

PROSIDING SEMMAU 2016

**SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI SISTEM INFORMASI,
INFORMATIKA & KOMUNIKASI**

**TEMA: E-GOVERNMENT SEBAGAI DAYA DUKUNG
TATA KELOLA PEMERINTAHAN**

Kupang, 17 September 2016

BUKU 2

ISBN: 978-602-73628-0-3



STIKOM UYELINDO KUPANG

PROSIDING SEMMAU 2016

KOMITE

Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2016)

ISBN : 978-602-73628-0-3

Komite Program :

Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis., Ph.D. (UI)
Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)
Prof. Mustafid (UNDIP)
Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)
Prof. Suyoto, P.hd

Penyunting :

Max ABR. Soleman Lenggu. S.Kom., M.T.
Marinus I.J. Lamabelawa, S.Kom., M.Cs
Fransiska S.E. Atonis
Floriany M. Owa
Marmi Y. Taek
Adirwan Tajudin
Maystri R.A. Ta'eko
Ahmad Suhendra

Desain Sampul :

Max Lenggu

Redaksi :

Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp. (0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : semmau@uyelindo.ac.id
<http://www.semmau.uyelindo.ac.id>.

Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp. (0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : stikom@uyelindo.ac.id
<http://www.uyelindo.ac.id>.

Cetakan kedua September 2016

Hak Cipta di Lindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PROSIDING SEMMAU 2016

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadiran Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2016 dengan Tema “E-GOVERNMENT SEBAGAI DAYA DUKUNG TATA KELOLA PEMERINTAHAN”. dapat kami terbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2016 dan bertempat di *Ballroom* Sotis Hotel Kupang Nusa Tenggara Timur pada tanggal 17 September 2016, kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 26 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “E-GOVERNMENT SEBAGAI DAYA DUKUNG TATA KELOLA PEMERINTAHAN”. ini menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Dr. Ir. Ricardus Eko Indrajit, M.Sc., M.B.A.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2016 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara dimasa depan. Amin.

Kupang, September 2016
Panitia,

Yampi R. Kaesmetan

PROSIDING SEMMAU 2016

DAFTAR ISI

	Halaman
BERBAGI PENGETAHUAN MENGGUNAKAN EDMODO BERBASIS SOCIALIZATION MODEL SECI (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Boyolali). <i>Dwi Kristiani, Eko Sedyono, Ade Iriani</i>	206 - 214
ANALISIS TOPIK-TOPIK YANG MEMPENGARUHI TERJADINYA SENTIMEN TERKAIT KENAIKAN HARGA BAHAN BAKAR MINYAK (BBM) PADA MEDIA ONLINE" <i>Bobby Christian Sandy, Danny Manongga, Ade Iriani.</i>	215 - 224
IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT DI INDONESIA. <i>Dien Novita.</i>	225 - 229
ADLER-32 INTEGRITY VALIDATION IN 24 BIT COLOR IMAGE. <i>Andysah Putera Utama Siahaan.</i>	230 -235
DESAIN UNTUK RANCANG BANGUN FITUR KEAMANAN. <i>Wawan Nurmansyah, Masayu Jamilah.</i>	236 - 242
PENERAPAN E-BISNIS UNTUK MENANGANI PROSES PENJUALAN PRODUK AGUAMOR BERBASIS WEB. <i>Dewi Anggreini</i>	243 - 247
KLASIFIKASI BELIMBING MENGGUNAKAN K-NEAREST NEIGHBORS (KNN) BERDASARKAN CITRA RED-GREEN-BLUE (RGB) <i>Kana Saputra S, Fuzy Yustika Manik.</i>	248 - 251
IMPLEMENTASI PEMECAHAN SLIDING TILE PUZZLE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIK (ALGORITMA A*, IDA* DAN BDA*) <i>Sabastianus A.S.Mola.</i>	252 - 259
ANALISIS SISTEM ANTRIAN DENGAN METODE NEXT EVENT TIME ADVANCED MECHANISM (Studi Kasus: PT. ASDP Persero Cabang Kupang) <i>Ardianus Wattileo, Marianus I.J. Lamabelawa</i>	260 - 264
MODEL PENGUKUR BERAT BADAN TERNAK SAPI TIMOR BERBASIS CITRA <i>Deddy B. Lasfet, Markus Daud Letik</i>	265 - 271
PENERAPAN ELECTRONIC CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (Studi Kasus: Kabupaten Rote Ndao) <i>Wemmy A. Taka, Max ABR Soleman Lenggu.</i>	272 - 278

PROSIDING SEMMAU 2016

PENCARIAN LEMBAGA KURSUS PENDIDIKAN DI KOTA KUPANG BERBASIS LOKASI <i>PENIDAS</i>.	279 - 283
<i>Nyongri E. Akulas, Edwin Malahina, Fransiskus Tjiptabudi.</i>	
SORTASI TEKSTUR BIJI JAGUNG SEBAGAI BENIH TANAM MENGGUNAKAN SELF ORGANIZING MAP (Studi Kasus: Desa Bismarak Kabupaten Kupang Timur Provinsi Nusa Tenggara Timur).	284 - 288
<i>Marlinda Vasty Overbeek</i>	
MODEL SISTEM MONITORING DAN EVALUASI AKADEMIK MAHASISWA BERBASIS WEB (STUDI KASUS STIKOM UYELINDO KUPANG).	289 - 294
<i>Rafliana Natalia da Silva, Marinus I.J. Lamabelawa, Semlinda Juszandri Bulan.</i>	
PEMETAAN HASIL LAUT WILAYAH KABUPATEN ALOR DENGAN ANALISIS KELOMPOK.	295 - 304
<i>Kristian Martiul Malbiyeti Tnunay, Remerta Noni Naatonis, Marlinda V. Overbeek.</i>	
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN CALON PENERIMA RUMAH BANTUAN MENGGUNAKAN METODE PROMOTHEE.	305 - 308
<i>Dony M Sitohang</i>	
SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS POLA PENYEBARAN UMAT BERAGAMA DI KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA MENGGUNAKAN METODE K-MEANS CLUSTERING.	309 - 317
<i>Yovita Hilda Helly, Yampi Kaesmetan, Mardhalia Saitakela.</i>	
PERBANDINGAN PENGUKURAN JARAK DALAM PENENTUAN KUALITAS BENIH JAGUNG PULAU TIMOR DENGAN K-NEAREST NEIGHBOR.	318 - 323
<i>Dessy Leonarti Pollo, Marlinda Vasty Overbeek, Franki Yusuf Bisilin</i>	
APLIKASI EVALUASI TENAGA AHLI PESERTA SELEKSI NASIONAL MENGGUNAKAN METODE TOPSIS (Studi Kasus: Satker P2JN Provinsi Nusa Tenggara Timur).	324 - 330
<i>Albert Adrian Bayu Mila1, Menhya Snae2, Franki Yusuf Bisilisin.</i>	
LELANG ONLINE BERBASIS WEBSITE PADA PEGADAIAN CABANG OESAO	331 - 340
<i>Adalberto Guterres, Benyamin Jago Belalawe, Mardhalia Saitakela</i>	
EVALUASI KINERJA DOSEN DAN KARYAWAN DI STIKOM UYELINDO KUPANG BERBASIS WEBSITE.	341 - 349
<i>Lukas H.J.E. Babu, Emanuel Safirman Bata, Marlinda Vasty Overbeek</i>	
SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN KAWASAN KONSERVASI PERAIRAN DI PERBATASAN LAUT SAWU NUSA TENGGARA TIMUR.	350 - 358
<i>M. Nurhudah, Yampi R. Kaesmetan, Remerta Noni Naatonis</i>	
APLIKASI TUNTUNAN DOA SEHARI-HARI DIZIKIR DAN SUNNAH RASUL BAGI UMAT ISLAM BERBASIS ANDROID.	359 - 364
<i>Mastura Masan, Emanuel Safirman Bata, Edwin A.U. Malahina</i>	

