

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN
APLIKASI *EDMODO (BLENDED)* BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA
DIDIK DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Nisa F. Linajmi
NIM. 18129071

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI
EDMODO (BLENDED) BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK DI KELAS V SD

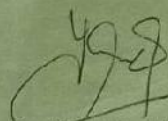
Nama : Nisa F. Linajmi
NIM : 18129071
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 November 2022

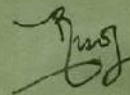
Disetujui Oleh,

Kepala Departemen

Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001



Dr. Risda Amini, M.P
NIP. 19630831 198903 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo*
(*Blended*) Berbasis *Project Based Learning* Untuk
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di
Kelas V SD

Nama : Nisa F. Linajmi

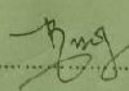
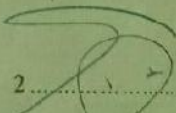
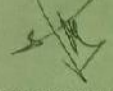
NIM : 18129071

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Risda Amini, M.P	1 
2. Anggota	: Dr. Desyandri, M.Pd	2 
3. Anggota	: Drs. Yunisrul, M.Pd	3 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nisa F. Linajmi
NIM/BP : 18129071/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 24 September 2022

Saya yang menyatakan,



Nisa F. Linajmi
NIM. 18129071

ABSTRAK

Nisa F. Linajmi. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Edmodo (Blended) Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta dapat memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan penggunaan bahan ajar masih bersifat konvensional, terdapat minimnya bahan ajar dengan ilustrasi materi yang sangat ringkas sehingga membuat rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD. Maka dari itu diperlukan bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dapat diakses secara mandiri melalui aplikasi *Edmodo (Blended)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo (Blended)* berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas V SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE. Bahan ajar yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SD Negeri 10 Cubadak Air dan Subjek penelitian produk di SD Negeri 15 Ampalu.

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo (Blended)* berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas V SD yang divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 93,5%. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 96,4% dan 92,6%. Sedangkan persentase respon guru dan peserta didik di sekolah penelitian terhadap bahan ajar tematik terpadu dengan nilai rata-rata 96,4% dan 93,8%. Dengan demikian bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo (Blended)* berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas V SD yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahan ajar, *Edmodo (Blended)*, *Project Based Learning*, Berpikir Kritis, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD”. Selanjutnya sholawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena S.Pd., M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd Ph.D selaku Koordinator UPP 1 Air Tawar yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dr. Risda Amini M.P selaku Pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku Penguji I dan Penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang sangat berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, dan Ibu Ari Suriani S.Pd., M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, memberikan koreksi, masukan dan juga saran perbaikan produk peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Bapak dan Ibu bagian Administrasi Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dewi Marlina, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah dan Ibu Noni Metrosari, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 10 Cubadak Air yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk bahan ajar yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Marniati, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Yuli Marni, S.Pd selaku guru kelas V-A di SD Negeri 15 Ampalu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti untuk Ibu Anis Daneli dan Ayah Amrizal, serta keluarga yang senantiasa dengan tulus,

ikhlas, sabar dan penuh rasa kasih sayang mendo'akan, memotivasi, memberi semangat serta memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun material kepada peneliti demi pembuatan skripsi dalam rangka penyelesaian Strata 1 (S1) ini.

10. Diri saya sendiri yang selalu berusaha keras, yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sesuai dengan kemampuan saya, tidak menyerah walau banyak rasa dan godaan yang datang, terima kasih karena selalu bersedia untuk tetap kuat.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 18 Oktober 2022

Peneliti



Nisa F. Linajmi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Pengembangan	14
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
E. Manfaat Pengembangan	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
G. Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori	19
1. Hakikat Bahan Ajar	19
2. Hakikat <i>Edmodo</i>	33
3. Hakikat <i>Blended</i>	48
4. Hakikat Model <i>Project Based Learning</i>	56
5. Hakikat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	64
B. Penelitian yang Relevan	66
C. Kerangka Berpikir	71
BAB III METODE PENGEMBANGAN	73
A. Model Pengembangan	73

