

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS APLIKASI *EDMODO*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

TESIS



Oleh
DESI
NIM : 17124013

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan
gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019

ABSTRACT

Desi, 2019:"Development of Learning Materials Based on Edmodo Application in Thematic Learning in Class IV of Primary Schools". Thesis. Postgraduate Faculty of Science Education Padang State University.

This research is motivated by the lack of use of teaching materials in Edmodo application in the digital class, so that the attractiveness of students in learning is still lacking, and results in low student learning outcomes. The purpose of this study is to develop digital class teaching materials using Edmodo on elementary learning that is practical, valid and effective so that it can improve the quality of the learning done.

This research is a development research with a 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 23 fourth grade students of SDS Al-Azhar Bukittinggi. The research data are the results of trials of Edmodo-based teaching materials.

Research shows the results of data analysis of validation of teaching materials by experts and educational practitioners obtained an average of 81.00 very valid categories. The results of the practicality test using the teacher and student questionnaire obtained an average of 96.87 and 98.72 with very practical categories. The effectiveness of teaching materials is also indicated by the acquisition of scores on student learning outcomes from learning I, learning II, and learning III, namely from 78.35, 78.52 and 89.74% with high categories being very high. The effectiveness of teaching materials is also shown by the increase in learning averages before using Edmodo teaching materials by learning when using Edmodo teaching materials, namely from 76.15 with enough categories to 82.20 with very high categories. This shows that Edmodo's teaching material developed was stated to be very valid, very practical, and very effective to be used in grade IV elementary school.

Keywords: Blended Learning, Edmodo, Thematic, Elementary School

ABSTRAK

Desi, 2019 : “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar” Tesis. Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya penggunaan bahan ajar pada aplikasi *Edmodo* di kelas digital, sehingga daya tarik siswa dalam pembelajaran masih kurang, dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar *digital class* menggunakan *Edmodo* pada pembelajaran SD yang praktis, valid dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDS Al-Azhar Bukittinggi sebanyak 23 orang. Data penelitian adalah hasil uji coba dari bahan ajar berbasis *Edmodo*.

Penelitian menunjukkan hasil analisis data validasi bahan ajar oleh para ahli dan praktisi pendidikan diperoleh rata-rata 81.00 kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas dengan menggunakan angket guru dan siswa diperoleh rata-rata 96.87 dan 98.72 dengan kategori sangat praktis. Efektifitas bahan ajar ini juga ditunjukkan oleh perolehan skor hasil belajar siswa dari pembelajaran I, pembelajaran II, dan pembelajaran III yaitu dari 78.35, 78.52 dan 89.74% dengan kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Efektifitas bahan ajar juga ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata pembelajaran sebelum menggunakan bahan ajar *Edmodo* dengan pembelajaran ketika sudah menggunakan bahan ajar *Edmodo*, yakni dari 76.15 dengan kategori cukup menjadi 82.20 dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *Edmodo* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan di kelas IV SD.

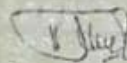
Keywords : Blended Learning, *Edmodo*, Tematik, Sekolah Dasar

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa Desi
NIM 17124013

Nama Tanda tangan Tanggal

Dr. Fetri Yeni J. M.Pd
Pembimbing



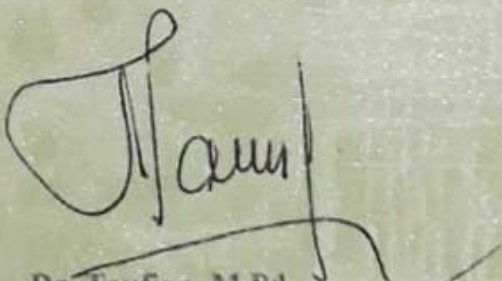
13/2-2017

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi



Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP : 19610722 198602 1 002

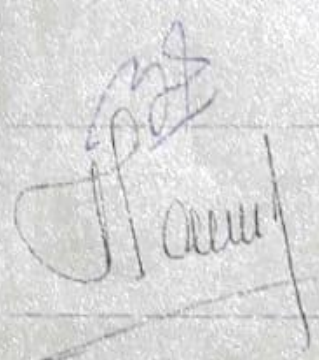


Dr. Taufina, M.Pd
NIP : 19620504 198803 2 002

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	Dr. Fetri Yeni J, M.Pd (Ketua)	
----	-----------------------------------	---

2.	<u>Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd</u> (Anggota)	
----	---	--

3.	<u>Dr. Taufina, M.Pd</u> (Anggota)	
----	---------------------------------------	--

Mahasiswa

Nama : Desi

NIM : 17124013

Tanggal Ujian : 13 - 02 - 2019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, disamping dari arahan Tim pembimbing, Tim penguji, dan masukan dari rekan-rekan peserta seminar.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pula pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Februari 2019