PROSIDING SEMMAU 2016

ANALISI PEMASARAN RUMPUT LAUT KECAMATAN SULAMU MENGUNAKAN METODE PERBANDINGAN EKSPONENSIAL (MPE). <i>Melkianus Babis, Max ABR Soleman Lenggu.</i>	365 - 369
PERBANDINGAN EKSTRAKSI TEKSTUR CITRA DENGAN METODE STATISTIK ORDE I DAN STATISTIK ORDE II UNTUK PEMELIHAN BENIH JAGUNG. <i>Antonius Yosef Tampani, Petrus Katemba.</i>	370 - 380
MANAJEMEN KINERJA KEPALA SEKOLAH DAN GURU DALAM PENINGKATAN MUTU PAUD. <i>Hasibun Asikin</i>	381 - 387
KAJIAN SITUS WEB RESMI PEMERINTAHAN KABUPATEN/KOTA NTT SEBAGAI WUJUD IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT. <i>Maria Yenita Soru, Yohanes Payong</i>	388 - 393

BERBAGI PENGETAHUAN MENGGUNAKAN EDMODO BERBASIS SOCIALIZATION MODEL SECI (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Boyolali)

Dwi Kristiani¹, Eko Sedyono², Ade Iriani³

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
¹ dwikristiani45@gmail.com, ²eko@staff.uksw.edu, ³ade.iriiani@staff.uksw.edu

Abstrak

Kompleksnya tugas dan kegiatan guru berupa tugas sekolah, kegiatan kemasyarakatan, kegiatan individu, dan urusan keluarga dapat mengurangi waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), sehingga guru harus mengganti jam pelajaran di lain waktu. Hal itu membuat situasi belajar menjadi tidak kondusif dan dapat mengacaukan proses KBM yang telah diprogramkan. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang dapat membantu kelancaran KBM walau guru tidak dapat hadir di kelas. Proses berbagi pengetahuan dalam KBM diuraikan berbasis fase Socialization pada model SECI untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan terarah dan memberikan alternatif solusi bagi guru yang tidak dapat bertatap muka langsung di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa kompetensi dasar yang dapat dipetakan berdasarkan fase Sosialisasi. Dampak penggunaan Edmodo terbukti dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dan dapat mengurangi beban guru karena memiliki fitur-fitur yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran individu maupun organisasi.

Kata kunci: berbagi pengetahuan, edmodo, SECI, socialization

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah terkadang menjadi kurang kondusif karena ketidakhadiran guru di kelas. Tugas utama guru memang mengajar di kelas, tetapi ada kalanya guru juga mempunyai tugas lain seperti pendampingan Kunjungan Industri (KI), *workshop*, rapat dinas, Pendidikan Latihan Profesi Guru (PLPG), Diklat Instruktur, *Training of trainer* (TOT), dan kegiatan sosial (urusan keluarga, kematian, dan lain-lain). Ketidakhadiran guru di kelas mengakibatkan materi yang seharusnya disampaikan menjadi tertunda sehingga guru harus tetap menyampaikannya materi di lain waktu dengan metode lain di luar jam KBM yang telah ditetapkan.

Berbagi pengetahuan merupakan salah satu solusi bagi para guru untuk memberikan materi yang tertunda karena di dalamnya terdapat kegiatan mengidentifikasi, memilih, mengelola, menyebarkan, dan mentransfer informasi dan keahlian penting[1], tanpa mengganggu proses KBM yang selanjutnya. Di era teknologi seperti sekarang, berbagi pengetahuan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti komputer, aplikasi, dan jaringan. Edmodo merupakan aplikasi *opensource* yang direkomendasikan oleh Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP) untuk membantu memecahkan masalah para guru juga sebagai penunjang kurikulum 2013 (kurtilas) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta.

Penelitian ini akan membahas pola-pola berbagi pengetahuan di SMK Negeri 1 Boyolali berdasarkan

fase Sosialisasi dari model SECI. Kemudian merealisasikan pola-pola yang terbentuk menggunakan Edmodo dengan harapan dapat membantu proses KBM meskipun tidak terjadi tatap muka antara guru dan siswa di kelas. Selain itu dapat menambah variasi dalam pelaksanaan KBM sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Dengan meningkatnya antusias siswa dalam belajar, maka secara otomatis dapat meningkatkan pula hasil belajar atau nilai para siswa.