B. Prosedur Pengembangan	74
1. Studi Pendahuluan	74
2. Pengembangan Model	74
C. Uji Coba Produk	80
1. Subjek Uji Coba	80
2. Jenis Data	80
3. Instrumen Pengumpulan Data	80
4. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	88
A. Penyajian Data Uji Coba	88
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	88
B. Analisis Data	105
1. Analisis Data Uji Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu	106
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu	116
C. Revisi Produk	124
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	124
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	126
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	127
D. Pembahasan.....	129
1. Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu	129
2. Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu	130
3. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran	136
DAFTAR RUJUKAN	137
LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Ahli Materi	81
Tabel 2. Instrumen Ahli Media	81
Tabel 3. Instrumen Ahli Bahasa	82
Tabel 4. Instrumen Angket Respon Guru	83
Tabel 5. Instrumen Angket Respon Peserta Didik	83
Tabel 6. Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu	84
Tabel 7. Kategori Kevalidan Bahan Ajar Tematik Terpadu	85
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik	86
Tabel 9. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu	87
Tabel 10. Dosen Ahli Materi, Dosen Ahli Media dan Dosen Ahli Bahasa	104
Tabel 11. Hasil Validasi Awal Pada Aspek Materi	107
Tabel 12. Hasil Uji Validasi Akhir Pada Aspek Materi	108
Tabel 13. Hasil Uji Validasi Aspek Media	110
Tabel 14. Hasil Uji Validasi Awal Aspek Bahasa	112
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Bahasa	113
Tabel 16. Persentase Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu Keseluruhan	115
Tabel 17. Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba	117
Tabel 18. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba	119
Tabel 19. Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penelitian	121

Tabel 20. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penelitian	123
Tabel 21. Revisi Ahli Materi	124
Tabel 22. Revisi Ahli Media	126
Tabel 23. Revisi Ahli Bahasa	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bahan ajar yang Digunakan Pada Proses Pembelajaran	8
Gambar 2.1 Tampilan Menu <i>Bar</i>	40
Gambar 2.2 Tampilan <i>Home</i>	40
Gambar 2.3 Tampilan <i>Progress</i>	40
Gambar 2.4 Situs <i>Edmodo</i>	42
Gambar 2.5 Menu <i>Sign Up for Free Edmodo</i>	42
Gambar 2.6 Cara Membuat Grup dan Kode Grup	43
Gambar 2.7 Fitur <i>Library</i>	44
Gambar 2.8 Fitur Catatan / <i>Note</i>	44
Gambar 2.9 Fitur Tugas / <i>Assignment</i>	45
Gambar 2.10 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> (Blended) Berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD	72
Gambar 3.1 Alur Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> (Blended) Berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD	79
Gambar 4.1 Tampilan Materi untuk Membuat Bahan Ajar	94
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi <i>Edmodo</i>	95
Gambar 4.3 Tampilan Awal Situs <i>Edmodo</i>	95
Gambar 4.4 Tampilan Pendaftaran Akun	95
Gambar 4.5 Tampilan Verifikasi Akun	96
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Edmodo</i> yang Telah Dibuat	96

Gambar 4.7 Tampilan untuk Membuat <i>Project</i>	97
Gambar 4.8 Tampilan untuk Mendesain Bahan Ajar	97
Gambar 4.9 Tampilan Awal Bahan Ajar	98
Gambar 4.10 Tampilan Menu <i>Heyzine Flipbook</i>	98
Gambar 4.11 Tampilan Gambar yang Sudah Ditambahkan	99
Gambar 4.12 Tampilan Menambahkan Video Pada Bahan Ajar	99
Gambar 4.13 Tampilan Video yang Sudah Ditambahkan	99
Gambar 4.14 Tampilan Video yang Telah Disesuaikan dalam Bahan Ajar	100
Gambar 4.15 Klik <i>Baground</i> Dibawah <i>Page Effect</i>	100
Gambar 4.16 Pilih <i>Baground</i> yang Diinginkan dan Klik <i>Close</i>	100
Gambar 4.17 Tampilan <i>Baground</i> yang Sudah Ditambahkan	101
Gambar 4.18 Klik <i>Link</i> untuk Mempublikasikan Produk	101
Gambar 4.19 Tampilan <i>Link</i> Bahan Ajar yang Diposting	101
Gambar 4.20 Klik Menu <i>Invite</i> untuk Mengundang Peserta Didik	102
Gambar 4.21 Tampilan Kode Kelas untuk Dibagikan	102
Gambar 4.22 Tampilan Fitur <i>Library</i>	102
Gambar 4.23 Tampilan Fitur Catatan / <i>Note</i>	103
Gambar 4.24 Tampilan Materi Sebelum Revisi	124
Gambar 4.25 Tampilan Materi Setelah Revisi	125
Gambar 4.26 Tampilan Materi Sebelum Revisi	125
Gambar 4.27 Tampilan Materi Setelah Revisi	125
Gambar 4.28 Tampilan Bahan Ajar Sebelum Ditambahkan Media Audio dan Visual	126
Gambar 4.29 Tampilan Bahan Ajar Setelah Ditambahkan Media Audio dan Visual	127