Saya yang menyatakan



Desi
NIM. 17124013

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan tesis dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu melalui tesis ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Taufina, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana UNP, sekaligus sebagai kontributor II yang telah memberikan izin untuk penelitian ini dan telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan demi perbaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku pembimbing, yang penuh kesungguhan dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd. selaku kontributor I, yang telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan demi perbaikan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana UNP, yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Bapak Gantino Habibi, M.Pd selaku Kepala SDS Al-Azhar Bukittinggi .
yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Bapak M. Yusuf, S.Pd. selaku guru kelas IV di SDS Al-Azhar Bukittinggi
yang telah memberi izin dan masukan selama penelitian.
7. Ayahanda Herman Syarif dan Ibunda Rosmalini, kakak-kakak tercinta
serta keponakanku tersayang, sahabat, dan rekan-rekan yang telah
mendoakan dan banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil
sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari semua pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin

Padang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
I. Latar Belakang Masalah.....	1
II. Rumusan Masalah	9
III. Tujuan Pengembangan	10
IV. Manfaat Penelitian	10
V. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
VI. Manfaat Pengembangan	14
VII. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
I. Landasan Teoritik	
A. Hakikat Bahan Ajar.....	17
1. Pengertian Bahan Ajar..	17
2. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar	18
3. Jenis-Jenis Bahan Ajar..	19

4. Fungsi bahan ajar	23
5. Karakteristik Perancangan Bahan Ajar	25
6. Prinsip-prinsip Bahan Ajar.....	29
7. Pengembangan Bahan Ajar.....	32
B. Digital Class	35
C. Hakikat <i>Edmodo</i>	36
1. Pengertian <i>Edmodo</i>	36
2. Fitur-fitur dalam <i>Edmodo</i>	39
3. Langkah Pembelajaran Menggunakan <i>Edmodo</i>	41
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Edmodo</i>	58
II. Penelitian yang Relevan.....	59
III. Kerangka Berpikir.....	65
IV. Rancangan Model	68
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
I. Model Pengembangan	69
II. Prosedur Penelitian.....	71
III. Jenis Data	78
IV. Instrument Pengumpulan Data	79
V. Teknis Analisis Data	81
BAB IV HASIL PENELITIAN	
I. Hasil Penelitian	84
A. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	84
1. Hasil Tahap Pendefinisian (Define)	84

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)	89
3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)	110
4. hasil Tahap Penyebaran (Disseminate)	121
B. Analisis data	122
1. Analisis Hasil Ujicoba Validitas Prencanaan Pembelajaran.....	122
2. Analisis Hasil Ujicoba Validitas Media	123
3. Analisis Hasil Ujicoba Validitas Bahan Ajar	123
C. Revisi Produk	124
1. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Perencanaan Pembelajara	124
2. Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Bahan Ajar	127
3. Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Media	132
II. Pembahasan	
A. Validitas Bahan Ajar Tematik Berbasis <i>Edmodo</i>	137
1. Validasi Bahan Ajar Tematik Berbasis <i>Edmodo</i>	138
2. Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Berbasis <i>Edmodo</i>	139
3. Efektifitas Bahan Ajar Tematik Berbasis <i>Edmodo</i>	140
B. Keterbasan Pengembangan.....	141
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	142
B. Saran	143
DAFTAR RUJUKAN	144

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Validator Instrumen	81
Tabel 2. Kriterion Validasi Instrumen dan Perangkat Bahan Ajar	82
Tabel 3. Kategori Praktikalitas Bahan Ajar	82
Tabel 4. Kategori Praktikalitas Proses Pembelajaran	83
Table 5. Analisis Siswa	85
Tabel 6. Perumusan KD, Indikator Bahasa Indonesia Pembelajaran 1	90
Tabel 7. Perumusan KD, Indikator IPA Pembelajaran 1	90
Tabel 8. Perumusan KD, Indikator IPS Pembelajaran 1	91
Tabel 9. Perumusan KD, Indikator Matematika Pembelajaran 2	93
Tabel 10. Perumusan KD, Indikator Pkn Pembelajaran 2	93
Tabel 11. Perumusan KD, Indikator SBdP Pembelajaran 2	94
Tabel 12. Perumusan KD, Indikator IPA Pembelajaran 3	95
Tabel 13. Perumusan KD, Indikator PJOK Pembelajaran 3	95
Tabel 14. Perumusan KD, Indikator Bahasa Indonesia Pembelajaran 3.....	95
Tabel 15. Daftar nama validator	111
Tabel 16. Hasil Validasi Bahan Ajar Keseluruhan	114
Tabel 17. Revisi Ahli Perencanaan Pembelajaran	124
Tabel 18. Revisi Ahli Bahan Ajar	127
Tabel 19. Revisi Ahli Media	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Edmodo</i> yang digunakan guru di Kelas IV SDS Al-Azhar	6
Gambar 2. <i>Link</i> tempat membuka aplikasi <i>Edmodo</i>	41
Gambar 3. Halaman depan sebelum masuk ke dalam aplikasi <i>Edmodo</i>	41
Gambar 4. Kotak dialog pendaftaran jika membuat akun baru	42
Gambar 5. Kotak dialog login jika sudah memiliki akun di aplikasi <i>Edmodo</i>	42
Gambar 6. Halaman akun <i>Edmodo</i> yang sudah terbuka	43
Gambar 7. Pendaftaran nama guru yang ingin bergabung pada aplikasi.....	43
Gambar 8. Pendaftaran nama sekolah yang diinginkan guru	44
Gambar 9. Halaman untuk memulai akun aplikasi <i>Edmodo</i> yang baru dibuat.....	44
Gambar 10. Halaman akun <i>Edmodo</i> yang berhasil didaftarkan.....	44
Gambar 11. Kode kelas yang dimiliki guru	45
Gambar12. Siswa yang bergabung dengan kelas guru	45
Gambar 13. <i>Attach files</i> bagian <i>note</i> untuk <i>upload file</i> dari computer..	46
Gambar 14. <i>Add link</i> bagian <i>note</i> untuk <i>upload file</i> dari internet	46
Gambar 15. <i>Add from library</i> bagian <i>note</i> untuk <i>upload file</i> dari <i>fitur library</i>	47
Gambar 16. Mengambil materi dalam komputer menggunakan menu <i>attach files</i>	47
Gambar 17. <i>File diupload</i> dalam <i>fitur note</i>	48
Gambar 18. Materi yang sudah selesai di post oleh guru dalam kelas	48
Gambar 19. Awal membuat quiz	49
Gambar 20. Pengaturan untuk membuat quiz	49
Gambar 21. Membuat pertanyaan dalam bentuk <i>multiple choice</i>	50
Gambar 22. Jawaban benar yang berwarna hijau dan ada tulisan <i>correct answer</i> dibawah pilihan ganda	50