2. KAJIAN LITERATUR

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Nisaa, Kurniawati, dan Pratami dengan judul "*Knowledge Conversion* pada Proses Perencanaan Proyek di PT. LEN Railway System untuk Standardisasi Proses dengan Metode SECI"[2] melakukan konversi *knowledge* mengenai proses perencanaan proyek yang masih berupa *tacit knowledge* yang seiring waktu bisa hilang untuk didokumentasikan sesuai model SECI (Socialization, Externalization, Combination, Internalization). Tahap Socialization dilakukan dengan mengeksplorasi data dan proses bisnis kepada pelaku proyek per individu. Kemudian pada tahap Externalization, data-data tersebut diorganisasi sedemikian rupa dalam proses dokumentasi. Tahap Combination dilakukan dengan memilih *best practice* berdasarkan metode Delphi, metode AHP, dan metode *factor rating*. Tahap Internalization dilakukan dengan menyampaikan *best practice* dari hasil penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudha berjudul “Kajian Penerapan Knowledge Management System Berbasis SECI Model dalam Format E-Mobile: Studi Kasus Universitas Indraprasta PGRI”[3] menjelaskan pentingnya penggunaan *knowledge management system* (KMS) berbasis teknologi *e-mobile* dalam proses perkuliahan Java. Pendekatan SECI digunakan dalam pembangunan KMS dan diuji kesiapannya dengan *Knowledge Management Diagnostic* dan SQA untuk menguji kualitas aplikasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi telah dapat memfasilitasi proses SECI: Sosialisasi, tersedia pada menu “Tambah Materi”; Eksternalisasi, tersedia pada menu “Verifikasi Materi”; Kombinasi, merupakan aksi yang terjadi saat pengguna melakukan memilih menu “Tambah Materi”; dan Internalisasi, tersedia pada menu “Pencarian Materi”.

Penelitian oleh Rahmah, Mega, dan Adityawijaya berjudul “Penerapan Knowledge Management berbasis Open Source di STT Terpadu Nurul Fikri”[4] menganalisis pemanfaatan aplikasi *open source* untuk mendukung proses *knowledge management*. Konversi pengetahuan berdasarkan model SECI dituangkan berupa fungsi-fungsi dalam aplikasi yaitu, Sosialisasi, berupa menu forum, *chat e-learning*, *email*, dan dokumentasi *audio file* di *cloud file system*; Eksternalisasi, berupa menu blog *e-learning*, *website*, dan wiki; Kombinasi, berupa menu *e-learning*, *cloud file management*, dan *single sign on*; Internalisasi, berupa menu *e-learning* dan sistem informasi perpustakaan.

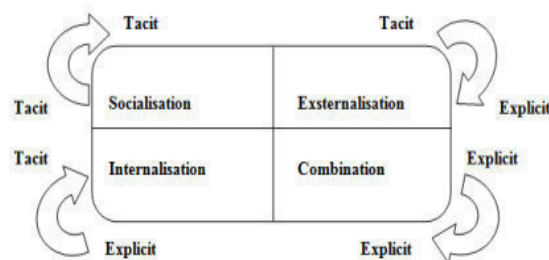
Pada penelitian ini, dilakukan analisa berbagi pengetahuan yang terjadi di SMK Negeri 1 Boyolali berdasarkan fase Sosialisasi pada model SECI. Proses berbagi pengetahuan dari tacit ke tacit (Sosialisasi) akan dideskripsikan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Simulasi Digital. Selain itu analisis juga dilengkapi dengan penggunaan Edmodo sebagai aplikasi pendukung yang akan membantu proses Sosialisasi pada kegiatan belajar mengajar (KBM). Penilaian terhadap dampak penggunaan Edmodo akan dilakukan dengan membagi kuisisioner kepada 32 orang siswa kelas X AK2 sebagai responden. Berdasarkan hasil belajar siswa, akan terlihat dampak dari pemanfaatan Edmodo dalam proses KBM, apakah dapat meningkatkan prestasi siswa atau sebaliknya.

Berbagi pengetahuan merupakan salah satu metode atau salah satu langkah dalam manajemen pengetahuan yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu kelompok, organisasi, instansi atau perusahaan untuk berbagi ilmu pengetahuan teknik, pengalaman, ide yang mereka miliki kepada anggota lainnya[5]. Sedangkan *knowledge* (pengetahuan) adalah informasi yang kontekstual, relevan dan “*actionable*”[6]; alat pragmatis untuk memanipulasi dan mengontrol dunia[7]; bersifat komunal, aktivitas spesifik, terdistribusi, dan historis-cultural[8].

Sharing pengetahuan baru dapat dilakukan bila ada komunikasi yang terjalin lebih dari satu arah. Dengan berkumpulnya banyak orang, diharapkan akan selalu ada orang yang dapat saling menggantikan dan akan semakin banyak ide yang muncul sehingga lebih cepat dalam merespon masalah. Kualitas dapat diperoleh karena dengan *sharing* pengetahuan dengan lebih banyak orang dari banyak keahlian suatu solusi telah dipikirkan dari banyak aspek dan kemungkinan *sharing* pengetahuan tidak hanya dapat memperbaiki kinerja tiap individu, tetapi juga dapat mendorong munculnya produk baru, layanan baru ataupun mencoba inovasi-inovasi baru. Berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dilakukan dengan berbagai metode seperti diskusi rutin, *workshop*, magang, dan pertemuan *virtual* dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *tele-conference*, *email*, *mailing list*, *web discussion-forum*, *webconference*, *wiki*, *blogging*, dan lain-lain. Ada empat faktor utama yang mempengaruhi proses berbagi pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar:

1. Manusia: terdiri dari siswa, guru atau *stakeholder*, dimana akar permasalahannya adalah pada faktor manusia yang kesulitan dalam mengatur jadwal pertemuan.
2. Pengetahuan: tidak adanya tempat penyimpanan pengetahuan, dimana pengetahuan yang ada masih disimpan pada masing-masing benak siswa, guru ataupun *stakeholder*.
3. Infrastruktur: belum menggunakan teknologi informasi secara efektif dan efisien.
4. *Content*: belum semua kegiatan menggunakan teknologi informasi, baik dalam mengumpulkan *content*, pengembangan *content*, dan penyebaran *content*.