Gambar 4.30 Tampilan Pemakaian Kalimat yang Terlalu Panjang	
Pada 1 Paragraf Sebelum Direvisi	128
Gambar 4.31 Tampilan Pemakaian Kalimat yang Terlalu Panjang	
Pada 1 Paragraf setelah direvisi	128

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berpikir pengembangan bahan ajar menggunakan <i>Edmodo (Blended)</i> berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di kelas V SD	72
Bagan 2. Tahap pengembangan model ADDIE untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan <i>Edmodo (Blended)</i> berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD	78
Bagan 3. Alur pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi <i>Edmodo (Blended)</i> berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Observasi	145
Lampiran 2. Instrumen Wawancara	146
Lampiran 3. Lembar Angket Observasi Peserta Didik	150
Lampiran 4. Lembar Angket Ketersediaan Sarana dan Prasarana	152
Lampiran 5. RPP Kelas V Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 1	160
Lampiran 6. RPP Kelas V Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 2	177
Lampiran 7. RPP Kelas V Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3	192
Lampiran 8. Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> (<i>Blended</i>) Berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD	215
Lampiran 9. Bukti ACC Penelitian	241
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Awal Bahan Ajar Aspek Materi	242
Lampiran 11. Lembar Angket Validasi Akhir Bahan Ajar Aspek Materi	246
Lampiran 12. Lembar Angket Validasi Bahan Ajar Aspek Media	249
Lampiran 13. Lembar Angket Validasi Awal Bahan Ajar Aspek Bahasa	252
Lampiran 14. Lembar Angket Validasi Akhir Bahan Ajar Aspek Bahasa	255
Lampiran 15. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru Terhadap Bahan Ajar	258
Lampiran 16. Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar	262
Lampiran 17. Surat Izin Melakukan Penelitian	270
Lampiran 18. Surat Balasan Penelitian	271

Lampiran 19. Surat Penelitian Uji Coba	272
Lampiran 20. Surat Balasan Penelitian Uji Coba	273
Lampiran 21. Dokumentasi	274

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan di sekolah identik dengan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sebab dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Widiasworo, 2017).

Menurut Hidayat (2019) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitar. Sedangkan menurut Fathurrohman (2015) pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru sudah mempersiapkan pembelajaran seperti menentukan

model pembelajaran, mengembangkan mata pelajaran, menyampaikan tugas peserta didik, waktu dan tempat ditentukan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Yunisrul, 2017).

Pada proses pembelajaran diperlukan adanya bahan ajar yang berfungsi sebagai sarana belajar mandiri peserta didik. Bahan pembelajaran yang sistematis dan menarik diharapkan mampu memotivasi peserta didik belajar baik itu di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Menurut Lestariningsih & Suardiman (2017) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar sebagai salah satu penunjang kelancaran belajar. Jika tidak ada bahan ajar maka proses belajar-mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik serta tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai. Guru tidak jarang merasakan kesulitan dalam menumbuhkan efektivitas kegiatan pembelajaran apabila tidak disertakan bahan ajar yang lengkap begitupun untuk peserta didik, tanpa adanya bahan ajar peserta didik akan merasakan kesulitan dalam belajarnya. Untuk itu, bahan ajar adalah hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan kualitas kegiatan belajar-mengajar.

Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas agar dapat terlaksana dengan baik (Amini & Usmeldi, 2020). Bahan ajar menunjang kegiatan pembelajaran karena bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar yang dibuat haruslah

disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini yang berkembang dengan sangat pesat. Seiring berkembangnya zaman banyak sekali ditemukan adanya perbaikan khususnya dalam hal pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan membuat guru dan peserta didik tidak terkendala dalam proses belajar-mengajar. Karena walaupun tidak bisa belajar secara tatap muka di dalam ruang kelas, namun guru dan peserta didik dapat melaksanakan proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan teknologi salah satunya dengan penggunaan aplikasi *Edmodo*. Menurut Daulay, Syarifuddin, & Manurung (2016) *Edmodo* adalah layanan berbasis internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan guru berbagi konten pembelajaran, memberi kuis ataupun tugas. Sehingga terbentuklah interaksi antara guru dan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang diinginkan menjadi tercapai.

Pemanfaatan teknologi menawarkan pengalaman dan proses belajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Pembelajaran ideal ditandai dengan adanya kerjasama antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan menggunakan sumber belajar yang dapat dijadikan bahan umpan balik terhadap kualitas pembelajaran serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu aplikasi *Edmodo* dengan proses pembelajaran *Blended*. Menurut Firmansyah (2019) pembelajaran berlandaskan *Blended* bertujuan sebagai fasilitas dalam proses belajar dengan menyediakan sumber materi pembelajaran peserta didik sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran secara tatap

muka (*luring*) dan jarak jauh (*daring*). Pembelajaran *Blended* merupakan kombinasi dari metode pengajaran tatap muka dan pengajaran berbasis teknologi (Cutrell et al., 2015). Sementara guru dan peserta didik berinteraksi tatap muka di lingkungan sekolah, mereka juga dapat berinteraksi dengan peserta didik melalui arahan dan materi tanpa perlu berada di lingkungan yang sama dengan bantuan teknologi dan komunikasi (Harahap, 2019).

Dengan pembelajaran *Blended* ini diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan bermakna. Pembelajaran menarik karena dapat mengakomodasikan kegemaran peserta didik mengakses internet dan bermakna karena pembelajaran memanfaatkan beragam media belajar seperti *link*, gambar, foto, teks dan video yang banyak tersedia di internet yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik secara *online* (Suhartono, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran *Blended* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, berkelanjutan dan sepanjang hayat untuk menjadikan belajar lebih efektif, efisien, menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik. Inti dari tujuan pembelajaran *Blended* adalah memperoleh pembelajaran yang paling baik diantara metode pembelajaran lain dengan menggabungkan berbagai keunggulan dari masing-masing komponen sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang maksimal, interaktif dan menyenangkan tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang atraktif. Salah satunya

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Model *Project Based Learning (PjBL)* adalah salah satu model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam menganalisis kompetensi serta kemampuan dengan proses yang sistematis, pengetahuan fakta serta akurat yang dibuat untuk menciptakan produk (Amini, 2015). Dengan pesatnya perkembangan teknologi, memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran. Namun tantangan yang akan dihadapi generasi yang akan datang pun akan semakin berat.

Maka dari itu dibutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, karena keterampilan ini mampu melatih peserta didik untuk mampu menyelesaikan masalah berdasarkan cara berpikir ilmiah. Salah satu keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan menarik kesimpulan dengan benar berdasarkan data yang diperoleh (Ida, dkk., 2020). Selain itu, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan 4C yang harus dikembangkan di abad 21 yang terdiri dari *critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication*. Disini peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik belajar tentunya dengan bahan ajar yang menarik dan praktis bagi peserta didik salah satunya adalah bahan ajar yang berbentuk buku elektronik. *e-book* membantu peserta

didik dalam mengefisienkan waktu pembelajaran karena berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file (Sukmawati, dkk., 2020).

Melalui *e-book* informasi yang disajikan lebih konkret, pembelajaran pun menjadi lebih terarah dapat memberikan pengetahuan langsung dari peserta didik tanpa mengeluarkan biaya apapun sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat membantu peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