Gambar 23. Batas waktu <i>quiz</i> dikumpulkan .	51
Gambar 24. <i>Quiz</i> yang sudah terkirim pada kelas <i>Edmodo</i> guru	51
Gambar 25. Melihat hasil <i>quiz</i> yang dikerjakan siswa .	52
Gambar 26. Nilai siswa di kelas <i>Edmodo</i> ...	52
Gambar 27. <i>Link</i> untuk membuka aplikasi <i>Edmodo</i>	52
Gambar 28. Halaman depan sebelum aplikasi <i>Edmodo</i> terbuka	53
Gambar 29. Memasukan data siswa jika belum memiliki akun Aplikasi <i>Edmodo</i>	53
Gambar 30. <i>Login</i> ke dalam aplikasi <i>Edmodo</i> jika sudah memiliki akun <i>Edmodo</i>	54
Gambar 31. Halaman aplikasi <i>Edmodo</i> siswa terbuka.....	54
Gambar 32. Bahan ajar atau materi yang dibagikan guru di dalam kelas guru pada aplikasi <i>Edmodo</i>	55
Gambar 33. Mendownload bahan ajar yang dibagikan guru di dalam kelas <i>Edmodo</i>	55
Gambar 34 . Latihan yang terletak dalam menu <i>home</i> ...	56
Gambar 35. Hasil latihan atau <i>quiz</i> yang dikerjakan siswa	56
Gambar 36. Memulai <i>quiz</i> dengan mengklik start <i>quiz</i>	56
Gambar 37. Hasil latihan atau <i>quiz</i> yang dikerjakan siswa	57
Gambar 38. Warna hijau merupakan jawaban siswa yang benar	57
Gambar 39. Kerangka berpikir	67
Gambar 40. Skema Pengembangan Bahan Ajar	76
Gambar 41.KD pada buku kurikulum	88
Gambar 42.KD pada buku guru ...	88
Gambar 43. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 1	97

Gambar 44. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 1	97
Gambar. 45 <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 1	98
Gambar 46. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 2	99
Gambar.47 <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 2	100
Gambar.48 <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 2	100
Gambar 49. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 1	101
Gambar 50. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 3	102
Gambar 51. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 3	103
Gambar 52. <i>Screenshoot</i> isi video pembelajaran PB 3	103
Gambar 53. Gambar pada PB 1	104
Gambar 54. Gambar pada PB 1	105
Gambar 55. Gambar pada PB 2	105
Gambar 56. Gambar pada PB 3	106
Gambar 57. Gambar pada PB 3	106
Gambar 58. Teks pada PB 1	107
Gambar 59. Teks pada PB 1	108
Gambar 60. Teks pada PB 2	109
Gambar 61. Teks pada PB 3	110
Gambar 62. Hasil LDJ Siswa pada Pembelajaran 1	118
Gambar 63. Hasil LDJ Siswa pada Pembelajaran 2	119
Gambar 64. Hasil LDJ Siswa pada Pembelajaran 3	120
Gambar 65. Persentase Hasil Belajar Siswa	121
Gambar 66. KKO Sebelum Revisi.....	125
Gambar 67. KKO Setelah Revisi	126