Knowledge dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*. *Tacit Knowledge* merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan sangat sulit diformulasikan atau dibagi dengan orang lain. *Explicit Knowledge* merupakan pengetahuan yang dapat diekspresikan dalam bentuk kata-kata, dapat dijumlahkan serta dapat dibagi dalam bentuk data, formula ilmu pengetahuan, spesifikasi produk, manual-manual, dan prinsip-prinsip *universal*[9]. Model berbagi pengetahuan menurut Nonaka dibuat dengan formulasi yang terkenal dengan sebutan model SECI sebagai proses terus menerus dalam menciptakan pengetahuan yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model SECI

Gambar 1 menjelaskan tentang proses penciptaan pengetahuan[5] atau empat konversi pengetahuan[7] yang dikenal dengan model SECI[8], yaitu:

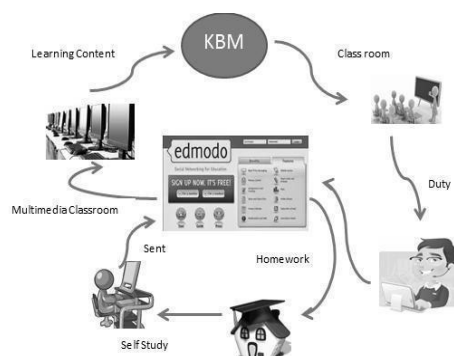
- 1) *Socialization* (Sosialisasi), yaitu konversi dari *tacit knowledge* menjadi *tacit knowledge* yang baru melalui interaksi sosial dan berbagi pengalaman diantara anggota organisasi.
- 2) *Externalization* (Eksternalisasi), yaitu konversi dari *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* yang baru.
- 3) *Combination* (Kombinasi), yaitu penciptaan *explicit knowledge* yang baru melalui penggabungan, pengkategorian, pengkelasan ulang, serta sintesis dari *explicit knowledge* yang ada.
- 4) *Internalization* (Internalisasi), yaitu penciptaan *tacit knowledge* yang baru dari penciptaan *explicit knowledge* yang ada.

Fase Sosialisasi dalam model SECI mengacu pada tahapan penciptaan pengetahuan yang terjadi pada seseorang berdasarkan pengalaman secara pribadi, maupun pengalaman orang lain [9]. Dalam Sosialisasi terjadi konversi *tacit knowledge*, yaitu sebuah bentuk pengetahuan yang diam dalam benak manusia dalam bentuk intuisi, penilaian (*judgement*), kemampuan (*skill*), nilai atau pandangan hidup (*value*), kepercayaan (*belief*), serta pengalaman yang dialami selama hidupnya. Pengetahuan jenis ini cenderung melekat pada pikiran setiap individu sesuai kompetensi yang dimiliki, oleh karena itu dalam proses berbagi pengetahuan *tacit* ini diperlukan interaksi intens dari narasumber kepada penerimanya. Dalam fase Sosialisasi, pengetahuan akan lebih mudah diterima apabila terjadi tatap muka, melalui pengalaman bersama dalam waktu dan tempat yang sama. Contoh fase Sosialisasi yang efektif adalah berupa kegiatan magang yang menuntut seseorang untuk menangkap pengetahuan atau belajar dari praktik langsung dari narasumber daripada hanya belajar dari buku teks.

Edmodo adalah sebuah jejaring sosial untuk pembelajaran bersifat *open source* dan aman digunakan bagi guru, siswa, dan sekolah yang direkomendasikan oleh Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP). Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara *online*. Dengan Edmodo, guru bisa mengunggah materi pelajaran, memberikan tugas kepada siswa dengan menentukan waktu pengumpulannya. Siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide dengan menulis setiap gagasannya pada halaman grup yang dikunjunginya, sama halnya seperti *Update Status* pada Facebook. Edmodo dapat disebut sebagai “Facebook Guru dan Murid” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan media sosial Facebook. Seperti dalam pembelajaran tatap muka, Edmodo juga mendukung

model pembelajaran “*team teaching*”, yaitu guru dengan dapat menyertakan guru lain untuk menjadi *co-teacher*. Fitur unggul lainnya adalah melibatkan orang tua untuk memantau perkembangan pendidikan yang diterima anak – anaknya dan menyediakan ruang untuk dapat berdiskusi dengan guru yang terlibat. Orang tua dapat melakukan akses selama mengetahui kode *parent* yang sama dengan kode yang diberikan kepada para siswa.

Penggunaan Edmodo dapat menjadi solusi bagi permasalahan dalam proses KBM, seperti terbatasnya ruang dan waktu yang diperlukan guru dan siswa untuk berinteraksi dengan efisien. Padatnya kegiatan guru dengan tanggung jawab mengajar, tugas dinas dari sekolah, maupun urusan pribadi yang membuat guru berhalangan hadir di kelas kini tidak lagi menjadi sebuah masalah besar karena bisa ditanggulangi dengan memanfaatkan Edmodo sebagai media belajar dan berbagi pengetahuan. Sehingga proses KBM tidak hanya dapat berjalan secara tradisional dengan tatap muka didalam kelas saja, namun guru tetap dapat menjalankan tugasnya walaupun tidak dapat hadir secara fisik di kelas. Siswa yang sakit dan tidak dapat berangkat sekolah juga akan terbantu dengan adanya media ini, karena siswa tetap dapat mengikuti pelajaran dengan mengunduh materi yang telah diunggah guru dalam Edmodo, sehingga tidak akan membuat siswa ketinggalan pelajaran. Hal ini akan membuat interaksi antara guru dan siswa akan menjadi lebih mudah jika menggunakan Edmodo sebagai media pendukung dalam pembuatan, penyebaran, dan penerapan berbagi pengetahuan dalam KBM. Proses berbagi pengetahuan dalam KBM dengan memanfaatkan media Edmodo dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemanfaatan Edmodo dalam Proses Berbagi Pengetahuan dalam KBM

Gambar 2 memperlihatkan tentang proses berbagi pengetahuan yang terjadi dalam proses KBM dengan memanfaatkan Edmodo sebagai media pembelajaran. Proses diawali dengan guru membuat rencana belajar (KBM) sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kemudian guru akan menyampaikan materi ajar kepada siswa di kelas. Jika guru berhalangan hadir karena mendapat tugas dinas (*duty*), maka guru dapat memberikan pengumuman kepada siswa bahwa ada materi atau pekerjaan rumah yang telah diunggah dalam Edmodo sesuai grup kelas

tersebut. Siswa dapat mengunduh materi dan pekerjaan rumah tersebut kapan saja dan dimana saja, entah dari sekolah atau dari rumah. Dengan diberikannya batas akhir pengumpulan tugas, akan membuat siswa harus membaca materi dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru secara mandiri (*self study*). Siswa yang telah selesai mengerjakan pekerjaan rumah dapat segera mengirimkan hasilnya di Edmodo sebelum batas pengumpulan berakhir. Selain itu guru dapat membuat sebuah ruang diskusi bagi siswa untuk membahas materi, tugas, maupun saling berbagi pengetahuan antara sesama siswa dan guru dengan siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk memetakan pola-pola berbagi pengetahuan yang terjadi di SMK Negeri 1 Boyolali berdasarkan fase Sosialisasi pada model SECI. Data yang digunakan antara lain daftar kurikulum mata pelajaran Simulasi Digital, hasil pengamatan interaksi guru dan siswa pada aplikasi Edmodo, penilaian hasil belajar siswa, dan hasil pengisian kuesioner dari responden sebanyak 32 siswa kelas X, jurusan Akuntansi (AK) 2.