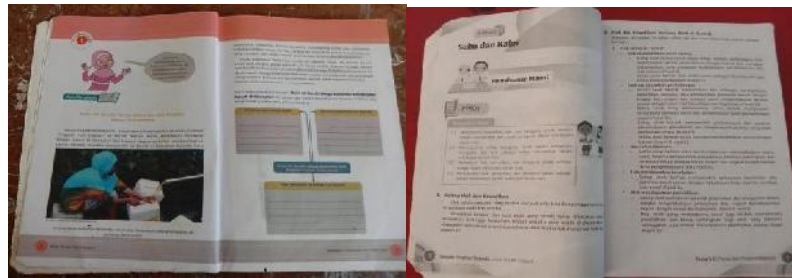
Peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 10 Cubadak Air. Studi pendahuluan yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, serta analisis terhadap penerapan kurikulum di sekolah. Pembelajaran di SD Negeri 10 Cubadak Air guru sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran berupa bahan ajar cetak. Namun, guru belum melakukan pengembangan pada bahan ajar menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional sebagaimana yang telah disediakan oleh sekolah seperti buku cetak bupena dan buku rmt ketika pembelajaran, dan buku tersebut terbatas jumlahnya untuk masing-masing peserta didik, sehingga mengharuskan peserta didik untuk mencatat materi pembelajaran di depan kelas. Sementara peserta didik cenderung untuk malas mencatat materi pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik mudah jenuh dan kurang termotivasi dalam memahami konsep materi pembelajaran yang berakibat rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap materi yang dipelajari, dimana berpikir kritis

merupakan salah satu tuntutan pada kurikulum 2013 yang harus dimiliki di abad-21 ini. Berdasarkan analisis kurikulum, guru sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi dalam pelaksanaannya kurang menekankan keaktifan peserta didik dalam belajar, peserta didik membutuhkan pembaharuan pada bahan ajar selain bahan ajar berbentuk cetak.

Maka dari itu analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah belum memanfaatkan teknologi. Berdasarkan analisis sarana dan prasarana sudah lengkap karena di sekolah telah tersedia laptop dan proyektor untuk mendukung kelancaran terlaksananya proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 02 Sikapak Barat. Hasil yang peneliti dapatkan hampir sama dengan SD 10 Cubadak Air, ditemukan permasalahan terkait bahan ajar, yaitu: 1) Bahan ajar yang digunakan masih belum bervariasi dimana guru masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional (cetak) sebagaimana yang disediakan di sekolah yang memuat tulisan dan gambar saja. 2) Belum adanya pengembangan bahan ajar menggunakan teknologi. 3) Ilustrasi yang terdapat pada buku siswa singkat atau kurangnya penjabaran materi dan harus mencari penambahan materi pada buku pendamping. Sehingga membuat kebutuhan materi yang dimiliki peserta didik kurang terpenuhi. Hal tersebut berdampak pada peserta didik dimana tuntutan yang ada pada kurikulum 2013 yang dikenal dengan istilah 4C salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis belum sepenuhnya dimiliki peserta didik. Maka dari itu analisis kebutuhan

dapat diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pembaharuan terhadap bahan ajar seperti bahan ajar yang telah berbasis teknologi. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dirancang sudah menyesuaikan kurikulum yang diterapkan saat ini, namun belum menekankan pada keaktifan peserta didik dalam belajar. Maka dari itu analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pembaharuan terhadap bahan ajar seperti bahan ajar yang telah berbasis teknologi. Berdasarkan analisis sarana dan prasarana sudah lengkap karena di sekolah telah tersedia laptop dan proyektor untuk mendukung kelancaran terlaksananya proses pembelajaran.



Gambar 1.1 Bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran

Dari beberapa sekolah yang telah peneliti lakukan analisis diketahui peserta didik membutuhkan variasi baru terhadap bahan ajar dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna dan juga dapat memenuhi sumber informasi yang dibutuhkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari agar kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi meningkat. Maka dari itu, dikembangkanlah bahan ajar non cetak berbentuk *e-book* menggunakan aplikasi *Edmodo (Blended)* yang dapat digunakan oleh masing-masing

peserta didik dan dapat di akses kapan pun dan dimana pun. Dengan ini lebih menarik perhatian peserta didik serta munculnya minat peserta didik untuk mendapatkan informasi / pengetahuan dalam bahan ajar dengan menggunakan teknologi, sebab kemenarikan bahan ajar mampu menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk mempelajari konsep materi di dalamnya.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang terintegrasi yaitu sebuah kurikulum yang mengintegrasikan *skill, theme, concepts, and topic* baik dalam bentuk *within sigle disciplines, acrous several disciplines and within and acrous learners*. Dengan kata lain bahwa kurikulum 2013 ialah kurikulum yang terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Kurikulum 2013 ini pada prinsipnya sebagai salah satu usaha untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini berkembang untuk merespon dinamika persoalan segala tuntutan yang terjadi pada era globalisasi serta kebijakan yang dipakai tujuannya agar program pendidikan dapat terjadi peningkatan dengan pengembangan kurikulum yang ada di sekolah (Sumar, 2018). Adapun tujuannya sebagai bentuk usaha untuk membentuk masyarakat yang mempunyai kemampuan dan agar bisa menjalani kehidupan serta sebagai warga negara yang beriman dan kreatif (Safitri, dkk., 2021).