Gambar 68. Petunjuk gambar sebelum revisi	128
Gambar 69. Petunjuk gambar setelah revisi	129
Gambar 70. Background Sebelum Revisi	127
Gambar 71. Background Setelah Revisi	128
Gambar 72. Durasi video sebelum revisi	133
Gambar 73. Durasi video setelah revisi	134
Gambar 74. KI, KD Sebelum revisi	130
Gambar 75. KI, KD Setelah revisi	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Analisis Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran	1
Lampiran 2. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Bahan Ajar ...	2
Lampiran 3. Lembaran Validasi Bahan Ajar	3
Lampiran 4. Hasil Validasi Bahan Ajar	6
Lampiran 5. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran ...	9
Lampiran 6. Lembaran Validasi Media Pembelajaran	10
Lampiran 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran	13
Lampiran 8. Kisi-kisi Lembar Validasi Perencanaan Pembelajaran.....	16
Lampiran 9. Lembaran Validasi Perencanaan Pembelajaran	18
Lampiran 10. Hasil Validasi Perencanaan Pembelajaran	21
Lampiran 11. Rekapitulasi hasil validasi ...	24
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar ...	25
Lampiran 13. Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	26
Lampiran 14. Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar .	27
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Sebaran Jawaban Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	28
Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	29
Lampiran 17. Lembar validasi instrument respon peserta didik Terhadap kepraktisan <i>prototype</i>	30
Lampiran 18. Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar	31
Lampiran 19. Rekapitulasi Sebaran Jawaban Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar.....	32
Lampiran 20. Hasil Belajar Siswa pada Materi Tema 4 Subtema 2	34

Lampiran 21. Rekapitulasi Efektifitas Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i>	35
Lampiran 22. Angket respon guru terhadap praktikalitas bahan ajar menggunakan alikasi <i>Edmodo</i> pada vcpembelajaran tematik di kelas iv sdn 01 benteng (disseminate)	36
Lampiran 23. Hasil Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> Pada Materi Tema 4 Subtema 3 Di Kelas IV SDN 01 Benteng (<i>Disseminate</i>).....	37
Lampiran 24. Hasil Rekapitulasi Sebaran Jawaban Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> Pada Materi Tema 4 Subtema 3 Di Kelas IV IV SDN 01 Benteng (<i>Disseminate</i>)	38
Lampiran 25. Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> Pada Materi Tema 4 Subtema 3 Di Kelas IV SDN 01 Benteng (<i>Disseminate</i>).....	39
Lampiran 26. Lembar validasi instrumen respon peserta didik Terhadap kepraktisan prototype (disseminate)	40
Lampiran 27. Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Edmodo</i> Pada Materi Tema 4 Subtema 3 Di Kelas IV SDN 01 Benteng (<i>Disseminate</i>)	41
Lampiran 28. Foto Penelitian.....	44
Lampiran 29. Foto Disseminate	47
Lampiran 30. Surat Izin Penelitian	50
Lampiran 31. Balasan Surat Izin Penelitian	51

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang saat ini diberlakukan di Indonesia. Disebutkan dalam Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 (2014: 9), “Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.”

Kurikulum 2013 dilaksanakan dengan pembelajaran pekerjaan orang tuaku terpadu. Pada Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 (2014: 27) disebutkan ciri-ciri pembelajaran terpadu, yaitu:

(1) Berpusat pada anak, (2) memberikan pengalaman langsung pada anak, (3) pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran, (5) bersifat luwes, (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Pembelajaran pekerjaan orangtuaku terpadu ini diperkaya dengan penempatan berbagai mata pelajaran di Kelas I hingga kelas IV. Penguatan peran matapelajaran dilakukan secara utuh melalui penggabungan kompetensi dasar mata pelajaran.

Pembelajaran pekerjaan orang tuaku terpadu pada hakikatnya menuntut kemampuan guru dalam kemampuan mengintegrasikan satu pembelajaran dengan pembelajaran lainnya, selain itu kurikulum 2013 juga bertujuan menciptakan kelas

yang lebih aktif dan kreatif serta mampu untuk terus melakukan pembaharuan seperti pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatannya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah mengglobal mampu mencakupi segala aspek yang ada dalam kehidupan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, TIK banyak memiliki peranan. Teknologi Informasi seakan telah menjadi pengalih fungsian buku, guru, dan sistem pengajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional.

Teknologi informasi menyebabkan ilmu pengetahuan menjadi kian berkembang dan berkembang. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini.

Perkembangan Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan mendapat dampak yang positif. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi, dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Ada perubahan-perubahan cara mengajar yang berkembang dalam dunia pendidikan. Sekarang ini, jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk transfer ilmu pengetahuan. Banyak software dan aplikasi yang dibuat untuk memfasilitasi dalam transfer pengetahuan ini.

Seorang yang berkecimpung di dunia pendidikan seharusnya melakukan inovasi dan pembaruan. Inovasi diperlukan bukan hanya untuk kepentingan siswa, sehingga para siswa merasa senang dengan pelajaran yang mereka ikuti, namun juga untuk para pengajar, sehingga para pengajar bisa menambah pengetahuan untuk lebih mematangkan pengalaman, juga meringankan kejenuhan dalam pengajaran.

Teknologi informasi *online* yang dapat dipilih sebagai alternatif dalam melatih keterampilan argumentasi adalah media *Edmodo*. *Edmodo* adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa (Handhica, 2014). *Edmodo* dirancang untuk membuat mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam *Edmodo*, dosen dapat melanjutkan diskusi kelas *online*, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku. *Edmodo* memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. Pendidik dapat memperoleh masukan dari ruang kelas melalui reaksi siswa untuk kuis, tugas, dan posting diskusi yang menangkap pemahaman atau kebingungan siswa.

