MAYA

19.	Buku nilai dan tugas	Edmodo memang LMS (Learning Management System) yang dapat menangkap dan merekam karya siswa	Tidak ada, FB tidak memiliki fitur tersebut
20.	Informasi pribadi para pengguna	Edmodo tidak memerlukan.	FB memerlukan informasi pribadi dan menggunakannya untuk pengiklanan.

Tabel 2. Perbedaan Edmodo dan Facebook

*) RSVP adalah sebuah frasa dari Bahasa Perancis *répondez, s'il vous plaît* yang artinya please reply. Berdasarkan etika di negara-negara Barat, jika Anda menerima undangan secara formal (undangan tertulis), maka Anda harus menjawabnya dengan segera. Untuk itu, salah satu fitur dalam FB adalah Anda dapat memberikan undangan tertulis melalui halaman FB, sehingga kawan-kawan Anda dapat menjawab dengan segera undangan yang telah Anda tulis.

3. Edmodo Framework

Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Fitur utama dari Edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari media sosial daring, yang ditambahi dengan fitur bahan ajar daring (online learning material), dan evaluasi daring (online evaluation).

Beberapa fitur utama Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Kelas maya dengan sistem closed group collaboration; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- Komunikasi menggunakan model media sosial.
- Manajemen konten pembelajaran.
- Evaluasi pembelajaran.

Selain fitur utama di atas, Edmodo juga mendukung team teaching, co-teacher, dan teacher collaboration dan akses bagi orang tua Anda untuk memantau kegiatan pembelajaran Anda ikuti.

C. Rangkuman

Edmodo merupakan salah satu dari Social Learning Network (SLN) yang memiliki fungsi utama berbagi pakai (sharing) sumber belajar, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa serta antarsiswa, dan evaluasi belajar siswa secara daring.

MODUL KELAS MAYA

D. Tugas

1. Buatlah kelompok 2-3 orang dan diskusikanlah kelebihan dan kelemahan Facebook jika digunakan untuk pembelajaran daring. Unggah hasil diskusi tersebut dalam google drive!

E. Tes Formatif

1. Apakah kelebihan utama Social Learning Network jika dibandingkan dengan Social Network sebagai sebuah media/platforme-learning di sekolah?
2. Menurut Anda, fitur-fitur apa sajakah yang harus ada dalam sebuah Social Learning Network? Mengapa?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Kelebihan Social Learning Network dibandingkan dengan Social Network sebagai media e-learning

.....

.....

.....

2. Fitur-fitur utama Social Learning Network

No.	Fitur	Fungsi
1.		
2.		
3.		

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MODUL KELAS MAYA

IV EVALUASI

A. Rubik Penilaian Kegiatan Belajar I

1. Tugas

No.	Aspek Penilaian	Skor Max
1.	Pengamatan, Penalaran, Keaktifan, Partisipasi	25
2.	Pengetahuan, Pemahaman, Penalaran	10
3.	Pemahaman, Penalaran	10
4.	Pengamatan, Penalaran	10
5.	Pengamatan, Penalaran	10
6.	Pengetahuan, Pemahaman, Penalaran	10
7.	Pemahaman, Penalaran	25
Total Skor Max		100

*Penilaian Objektif

2. Tes Formatif

Soal No.	Kosong	Salah	Kurang	Lengkap
1.	0	5	15	25
2.	0	5	15	25
3.	0	5	15	25
4.	0	5	15	25
Total Skor Max				100

B. Rubik Penilaian Kegiatan Belajar II

1. Tugas

No.	Aspek Penilaian	Skor Max
1.	Pengetahuan, Penalaran, Keaktifan, Partisipasi	100
		100

MODUL KELAS MAYA

2. Tes Formatif

Soal No.	Kosong	Salah	Kurang	Lengkap
1.	0	5	25	40
2.	0	5	40	60
Total Skor Max				100

C. Kunci Jawaban

Kegiatan Belajar I

➤ Tugas : Pengamatan & Pranalar siswa (Kelompok)

➤ Tes Formatif :

1. Mengapa E-Learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini?
 - a. Efisiensi dan hal pendanaan, sehingga tidak begitu membebani peserta didik, maupun pendidik.
 - b. Efektifitas dan fleksibilitas waktu dalam pembelajaran
 - c. Seiring berjalannya waktu di era TI yang semakin canggih, para siswa dituntut untuk mendalami internet & komputer supaya bisa lebih baik dan bisa mengikuti perkembangan zaman.
2. Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan E-Learning?
 - a. Perangkat keras (hardware): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
 - b. Perangkat lunak (software): Learning Management System (LMS), Learning Content Management System (LCMS), Social Learning Network (SLN).
 - c. Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
 - d. Konten pembelajaran.
 - e. Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran.
3. Sebutkan minimal 3 kelebihan dan kelemahan E-Learning!

Kelebihan:

 - a. Tingkat pemahaman yang lebih baik
 - b. Wawasan tidak terbatas
 - c. Hemat biaya, waktu, dan tenaga

Kelemahan:

 - a. Interaksi dengan guru terbatas
 - b. Dapat menurunkan jiwa sosial dalam diri peserta didik
 - c. Banyak tersebar wawasan yang seharusnya tidak dilihat

MODUL KELAS MAYA

4. Sebutkan minimal 3 persamaan LMS dan SLN!

- a. Proses dalam kelas maya
- b. Software dalam e-learning
- c. Komponen dalam e-learning

Kegiatan Belajar II

➤ Tugas : Pengamatan & Pranalar siswa (Kelompok)

➤ Tes Formatif :

1. Apakah kelebihan utama Social Learning Network jika dibandingkan dengan Social Network sebagai sebuah media/platforme-learning di sekolah?

Dalam implementasinya Social Network lebih fokus kepada knowledge sharing dengan lingkup sosial pengguna. Sedangkan Social Learning Network lebih terfokus pada pengguna di sekolah terlepas dari aspek sosialnya, sehingga lebih cocok bila digunakan di lingkup sekolah.

2. Menurut Anda, fitur-fitur apa sajakah yang harus ada dalam sebuah Social Learning Network? Mengapa?

- a. Kotak komentar supaya mudah untuk berkomentar atau memberikan saran atau pengalaman baru kepada orang lain
- b. Sharing, agar bisa sharing sesuatu yang bermanfaat
- c. Fitur aduan, berguna untuk meninjau apakah baik atau tidak baik dari aduan pengunjung social learning network

MODUL KELAS MAYA

DAFTAR PUSTAKA

Nurhayati, Ai Sri. 2018. Pemanfaatan Kelas Maya: Dalam Penerapan Modul Pembelajaran Kelas Maya Melalui Rumah Belajar Sebagai Program Remedial. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Subiyantoro, Eko, Haritz Cahya Nugraha, Cahya Kusuma Ratih, dkk. 2013. Simulasi Digital Jilid 1. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kelas Maya. 2018. <https://belajar.kemdikbud.go.id/KelasMaya/> diakses November 2018.