Pelaksanaan kurikulum 2013 disertai dengan kelayakan daripada sarana dan prasarana, misalnya pengadaan buku, pembahasan materi yang ada di buku harus terlebih dulu sampai kepada pendidik dengan tujuan para pendidik bisa mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan baik dari segi media dan alat peraga supaya materi yang disampaikan itu dapat dimengerti peserta didik. Sebagai contoh peserta didik kelas I-III itu butuh pembelajaran yang kongkrit dan untuk kelas IV-VI mulai berpikir kritis (Magdalena, 2021).

Kurikulum 2013 menghadirkan pembelajaran yang mengacu pada tiga ranah kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindakan secara utuh dari guru kepada peserta didik, melainkan membutuhkan proses pembelajaran secara langsung / ilmiah untuk menyampaikan informasi sehingga dapat memberikan makna dalam belajar. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Kurikulum 2013 dihadirkan untuk membangun peserta didik yang siap menghadapi perkembangan zaman di masa mendatang. Dimana membutuhkan keterampilan-keterampilan yang mendasar untuk dimiliki diantaranya adalah keterampilan dalam berpikir kritis. Dalam teori Greenstein (dalam Machanal, 2012) yang menyatakan bahwa bentuk keterampilan abad 21 adalah berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan permasalahan, keterampilan berpikir yang kreatif metakognisi, keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi, keterampilan berliterasi serta keterampilan untuk memahami kehidupan dan pekerjaan.

Berpikir kritis menjadi dasar bagi keterampilan lainnya dikarenakan berhubungan dengan kemampuan individu dalam mengembangkan pola pikirnya. Dengan pemahaman tersebut, kurikulum 2013 diharapkan mampu mengaplikasikan keterampilan-keterampilan untuk membekali peserta didik di masa mendatang.

Penelitian terdahulu tentang aplikasi *Edmodo* ini telah dilakukan oleh Ayu & Fauzi (2020) dengan judul “Praktikalitas Pengembangan *E-book* Berbatuan *Edmodo* Berbasis *Discovery Learning* dalam Proses Pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih, Sujadi & Subanti (2016) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar dengan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Level Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surakarta”. Berdasarkan hasil dua penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* dengan proses pembelajaran *Blended* memiliki kriteria valid dan praktis digunakan pada saat pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan aplikasi *Edmodo* di dalam proses pembelajaran menyatakan bahwa *Edmodo* dapat menyebabkan peserta didik lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan merupakan alat yang produktif yang memungkinkan peserta didik untuk mudah berinteraksi dalam dunia pendidikan (Gushiken, 2013).

Edmodo mempunyai fasilitas bagi pendidik untuk berbagi bahan pembelajaran, penugasan serta pemberitahuan nilai secara langsung kepada peserta didik. Pengguna *Edmodo* diberikan kemudahan dalam membuat group dan dapat berbagi *file*, *links*, video, serta gambar. *Edmodo*

juga memiliki fitur berupa agenda kegiatan, penugasan serta peringatan (Setyono, 2015). *Edmodo* adalah sebuah *platform microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam suatu ruang kelas (Rais & Hoiriyah, 2020). *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara peserta didik dan guru, berbagi konten berupa *text*, *picture*, *link*, video maupun audio. *Edmodo* bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan minat belajar peserta didik karena adanya rasa senang, perhatian, keingintahuan, serta ketertarikan dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Dari dua penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* khususnya pada peserta didik tingkat SMA dan SMP. Sementara untuk tingkat SD masih minim diterapkan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* dengan proses pembelajaran *Blended* untuk sekolah dasar. Aplikasi *Edmodo* adalah sebuah *platform* yang digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik dan pendidik dalam kelas virtual sehingga dapat mewujudkan sebuah sistem pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan (Asmuni & Hidayati, 2015). *Edmodo* ini memiliki tampilan yang hampir mirip menyerupai *facebook* sehingga guru dan peserta didik dapat tertarik dalam penggunaannya, tapi sesungguhnya pada nilai lebih besar

dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. *Edmodo* merupakan aplikasi yang aman untuk digunakan bagi guru dan peserta didik yang mana dirancang oleh yang juga berbasis *cloud* kolaborasi.