Edmodo memfasilitasi *e-learning* sehingga pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat. *Edmodo* juga membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara *online* dengan meng-upload materi belajar. Guru bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya berikut menilainya. Tidak hanya dapat dioperasikan melalui

komputer/laptop yang terhubung internet, *Edmodo* juga dapat dioperasikan di piranti hp pintar (*smartphone*) apalagi yang berbasis Android. tinggal memilih menggunakan tipe mobile ataupun web, demikian juga bila tidak mau menginstal piranti lunaknya dapat membuka langsung di www.Edmodo.com. Kelebihan bila menggunakan hp pintar tentu lebih mobile dan dapat mengontrol lalu lintas di *Edmodo* kapan dan dimana saja. Siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di *Edmodo* semudah *update status* pada Facebook. Lebih tepatnya lagi, *Edmodo* disebut juga “Facebook Guru dan Siswa” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan facebook.

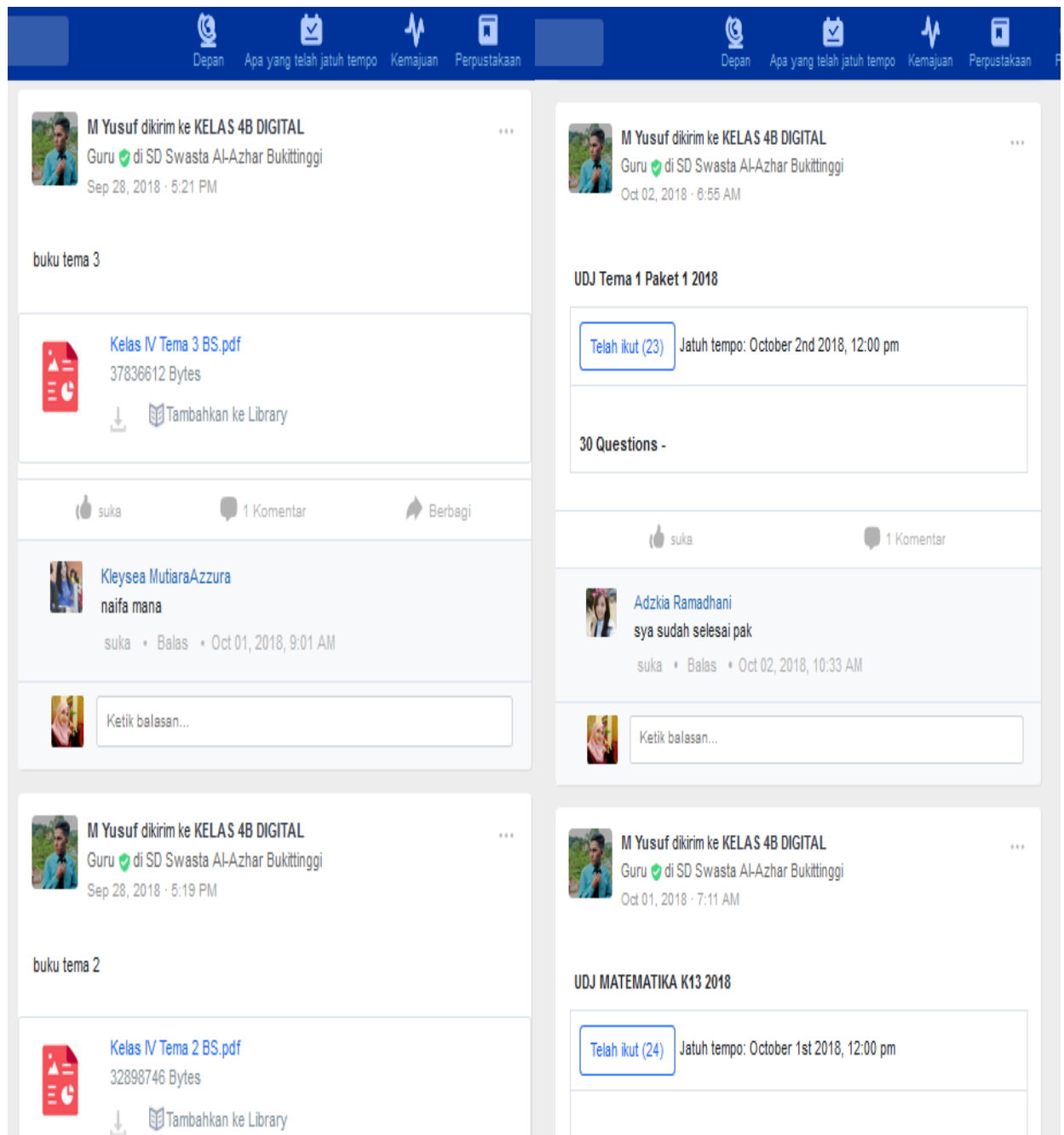
Perencanaan pembelajaran di SD meliputi tujuan, bahan, metode, model, media, dan penilaian pembelajaran. Perencanaan ini harus dibuat seoptimal mungkin oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum akan tercapai dengan baik. Proses pembelajaran di SD, bahan ajar merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam menunjang pemahaman siswa dalam berpikir matematis. Bahan ajar merupakan alat yang dirancang, direncanakan, dan diatur oleh pendidik sebagai pengantar dalam menyampaikan pembelajaran guna meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Pendidik harus mampu menggunakan bahan ajar yang telah tersedia di sekolah sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga harus terampil dan inovatif dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna bagi peserta didik.