Penelitian diawali dengan tahap: 1) Deskripsi Kompetensi Dasar, yaitu tahap dimana setiap Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam silabus mata pelajaran akan dideskripsikan dan dijelaskan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan siswa; 2) Identifikasi Proses Sosialisasi, yaitu tahap yang berfokus pada identifikasi proses sosialisasi yang terjadi pada setiap KD dengan kondisi guru mengajar di kelas secara langsung berhadapan dengan siswa; 3) Penerapan dalam Edmodo, yaitu tahap penggambaran kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan kondisi guru tidak hadir di kelas sehingga harus difasilitasi menggunakan aplikasi Edmodo; 4) Analisa Respon Siswa, yaitu tahap menganalisa respon yang diberikan oleh setiap siswa dalam bentuk komentar pada setiap tugas yang diberikan oleh guru dalam Edmodo; 5) Analisa Hasil Belajar Siswa, yaitu membandingkan dan menganalisa hasil belajar siswa dengan dua skenario: tanpa menggunakan Edmodo dan dengan menggunakan Edmodo.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu yang pertama adalah hasil tahap 1 hingga tahap 3 dan yang kedua adalah hasil tahap 4 hingga tahap 5. Hasil analisa dan deskripsi kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran Simulasi Digital, hasil identifikasi fase Sosialisasi yang terjadi dalam KBM, dan bagaimana penerapannya dalam Edmodo bila terdapat kondisi guru tidak dapat mengajar di kelas dapat dilihat pada Tabel 2.

Kompetensi Dasar	Sosialisasi	Edmodo
GASAL		
1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	Siswa melakukan pengamatan pada fitur-fitur Ms. Word, Ms. Excel, Ms. Power Point, kemudian mendiskusikan hasilnya di kelas sehingga terjadi saling tukar pendapat antar siswa. Pada akhir pertemuan guru memposting tugas lewat Edmodo.	Siswa harus membaca tugas tersebut melalui Edmodo bisa di lihat pada Gambar 4
2. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).	Siswa melakukan diskusi di kelas tentang penggunaan media <i>online</i> atau media sosial, yang sebelumnya materinya sudah ada pada edmodo. Karena materi sudah selesai maka akan di adakan evaluasi materi atau di sebut dengan Ulangan Tengah Semester.	Soal yang telah di kerjakan para siswa dibagikan lewat Edmodo. Bisa dilihat pada Gambar 5.

Tabel 2. Klasifikasi KD pada Fase Sosialisasi semester Gasal

Tabel 2 berisi deskripsi kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa di kelas sesuai fase Sosialisasi dan pemanfaatan dengan Edmodo berdasarkan poin-poin KD yang telah ditetapkan. Pada semester Gasal terdapat dua kompetensi dasar yang dideskripsikan, yaitu KD 1 dan KD 2 saja. KD 1 bertujuan untuk menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi, yang diterjemahkan dalam fase Sosialisasi berupa kegiatan pengamatan pada fitur-fitur aplikasi pengolah informasi, seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Setelah kegiatan pengamatan, guru akan mengajak siswa untuk mendiskusikan hasil pengamatan siswa terhadap aplikasi tersebut sehingga diharapkan akan terjadi tukar pendapat diantara para siswa, yang berarti disini telah terjadi fase Sosialisasi dalam berbagi pengetahuan siswa terhadap aplikasi yang telah diamatinya. Pemanfaatan Edmodo dalam KD 1 yaitu guru memberikan tugas yang diposting di Edmodo seperti pada Gambar 4.

PROSIDING SEMMAU 2016



Gambar 4. Posting tugas Guru pada Edmodo

Pada akun guru akan muncul pemberitahuan (notifikasi) bahwa terdapat siswa yang memberikan komentar pada posting tersebut.

KD 2 bertujuan untuk menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (*online*), yang diterjemahkan dalam kegiatan Sosialisasi berupa diskusi di kelas yang membahas tentang penggunaan media *online* atau media sosial yang pernah dilakukan oleh siswa. Disini terjadi Sosialisasi saat siswa menceritakan pengalamannya saat menggunakan media *online* dan akan menjadi lebih efektif ketika ada siswa lain yang mengemukakan pendapatnya atau melakukan tanya jawab yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Interaksi guru dan siswa

Bila durasi untuk diskusi masih kurang dan perlu dilanjutkan, guru dapat memanfaatkan Edmodo sebagai media alternatif untuk diskusi tersebut. Guru dapat membuat grup yang bertujuan untuk mempertemukan kembali siswa-siswa kelas tersebut sehingga kegiatan diskusi dalam diteruskan tanpa mengganggu pelajaran lain dan dapat dilakukan di rumah sekalipun.



Tabel 3. Klasifikasi KD pada Fase Sosialisasi semester Genap KD 1-3

Kompetensi Dasar	Sosialisasi	Edmodo
GENAP		
1. Memahami presentasi video	Siswa membuat kelompok untuk membuat film kemudian dipresentasikan. Materi yang disajikan adalah proses pembuatan suatu karya film dari pra-pembuatan, proses pembuatan, sampai tahap pasca-produksi	Siswa mengunggah tugas di Edmodo seperti pada Gambar 6
2. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>		
3. Memahami simulasi visual	Siswa melakukan diskusi di kelas tentang simulasi visual. Dilanjutkan dengan tanya jawab.	Jika waktu diskusi di kelas dirasa kurang, maka dapat dilanjutkan di Edmodo

Kompetensi dasar pada semester Genap yang akan dideskripsikan meliputi KD 1-6 yang secara garis besar bertujuan untuk membuat siswa dapat memahami presentasi video untuk berbagai tujuan dan tahap pembuatannya, baik dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pada KD 1 dan 2 siswa akan diajak guru untuk memahami bagaimana peran dan kekuatan sebuah video dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Guru terlebih dahulu akan mengajak siswa untuk menonton video-video yang memiliki dampak yang informatif dan mengajak siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang video tersebut. Pada kegiatan ini terjadi Sosialisasi dari siswa dan guru yang bersama-sama menonton video dan saling memberikan respon sehingga ada pengalaman yang dialami bersama dan menimbulkan tukar pendapat, baik guru dengan siswa dan siswa dengan teman-temannya.