Dengan menggunakan aplikasi ini akan menghilangkan kecemasan terhadap aktivitas yang biasa dilakukan peserta didik dengan internet, yang mana *Edmodo* ini merupakan sistem yang menyediakan fitur terbaik, praktis dan menyenangkan yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar berbeda dari peserta didik. *Edmodo* juga hadir dengan banyak permainan dan aplikasi yang membantu untuk belajar dengan interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *Edmodo* dapat mendukung keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil pendidikan (Khodary, 2017)

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang di diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD yang valid?

2. Bagaimanakah mengembangkan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan terciptanya sebuah produk Bahan Ajar berupa *e-book* Menggunakan teknologi dan informasi yakni Aplikasi *Edmodo (Blended)* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. Produk bahan ajar berupa *e-book* menggunakan aplikasi *Edmodo* ini dirancang sedemikian rupa dengan berbagai fitur menarik yang terdapat di dalam aplikasi *Edmodo* tersebut yang tampilan awalnya berwarna biru seperti halnya tampilan *facebook*. Nantinya peserta didik diarahkan untuk mengakses *website* yang telah dibagikan dengan memasukkan kata sandi / kode kelas yang telah dibuat

oleh guru, diaplikasi inilah nantinya akan dibagikan bahan ajar yang telah dirancang oleh guru, sehingga peserta didik dapat membaca dan mempelajari baik itu pada saat pembelajaran di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

Adapun produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berbentuk *e-book* kemudian di *upload* di dalam aplikasi *Edmodo* yang membuat timbulnya inovasi baru dalam proses pembelajaran secara lebih praktis.
2. Bahan / materi pembelajaran yang akan dikembangkan adalah pada kelas V tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita) Subtema 3 (Manusia dan Benda di Lingkungannya).
3. Aplikasi ini dioperasikan menggunakan komputer dan terhubung dengan jaringan *online*.
4. Dapat diakses secara mandiri pada laptop / gadget android sehingga dapat memudahkan dalam menggunakan bahan ajar berbentuk *e-book* baik secara terbimbing di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Sebagai motivasi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman langsung serta dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan bahan ajar ini dalam mencapai tujuan pembelajaran tematik terpadu sehingga peserta didik mampu berpikir kritis dalam pembelajaran tematik terpadu yang nantinya dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai penunjang belajar yang dapat digunakan secara mandiri sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah, menjadikan pembelajaran menjadi menarik, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.

4. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* ini sebagai acuan dan bahan masukan dalam penggunaan bahan ajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Agar hasil pengembangan ini lebih optimal dan terarah, maka ada asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Dalam penelitian ini asumsi dugaan aplikasi bahan ajar sebagai bahan ajar terstandarisasi yang dapat digunakan di sekolah dasar yang dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan.

Sedangkan pada uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan.

- b. Pengembangan bahan ajar menggunakan *aplikasi Edmodo (Blended) berbasis Project Based Learning* ini memungkinkan peserta didik dapat belajar di luar kelas, setiap waktu dimana pun mereka berada.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan ini didasarkan atas pertimbangan peneliti dalam berbagai hal, baik dari segi ilmu pengetahuan, pengalaman, tenaga, biaya dan waktu, maka peneliti hanya melakukan sampai uji validitas dan praktikalitas saja.

G. Definisi Istilah

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang disusun secara sistematis yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar.

2. *Edmodo*

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang didalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan.

3. *Blended Learning*

Blended Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran jarak jauh dengan sumber belajar online dengan berbagai pilihan media (teks, link, gambar, video) yang dapat diakses melalui internet.

4. *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk.

5. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah proses kognitif peserta didik dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti, mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah.

6. Validitas

Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validitas dilakukan dengan cara memberikan aplikasi bahan ajar kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh bahan ajar yang valid dan digunakan dengan baik.

7. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran yang sudah dikembangkan.