Bahan ajar yang dapat dikembangkan dapat berupa media cetak, media visual, media audio, dan multimedia. Pengembangan bahan ajar juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti memanfaatkan jaringan sosial seperti *Facebook*, *Edmodo*, *Schoology*, dan lain sebagainya. Hal ini diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kondisi ini memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses informasi secara cepat terkait dengan bahan pelajaran yang dibutuhkan.

SD Swasta Al-Azhar Bukittinggi merupakan salah satu dari 11 sekolah yang ada di kota Bukittinggi yang menjadi motor pelaksana *Digital Class*. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Edmodo*. Namun, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDS Al-Azhar Bukittinggi yang sudah mencobakan di kelas pemanfaatan, *Edmodo* masih dirasa kurang maksimal terkait dengan keterbatasan peserta didik dalam mengakses informasi dan bahan pelajaran. Terungkap bahwa bahan ajar yang memanfaatkan jejaring sosial *Edmodo* belum sepenuhnya diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peneliti menemukan permasalahan atau kendala siswa dalam menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagai sarana pembelajaran, diantaranya: (1) Bahan ajar yang diunggah guru ke dalam *Edmodo* hanya berupa softcopy buku siswa kurikulum 2013 (2) Bahan ajar belum memaksimalkan semua fitur yang terdapat pada aplikasi *Edmodo* (3) Tidak terdapat bahan ajar berbentuk video, gambar, dan media audio visual lainnya.

Berikut contoh tampilan *Edmodo* yang digunakan guru, pada kegiatan pembelajaran tematik :



Gambar 1. *Edmodo* yang digunakan guru di Kelas IV SDS Al-Azhar

Gambar 1 menunjukkan bahan yang dimasukan oleh guru ke dalam *Edmodo* berupa buku siswa kelas IV kurikulum 2013. Guru tidak membuat bahan ajar sendiri untuk dimasukkan pada aplikasi *Edmodo*. Pada gambar 2, guru memasukkan Ujian dalam Jaringan (UDJ) pada *Edmodo*. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang selama ini digunakan guru belum memanfaatkan secara maksimal semua fitur yang ada pada *Edmodo*.

Mengatasi masalah tersebut, hendaknya perlu digunakan atau dikembangkan bahan ajar yang tepat. Bahan ajar tersebut diharapkan mampu memberikan arahan untuk pelaksanaan kelas digital yang maksimal dan menjadi penunjang bagi proses pembelajaran menarik dan efisien. Mulyasa (2006:96) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Bahan ajar yang tepat dan menarik dapat membantu siswa untuk dapat menguasai pembelajaran.

Guna mengembangkan bahan ajar tersebut, perlu dilandasi dengan model pembelajaran yang sesuai. Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo*. Penerapan kelas digital, tidak hanya memakai peralatan seperti *gadget*, laptop, dan infokus, tetapi kelas digital yang ada juga dilengkapi dengan aplikasi serta media yang dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran seperti LMS (*Learning Management System*).

Edmodo merupakan konsep pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan PC/laptop, dan HP yang memerlukan jaringan internet. Konsep pembelajaran di dalam *Edmodo* dibuat dan diwujudkan dalam bentuk sosial media yang hanya dikhususkan untuk pembelajaran. Konsep pembelajaran dengan *Edmodo* dibuat berdasarkan gagasan yang berasal dari Nic Borg dan Jeff O'Hara selaku pendiri dari *platform* ini,. Konsep awal yang dibuat adalah tentang pelaksanaan pembelajaran yang ringkas dengan mengunggah materi, bahan ujian, yang akan diajarkan ke dalam *Edmodo*, sehingga siswa dapat menyimak dan mengunduh materi yang dibagikan. Peran pengguna di dalam *Edmodo* dikonsep dengan sangat jelas melalui pemilihan akun guru, akun siswa, dan akun orang tua pada saat pendaftaran dimulai. Kejelasan peran dari setiap akun yang ada terlihat dari perbedaan fitur yang bisa digunakan oleh masing-masing jenis akun pada *Edmodo*.

Pembelajaran dengan menggunakan media sosial *Edmodo* memiliki kelebihan karena fitur yang dipergunakan berbeda-beda. Misalnya akun guru, dapat membuat grup kelas, sedangkan akun siswa hanya dapat bergabung setelah mendapatkan undangan dari akun guru, ini menjadi kelebihan dalam pengendalian kelas virtual yang dibuat dalam bentuk grup. Selain itu, untuk menyimpan berkas kepustakaan, *Edmodo* menyediakan ruang kepustakaan tersendiri yang hanya bisa dibuka oleh guru, sehingga tidak bercampur dengan berkas yang dibagikan untuk siswa. Untuk aktivitas diskusi antar kelompok *Edmodo* menyediakan fitur grup kecil, grup kecil merupakan grup yang bisa dibentuk di dalam grup besar yang beranggotakan siswa 1 kelas. *Edmodo* memiliki kelebihan yang telah disebutkan

dan tidak dimiliki oleh *platform* media sosial gratis lainnya dalam membantu pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Pemanfaatan jejaring sosial *Edmodo* merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam rangka menerapkan pembelajaran *digital class*.