Guru memiliki peran untuk mengontrol jalannya diskusi dan mengarahkan siswa untuk mulai menyampaikan idenya untuk membuat video dengan tujuan *branding* dan *marketing*. Pembuatan video dalam rangka *branding* dan *marketing* akan merangsang siswa untuk berpikir kritis dan inovatif dalam menyajikan sebuah merek yang akan ditawarkan kepada penonton. Guru bisa menyuruh siswa untuk membentuk kelompok dan memilih atau menciptakan sebuah merek dagang sesuai ide dan kreativitas siswa. Disini juga terjadi Sosialisasi ketika siswa melakukan pengumpulan ide (*brainstorming*) dan mendiskusikan bagaimana merek tersebut akan disajikan dalam bentuk video singkat kemudian hasil video diunggah di dalam Edmodo seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Video hasil kerja siswa yang diunggah dalam Edmodo

KD 3 yaitu guru akan memberikan materi yang akan membantu siswa dalam memahami simulasi visual untuk menyampaikan ide dan konsep dalam bentuk grafis animasi, baik berupa dua dimensi ataupun tiga dimensi. Dalam KD ini guru wajib memperlihatkan contoh-contoh simulasi visual agar siswa boleh mendapatkan gambaran jelas dan memberikan referensi yang cocok dan mudah dipahami siswa untuk selanjutnya dapat digunakan dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Di dalam kelas bisa terjadi Sosialisasi saat guru menyampaikan materi dan memberikan waktu diskusi bagi siswa dalam kelompoknya untuk menyusun ide dan rencana pembuatan simulasi visual. Jika waktu diskusi di kelas tidak mencukupi, maka bisa dilanjutkan dalam grup yang telah dibuat

di Edmodo. Selain siswa bisa berdiskusi secara mandiri, guru tetap dapat memantau jalannya diskusi walau tidak ada bersama dengan siswa secara fisik.

Tabel 4. Klasifikasi KD pada Fase Sosialisasi semester Genap KD 4-6

Kompetensi Dasar	Sosialisasi	Edmodo
GENAP		
4. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pra-produksi	Para siswa mengajukan tahapan pra-produksi yang akan dijadikan acuan dalam proses pembuatan video kemudian dipresentasikan	Ulangan dikerjakan lewat Edmodo dan siswa dapat langsung melihat hasilnya. Bisa dilihat pada Gambar 7.
5. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi	Para siswa mengajukan teknik-teknik aplikasi simulasi visual untuk tahap produksi di kelas	
6. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pasca-produksi	Para siswa mengajukan tahapan pasca-produksi yang bisa digunakan setelah produksi selesai. Di akhir pertemuan guru memberikan informasi akan diadakannya ulangan dengan menggunakan Edmodo	

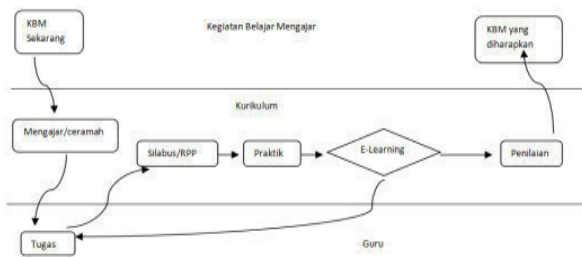
KD 4 - 6 akan mengajak siswa untuk mempelajari tahap-tahap pembuatan simulasi visual dari tahap pra-produksi, tahap produksi, hingga tahap pasca-produksi dengan menggunakan aplikasi pengolah simulasi visual. Sosialisasi terjadi saat guru menjelaskan materi tersebut secara langsung kepada siswa didalam kelas. Selain itu guru bisa melakukan variasi dengan menugaskan siswa untuk menggali referensi secara mandiri dan kemudian dipaparkan didalam kelas dalam bentuk presentasi. Sosialisasi akan terjadi secara alami saat siswa menyampaikan materinya dihadapan teman-temannya dan terjadi diskusi saat ada siswa yang bertanya atau mengajukan pendapatnya. Pada akhir pemberian materi maka guru akan mengevaluasi pembelajaran dengan kata lain ulangan. Ulangan menggunakan edmodo lebih efektif dan efisien karena dibatasi oleh waktu untuk mengerjakannya seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Ulangan menggunakan Edmodo bisa dilakukan secara serempak

Dalam hal ini Edmodo berguna jika secara mendadak guru tidak dapat hadir di kelas, sehingga siswa dapat mengerjakan soal – soal dalam edmodo. Dengan cara ini waktu belajar di kelas menjadi lebih efektif untuk diskusi dan praktikum sesuai materi yang dipelajari.

Pola berbagi pengetahuan yang terjadi di kelas X berdasarkan fase Sosialisasi dan penerapannya dalam Edmodo dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Pola Berbagi Pengetahuan dalam KBM

Pola yang terlihat pada Gambar 8 menggambarkan bagaimana KBM sekarang menuntut seorang guru untuk menyampaikan materi berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan cara mengajar di kelas dalam bentuk ceramah. Setelah materi disampaikan, guru akan memberikan tugas, baik yang harus dikerjakan di kelas pada saat pelajaran atau tugas pekerjaan rumah untuk dibawa pulang. Tugas yang diberikan kepada siswa pun juga harus sesuai dengan silabus dan RPP yang berlaku. Selain pemberian tugas, guru juga memberikan kegiatan praktikum baik didalam kelas, maupun melalui media *e-learning* seperti Edmodo. Pada akhirnya, guru akan melakukan penilaian berdasarkan hasil kerja dan praktikum yang dilakukan oleh siswa.

Proses KBM yang telah berlangsung terkadang tidak berjalan lancar seperti yang diharapkan, oleh karena itu seorang guru wajib menjalin komunikasi dengan siswa demi kelancaran KBM. Hal ini sering dilakukan dalam bentuk diskusi, baik berupa diskusi kelompok (terbuka) atau diskusi pribadi (tertutup). Diskusi kelompok bertujuan untuk memeriksa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diampu oleh guru. Dalam diskusi kelompok, guru

memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpendapat, seperti apakah materi yang diajarkan sudah dipahami atau belum, apa saja kesulitan yang dialami siswa saat KBM dilaksanakan, apakah tugas-tugas yang diberikan bisa dikerjakan, dan lain-lain. Sedangkan diskusi pribadi bersifat tertutup karena hanya melibatkan guru dan satu orang siswa. Didalam diskusi ini, guru akan melakukan bimbingan konseling secara *personal* kepada siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk diberikan bimbingan khusus atau pengulangan (remidi) pada tugas dan tes yang belum tuntas. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa akan menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga mendorong siswa untuk berjuang lebih keras dalam memenuhi batas tuntas pada setiap mata pelajaran yang diikuti.