Penggunaan teknologi pembelajaran berbasis web telah meningkat secara dramatis selama dekade terakhir memberikan peluang baru dan jalan bagi siswa untuk berinteraksi dengan profesor mereka hampir menggunakan teknologi komunikasi melalui komputer (Li, L., & Pitts, JP, 2009).

Pembelajaran *digital class* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menunjang penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini juga didukung dengan kondisi ekonomi pada orang tua peserta didik dalam menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan *digital class* berkelanjutan dengan memanfaatkan *Edmodo* dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar dapat meningkatkan minat peserta didik serta kualitas proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana: **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD”**

II. Rumusan Masalah

Perumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran tematik di kelas IV SD yang dikembangkan?

2. Bagaimanakah praktikalitas bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran tematik di kelas IV SD?
3. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran tematik di kelas IV SD.

III. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran SD yang praktis, valid, dan, efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

IV. Manfaat Penelitian

Kontribusi penelitian ini adalah sebagai kontribusi bagi peningkatan mutu pembelajaran di SD. Pengembangan bahan ajar pada *digital class* menggunakan *Edmodo* dan perangkatnya pada pembelajaran berupa bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di SD. Perangkat pembelajaran menggunakan *digital class* belum banyak ditemukan. Hasil penelitian dapat menambah referensi tentang model dan perangkat pembelajaran *Digital Class*.

Pengadaan *digital class* dalam proses pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik dan memberikan pemahaman bahwa belajar itu tidak membosankan tetapi menyenangkan sehingga tumbuh minat untuk belajar dengan sungguh-sungguh dalam benak peserta didik. Diharapkan dapat memberikan masukan yang positif bagi sekolah sehingga sekolah dapat

memperbaiki kualitas setiap lulusan sekolah tersebut. Diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran pada tingkatan SD.

V. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan merupakan bahan ajar berbasis aplikasi *Edmodo*. Bahan ajar yang digunakan merupakan sekumpulan materi yang dirancang dalam pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah meningkatkan kemampuan siswa.

Secara spesifik, keistimewaan bahan ajar yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar dikemas dalam bentuk disk
2. File bahan ajar dibagi kedalam tiga folder,
 - a. Folder satu
 - 1) *Softcopy* RPP pembelajaran 1 (dalam format *pdf*)
 - 2) Video tematik pembelajaran 1 subtema 3 tema 4 kelas IV.

Video ini berisi materi pembelajaran tentang unsur-unsur cerita, kemudian dilanjutkan dengan dongeng “Joni dan Pohon Apel” yang berhubungan dengan sumber daya alam, dan diakhiri dengan cara pemanfaatan barang bekas sebagai bentuk kegiatan ekonomi.

3) Gambar

Terdapat dua gambar pada pembelajaran 1 ini, yaitu gambar gajah sebagai media pra baca pada teks dongeng dan

gambar kegiatan jual beli dipasar, untuk materi kegiatan ekonomi.

4) Teks

Terdapat dua teks pada pembelajaran 1 ini, yaitu teks dongeng “Gajah dan Kelelawar” untuk materi menemukan unsur-unsur cerita dan teks “Cara melestarikan sumber daya alam” untuk materi pelestarian sumber daya alam.

b. Folder dua

- 1) *Softcopy* RPP pembelajaran 2 (dalam format pdf)
- 2) Video tematik pembelajaran 2 subtema 3 tema 4 kelas IV.

Pada video ini disajikan cerita dua orang anak yang menaiki perahu, sebagai pengantar untuk pembelajaran “menemukan rumus luas segitiga”, kemudian dilanjutkan dengan scribe berisi materi “cara menemukan luas segitiga” untuk pembelajaran menemukan rumus luas segitiga, kemudian dilanjutkan dengan tutorial cara menggambar perahu nelayan guna kegiatan menggambar bagi siswa, dan diakhiri dengan materi “makna sila ketiga” sebagai pemahaman siswa mengenai makna sila ketiga.

3) Gambar

Terdapat dua gambar pada pembelajaran 2 ini, yaitu gambar beberapa kelompok orang yang berbeda agama,

dimana kedua gambar ini akan menjelaskan mengenai hidup rukun.

4) Teks

Terdapat teks pada pembelajaran 2 ini, yaitu teks “Persatuan Indonesia” untuk siswa mengetahui tentang makna sila ketiga pancasila.

c. Folder tiga

- 1) *Softcopy* RPP pembelajaran 3 (dalam format pdf)
- 2) Video tematik pembelajaran 3 subtema 3 tema 4 kelas IV.

Pada video ini disajikan gambar dinding Rumah Gadang yang berbentuk anyaman sebagai pembuka skemata siswa mengenai cara membuat anyaman dan pemanfaatan barang bekas menjadi anyaman untuk pelestarian sumber daya alam. Kemudian dilanjutkan dengan tutorial membuat anyaman dari plastik bekas, sebagai bentuk kegiatan melestarikan sumber daya alam. Dilanjutkan dengan pertunjukan silek yang dibawakan sekelompok siswa SD untuk materi silat bagi siswa, dan ditutup dengan dongeng malin kundang sebagai bahan bagi siswa menemukan unsur-unsur cerita.