Edmodo sebagai media pembelajaran berbasis web dapat menjadi sarana yang memudahkan proses penyebaran materi dan melancarkan jalannya diskusi antara guru dan siswa karena masih dapat berjalan meskipun tanpa ada tatap muka di kelas. Proses ini didukung oleh sifat Edmodo yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja asal terkoneksi dengan internet. Hal ini juga membuat siswa yang sebelumnya tertutup menjadi lebih terbuka kepada guru untuk menceritakan masalah yang dihadapinya selama proses KBM berjalan. Dengan terbukanya siswa kepada guru, akan membuat guru menjadi lebih peka terhadap kompetensi setiap siswa dan bisa merancang metode belajar yang menyenangkan daripada hanya melakukan ceramah di depan kelas.

Hasil rekap nilai siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital akan membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Edmodo dalam proses KBM yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil rekap nilai siswa kelas X AK2 mata pelajaran Simulasi Digital

No	NIS	Nama	NILAI SEBELUM MENGGUNAKAN EDMODO						NILAI SETELAH MENGGUNAKAN EDMODO										
			Gesel		Genap				Gesel		Genap								
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	KD 6	KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	KD 6					
1	11609	ADELIA RAHMA SANTOSO	78	81	85	80	85	86	83	78	88	88	86	83	91	90	92	79	
2	11610	ADELLIA DAMAYANTI	79	78	85	77	85	86	78	82	88	85	79	88	90	79	89		
3	11611	ANA ZULYANTI	82	85	86	82	86	84	78	87	86	90	86	87	85	88	92	82	
4	11612	ARINA YULYANTI	78	81	82	80	84	87	83	85	89	88	82	83	87	91	88	88	
5	11613	ASRI LUSTIANINGRUM	79	82	85	81	85	86	84	78	88	89	84	84	90	90	90	79	
6	11614	AYU PRIHATIN	77	82	75	81	77	85	82	86	87	89	77	82	85	89	83	81	
7	11615	BEKTI NUR UTAMI	80	79	79	78	81	86	85	83	88	86	83	85	80	90	89	85	
8	11616	BIVANTI	77	82	84	81	86	76	78	86	78	89	82	82	87	79	88	90	
9	11617	CHANDRA STIANA	83	75	84	74	86	86	78	79	88	82	84	88	87	90	90	80	
10	11618	CHOIRUN NIAM BAKHRI	78	80	82	79	84	85	83	84	87	87	81	83	82	89	87	88	
11	11619	EGA SETYANI MUTIA	80	77	83	76	85	76	78	81	83	79	83	85	87	79	89	89	
12	11620	ERI KUSTANTI	82	82	86	81	88	85	87	86	87	89	82	87	86	89	88	82	
13	11621	EVI MURSIDAH	81	82	79	81	81	86	86	78	88	89	88	86	82	90	94	85	
14	11622	HERU SETIAWAN	80	81	80	80	82	85	85	78	87	88	85	85	85	89	91	86	
15	11623	LIN INARI	74	78	84	77	86	87	79	82	89	85	85	79	85	91	91	90	
16	11624	LUK FITRI HANDAYANI	80	78	82	77	84	83	85	82	85	85	84	85	89	87	90	88	
17	11625	NADIRA AYU LESTARI	78	85	75	84	77	87	78	78	89	91	81	83	86	91	87	81	
18	11626	PODDO SUPRIYANTO	79	82	86	81	88	83	84	86	85	89	80	84	85	87	86	92	
19	11627	PUTRI DIANA KURNIASIH	79	79	82	78	84	87	78	83	89	86	83	84	80	91	89	88	
20	11628	PUTRI MAHENDRA	80	79	85	78	87	76	85	83	83	86	85	85	85	79	91	91	
21	11629	SINTA PALUPI	79	75	81	74	83	83	84	79	85	78	87	84	87	87	93	87	
22	11630	SITI ISTIQOMAH	79	81	82	80	84	86	84	85	88	88	84	84	82	90	88	80	
23	11631	SITI NURAINI	82	82	78	81	80	81	78	78	83	89	80	87	83	85	86	79	
24	11632	SRI RETNOWATI	82	83	81	82	83	84	78	87	86	90	84	87	90	88	90	87	
25	11633	TERA AYU LISTYAWATI	81	79	82	78	84	86	86	83	88	86	88	79	87	90	85	88	
26	11634	TYAS WAHYUNINGSIH	76	78	85	77	85	76	78	82	78	85	80	79	82	86	86	89	
27	11635	TRI MULYANING RAHAYU	79	80	82	79	84	82	84	84	84	87	83	84	88	86	89	88	
28	11636	TRI OKTAVIANI	80	80	84	79	86	85	85	78	87	84	85	85	92	89	91	90	
29	11637	TRI YUNITA	78	80	83	79	85	76	78	84	79	87	85	83	93	79	79	88	
30	11638	YASIN WAHYU NUGROHO	81	86	85	85	85	85	81	86	90	83	88	86	90	85	89	89	
31	11639	YUNI KARTIKA	81	79	84	78	86	85	77	83	87	86	85	86	85	86	79	90	
32	11640	ZUNITA MISTYANI	82	82	83	81	85	76	87	78	85	89	83	87	84	91	89	79	
Nilai di bawah KKM			16	12	5	16	2	5	13	10	3	2	1	4	0	4	3	4	
Nilai di atas KKM			16	20	27	16	30	27	19	22	29	30	31	28	32	28	29	28	28

Dampak penggunaan Edmodo dalam KBM pada kelas X AK2 di mata pelajaran Simulasi Digital dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan jumlah siswa dengan hasil belajar di bawah KKM dan di atas KKM

Keterangan	Kompetensi Dasar							
	Gasal		Genap					
	KD 1	KD 2	KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	KD 6
Nilai di bawah KKM sebelum menggunakan Edmodo pada semester gasal	16	12	5	16	2	5	13	10
Nilai di atas KKM sebelum menggunakan Edmodo pada semester gasal	16	20	27	16	30	27	19	22
Nilai di bawah KKM sesudah menggunakan Edmodo pada semester genap	3	2	1	4	0	4	3	4
Nilai di atas KKM sesudah menggunakan Edmodo pada semester genap	29	30	31	28	32	28	29	28
Prosentase kenaikan nilai diatas KKM	40,625 %	31,25 %	12,5 %	37,5 %	6,25 %	3,12 %	31,25 %	18,75 %

Tabel 5 dapat menunjukkan bahwa terjadi kenaikan nilai di atas KKM sebelum menggunakan Edmodo dibandingkan dengan nilai di atas KKM setelah menggunakan Edmodo, pada KD 1 semester gasal kenaikan nilai sebesar 40,625%, KD 2 semester gasal sebesar 31,25%, kenaikan nilai KD 1 pada semester genap sebesar 12,5%, kenaikan nilai pada KD 2 semester genap sebesar 37,5%, kenaikan nilai pada KD 3 semester genap sebesar 6,25 %, kenaikan nilai pada KD 4 semester genap sebesar 3,12%, Kenaikan nilai pada KD 5 semester genap sebesar 31,25% dan kenikan nilai pada KD 6 semester genap sebesar 18,75%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Edmodo dalam proses Sosialisasi dalam KBM dapat meningkatkan nilai siswa.

5. KESIMPULAN

Tugas guru adalah mengajar sesuai dengan Surat Keputusan (SK) yang telah di tetapkan, tetapi guru juga mempunyai tugas lain yang harus dikerjakan, baik tugas secara kedinasan maupun tugas sosial. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru tetap bisa melaksanakan tugas mengajarnya dengan baik tanpa meninggalkan tugas dan kegiatan berupa tugas sekolah, kegiatan kemasyarakatan, kegiatan individu, dan urusan keluarga yang dapat mengurangi waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Berbagi pengetahuan merupakan proses yang dapat membantu organisasi maupun individu untuk mengidentifikasi, memilih, mengelola, menyebarkan dan mentransfer pengetahuan. *Software opensource*

Edmodo memungkinkan terwujudnya berbagi pengetahuan karena memiliki kelengkapan fitur yang dirancang untuk proses pembelajaran individu maupun organisasi. Hal itu menjadikan situasi belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan dalam proses KBM yang telah diprogramkan, sehingga Edmodo dapat menanggulangi permasalahan apa bila guru tidak bisa hadir di kelas untuk kegiatan KBM. Edmodo sangat tepat sekali untuk penggunaan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu mengurangi beban guru serta dapat meningkatkan nilai siswa.

REFERENSI

- [1]. Subagdjo, S. 2011. Perancangan Knowledge Manajemen untuk Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu. *Konferensi Teknologi Informasi & Komunikasi Untuk Indonesia*, 14-15 Juni 2011, Bandung.
- [2]. Nisaa, A.S., Kurniawati, A., dan Pratami, D. 2013. *Knowledge Conversion* pada Proses Perencanaan Proyek di PT. LEN Railway System untuk Standardisasi Proses dengan Metode SECI. *J@TI Undip : Jurnal Teknik Industri Universitas Diponegoro*. Vol III. No 1.
- [3]. Yudha, B. 2015. Kajian Penerapan Knowledge Management System Berbasis SECI Model dalam Format E-Mobile: Studi Kasus Universitas Indraprasta PGRI. *Faktor Exacta* 8(3): 279-289
- [4]. Rahmah, A., Mega, K.N., dan Adityawijaya, H. 2015. Penerapan Knowledge Management berbasis Open Source di STT Terpadu Nurul Fikri. *Open Journal System SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*. Vol 3. No 1.
- [5]. Hendro, S. 2007. *Pengantar Knowledge Sharing Untuk Community Development*. Pengetahuan Kawasan Timur Indonesia, Makassar.
- [6]. Turban, E. 2008. *Information Technology for Management - Transforming Organizations in the Digital Economy (6th Edition ed.)*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- [7]. Aarons, J. 2006. *Ephistemology and Knowledge Management*. In D. G. Schwartz, *Encyclopedia of Knowledge Management* (p. 166). Hershey:IDEA Group, Inc
- [8]. Iivari, J. 2000. Reflections on the role of knowledge management in information economy. InF. Burnstein,& H. Linger, *Knowledge Management for Information Communities*. Melbourne.
- [9]. Sangkala. 2007. *Knowledge Management*

- Suatu Pengantar Memahami Bagaimana Organisasi Mengelola Pengetahuan Sehingga menjadi Organisasi yang Unggul.* PT. Raja Grafindo Persada Jakarta.
- [10]. Dalkir, K. 2005. *Knowledge Management in Theory and Practice*. Elsevier, Oxford UK.
- [11]. Nanoka, Ikujiro, and Takeuchi, Hirotaka 1995. *The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create The Dynamics of Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- [12]. Nugraha, N.W. 2015. Perancangan Konten e-Learning pada Kegiatan Alih Media dan Preservasi Berdasarkan Knowledge Conversion di PDII LIPI dengan Metode SEDI dan ADDIE, Telkom University.
- [13]. Nonaka, I. 2002. Adynamic theory of organizational knowledge creation. In C. W. Choo & N. Bontis (Eds). *The strategic manajemen of intellectual capital and organization knowledge*, pp 437-462. New York: Oxford University Press.
- [14]. Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- [15]. Narbuko, Cholid, dan Achmadi, A. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksar
- [16]. Nanoka, komo+tayoma. 2000. *SECI, Ba and Leadership: A Unifed Model of Dynamic Knowledge Creation, Long Range Planning*. 33(1), pp. 5-34
- [17]. Bahri, S. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [18]. Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Bumi Aksara
- [19]. Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Bantuan pengembangan bahan ajar*. Jakarta.
- [20]. Sumarno, A. 2011. Model Pembelajaran Konvensional.
<http://blog.elearning.unesa.ac.ai/alim-sumarno/model-pembelajaran-konvensional>. Diakses tanggal 1 Januari 2012.
- [21]. Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta; PT Rineka Cipta
- [22]. SEAMEO Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC), 2013
- [23]. Sadiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada
- [24]. Iriani, A. 2015. *Berbagi Pengetahuan dalam Transformasi: Studi Grounded Teory di UKM Batik Sragen*. Salatiga: Satya Wacana University Press



STIKOM UYELINDO KUPANG

Jalan Perintis Kemerdekaan I -Kayu Putih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax.0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.semmau.uyelindo.ac.id>

Email: stikom@uyelindo.ac.id, semmau@uyelindo.ac.id

PROGRAM STUDI :

SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI

TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI

TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI

ISBN



978-602-73628-0-3