3) Gambar

Terdapat 3 gambar pada pembelajaran 3 ini, yaitu gambar produk (tas, keranjang) yang dibuat dengan cara dianyam.

4) Teks

Terdapat 2 teks pada pembelajaran 2 ini, yaitu teks “Cara Mengolah Sampah” yakni petunjuk bagi siswa tentang bagaimana cara mengolah dan memanfaatkan sampah atau barang bekas, dan teks dongeng “Harimau Sumatra” sebagai bahan bagi siswa menemukan dan unsur-unsur cerita.

VI. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan manfaat khasanah keilmuan dalam pengembangan bahan ajar pada pembelajaran berbasis aplikasi *Edmodo*, dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang serupa.
- b. Memberikan gambaran mengenai penggunaan *Edmodo* sebagai bahan ajar untuk lingkungan pembelajaran SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Padang yaitu dengan adanya penelitian ini, maka dapat menambah buku bacaan tesis yang ada di perpustakaan.

- b. Bagi Kepala Sekolah yaitu dengan pengambilan data yang dilakukan membantu memberikan dukungan terhadap usaha optimasi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di Sekolah.
- c. Bagi guru, pada saat penelitian, guru diikutkan di dalam kelas sehingga dapat mengambil kesimpulan mengenai penggunaan bahan ajar yang dikembangkan dengan berbantuan *Edmodo* untuk diterapkan pada pelajaran lainnya sebagai pilihan alternatif bahan ajar.
- d. Bagi siswa yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dengan berbantuan *Edmodo*, telah memberikan pengalaman belajar yang baru, mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana *online*.
- e. Bagi peneliti yaitu mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dimiliki selama mengikuti perkuliahan untuk diimpletasikan pada aktivitas kajian secara ilmiah pada permasalahan yang ditemukan di dalam penelitian tesis pengembangan bahan ajar berbantuan *Edmodo*.

VII. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan bahan ajar pada pembelajaran lainnya berbantuan *Edmodo* ini adalah penggunaan *Edmodo* merupakan sarana alternatif dalam mempermudah interaksi untuk mendukung kelancaran pembelajaran formal.

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar pada pembelajaran berbantuan *Edmodo* dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengembangan bahan ajar berbantuan *Edmodo* digunakan khusus untuk mempermudah interaksi dalam mendukung kelancaran pembelajaran formal di sekolah. Pengembangan bahan ajar berbantuan *Edmodo* digunakan khusus siswa kelas IV SDS Al-Azhar Bukittinggi .
- b. Bahan ajar yang dikembangkan dengan berbantuan *Edmodo* hanya pada Tema 4 sub tema 3.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan tuntunan kurikulum, indikator pada bahan ajar dirumuskan untuk menentukan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu penggunaan bahasa pada bahan ajar menggunakan kalimat yang sederhana, singkat, dan, jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Bahan ajar juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemudian, bahan ajar tersebut disesuaikan dengan penggunaan aplikasi *Edmodo* agar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas *Edmodo* bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik tema 4 menggunakan aplikasi *Edmodo* di kelas IV SD.
2. Bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* pada tema 4 yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan dikelas *Edmodo* oleh siswa kelas IV SD. Artinya siswa kelas IV SD yang menggunakan aplikasi *Edmodo* sangat terbantu dalam memahami tema 4 melalui bahan ajar yang dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan bahan ajar menggunakan aplikasi *Edmodo* pada tema 4 dalam proses pembelajaran yang sudah dinyatakan sangat valid khususnya untuk siswa kelas IV SD.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan bahan ajar tematik menggunakan aplikasi *Edmodo* ini lebih lanjut dengan materi yang lebih luas.
3. Bagi peneliti lain, agar bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar yang lain terutama yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar tematik menggunakan aplikasi *Edmodo*.

DAFTAR RUJUKAN

- Akyuza, Serhat, Fatih Yavuz. 2015. *Digital Learning in EFL Classrooms. Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197 (2015) 766 – 769
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815041774>
- Borg, W.R. & Gall, M. D. 2003. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman, Inc
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English For Business*
- Ekici, Didem Inel (2017). *The Use Of Edmodo In Creating An Online Learning Community Of Practice For Learning To Teach Science*". Malaysian Online Journal of Educational Sciences. Vol. 5, No.2
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1142512.pdf>
- Elizabeth Curran-Sejkora. 2013. *Student Interaction in Edmodo Versus Facebook*.
- Evenddy, Sutrisno Sadi . 2016. *Edmodo As A Media To Teach Vocabulary*. Journal of English Language Studies. Vol.1, No.1
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JELS/article/view/685>
- Fitria, Yanti. 2018. *Landasan Pembelajaran Sains Terintegrasi (Terpadu Untuk Level Dasar*. Padang :SUKABINA Press
- . 2014. "Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru SD tentang *Integrated Sains Learning*". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. XIV. (2).
<https://scholar.google.co.id/citations?user=yA0Gw7EAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- . 2017. "Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. I. (2).
<https://scholar.google.co.id/citations?user=yA0Gw7EAAAAJ&hl=id&oi=ao>