# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO PADA MATERI KINGDOM PROTISTA KELAS X SMA/MA

### **SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh RACHMAD HIDAYAT NIM. 15031076

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI JURUSAN BIOLOGI FAKULTASMATEMATIKADAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2018

## PERSETUJUAN SKRIPSI

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO PADA MATERI KINGDOM PROTISTA KELAS X SMA/MA

Numa

: Rachmad Hidayat

Nim/TM.

: 15031076/2015

Program Studi

: Pendidikan Biologi

Jurusan

: Hiologi

Fakultus

Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 11 Februari 2019

Disetujui oleh Pembimhing.

Prof. Dr. Lufti, M.S. NIP. 19610510 198703 1 020

### PENGESARAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Jurusen Biologi Fakultas Matematika dan Ilma Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang

Judul Pengembangan Media Pembelajaran E-learwing

Berbasis Johnock pada Materi Kingdom Protista Kelas

X SMA/MA

Nama Rachmad Flidayat NIM/TM : 15031076/2015

Jurusan | Biologi

Program Studi

Fakultas : Masematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Pendidikan Biologi

Padang, 11 Februari 2019

## Tim Penguji

1. Ketua : Prof Dr. Lufri, M.S.

Anggota : Dezi Handayani, S.Si., M.Si.

3. Anggota: Rahmawati D, M Pd.

# SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama

: Rachmad Hidayat

NIM/TM

: 15031076/2015

Program Studi

: Pendidikan Biologi

Jurusan

: Biologi

Fakultas

: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA" adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari orang lain.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 13 Februari 2019

Diketahui oleh, Ketua Jurusan Biologi

Dr. Azwir Anhar, M.Si

NIP. 19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan,

5 3

NIM. 15031076

#### **ABSTRAK**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan dampak yang sangat signifikan ke semua aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh pemanfaatan TI dalam proses pembelajaran yang sering digunakan adalah pemanfaatan e-learning. E-learning merupakan suatu operasi sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran Salah satu media e-learning adalah Edmodo. Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, peserta didik sekaligus orangtua peserta didik. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi kingdom Protista untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model 4-D. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* pada materi Protista untuk Peserta didik kelas X. Subjek uji coba penelitian ini 30 orang peserta didik Kelas X SMA Adabiah Padang sebagai praktikalitas penggunaan *e-learning* serta divalidasi oleh 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru biologi SMA Adabiah Padang.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90.98 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *edmodo* dikembangkan sangat valid baik dari segi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, maupun aspek kegrafikaan. Hasil praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata 90.22 untuk guru dengan kategori sangat praktis dan 87.05 untuk peserta didik dengan kategori praktis. Maka dari itu, *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi kingdom protista kelas X SMA/MA sudah valid dan praktis untuk membantu proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-learning, Edmodo, Protista

### **KATA PENGANTAR**



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo* Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA".

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- Bapak Prof. Dr. Lufri, MS., sebagai pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 2. Ibu Dra. Heffi Alberida, M.Si., sebagai Penasehat Akademik yang telah menyediakan waktu, tenaga untuk membimbing penulis selama perkuliahan.
- 3. Ibu Dezi Handayani, S.Si., M.Si., sebagai tim penguji & validator yang telah memberikan saran untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
- 4. Ibu Rahmawati D, M.Pd., sebagai tim penguji & validator yang telah memberikan saran untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
- Pimpinan Jurusan Biologi yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu staf pengajar serta karyawan jurusan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

 Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Majelis Guru, dan staf Tata Usahan SMA Adabiah Padang.

8. Ibu Mila Karmila, M.Pd., selaku validator dan guru Biologi SMA Adabiah Padang.

Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Saudari Ninit Pujianti yang telah mengizinkan penulis untuk menggunakan
Modul untuk dipakai dalam penelitian ini.

 Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha menghasilkan karya ini sebaik mungkin, maka jika masih terdapat kekeliruan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 11 Februari 2019

Penulis

# **DAFTAR ISI**

H	alamar
ABSTRAK	. i
KATA PENGANTAR	. ii
DAFTAR ISI	. iv
DAFTAR TABEL	. vi
DAFTAR GAMBAR	. vii
DAFTAR LAMPIRAN	. viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	. 1
B. Identifikasi Masalah	. 5
C. Batasan Masalah	. 6
D. Rumusan Masalah	. 6
E. Tujuan Penelitian	. 7
F. Manfaat Penelitian	. 7
G. Spesifikasi Produk	. 7
H. Definisi Istilah	. 8
BAB II. KERANGKA TEORETIS	
A. Kajian Teori	. 10
Belajar dan Pembelajaran	. 10
2. Media Pembelajaran	. 11
3. E-learning	. 14
4. Edmodo	. 18
5. Materi Kingdom Protista	. 20
6. Kualitas Hasil Pengembangan Berdasarkan Validitas dan	
Praktikalitas	
B. Penelitian Relevan	
C. Kerangka Konseptual	. 24
BAB III. METODE PENELITIAN	2.5
A. Jenis Penelitian	
B. Waktu dan Tempat Penelitian	2.5

C. Subjek dan Objek Penelitian	25
D. Data Penelitian	26
E. Prosedur Penelitian	26
F. Instrumen Penelitian	32
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	43
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49

# DAFTAR TABEL

Tabe	el Halar	nan
1.	Daftar Validator untuk Uji Validasi Produk	41
2.	Hasil Uji Validitas	41
3.	Saran Validator terhadap <i>E-leaning</i> berbasis <i>Edmodo</i> pada Mater Kingdom Protista	
4.	Hasil Penilaian Uji Praktikalitas	43

# DAFTAR GAMBAR

Gambar Hal		1
1.	Kerangka konseptual	21
2.	Langkah Pengembangan Media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>Edmodo</i> tentang materi protista Menggunakan 3 tahapan dari Model <i>4-D</i>	31
3.	Tampilan Bahan Ajar Materi Kingdom Protista pada Halaman Edmodo	_
4.	Tampilan LKPD Materi Kingdom Protista Pada Halaman Edmodo	40
5.	Modul Biologi Protista kelas X SMA/MA	40

# DAFTAR LAMPIRAN

Lamp	piran Halaman	
1.	Kuisioner Perencangan Pengembangan	52
2.	Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Media Pembelajaran <i>E-learning</i>	54
3.	Angket Uji Validasi Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmodo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA	55
4.	Angket Uji Validasi Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmodo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA yang Telah Diisi	58
5.	Analisis Data Uji Validitas untuk Dosen dan Guru	65
6.	Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmodo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA	66
7.	Daftar Nama untuk Uji Praktikalitas	68
8.	Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA untuk Guru	odo 70
9.	Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edma</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA yang Telah Diisi oleh Guru	
10.	Analisis Data Uji Praktikalitas oleh Guru	78
11.	Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA untuk Peserta Didik	
12.	Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmo</i> Pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA yang Telah Di isi ol Peserta Didik	
13.	Analisis Data Uji Praktikalitas untuk Peserta Didik	86
14.	Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i> berbasis <i>Edmodo</i> pada Mate Kingdom Protista Kelas X SMA/MA	ri 88
15.	Dokumentasi Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-learnin</i> berbasis <i>Edmodo</i> pada Materi Kingdom Protista kelas X SMA/MA	g 91
16.	Surat Penelitian dari FMIPA	94

17. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan	95
18. Surat Balasan dari SMA Adabiah Padang	96

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan dampak yang sangat signifikan ke semua aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Menurut Munir (2009: 3), pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah sistem pembelajaran, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, dan menarik perhatian. Kemampuan guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran modern. Pada Kurikulum 2013, guru diharapkan mampu memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) demi kelancaran proses pembelajaran di kelas. Perkembangan TI turut membawa perubahan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat memaksimalkan pembelajaran yang optimal.

Pendidikan sebagai proses transformasi pengetahuan melibatkan aspek atau komponen yang ada di dalamnya untuk mendukung kegiatan pendidikan. Guru masih belum terlalu menguasai TI yang merupakan pokok permasalahan pembelajaran. Padahal, apabila TI dapat dimanfaaatkan dengan baik dapat membantu dan mempermudah tugas-tugas guru di dalam menjalankan tugasnya. TI di lingkungan sekolah harusnya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil angket observasi terhadap 30 peserta didik SMA Adabiah Padang diketahui bahwa guru-guru di sekolah jarang sekali menggunakan TI untuk menunjang pembelajaran terutama pada pembelajaran biologi. Menurut Restiani (2014: 2), dalam pembelajaran biologi, potensi TI ditujukan kepada upaya memperjelas konsep agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi hambatan ruang, waktu dan mengatasi keterbatasan variasi bentuk lingkungan dan organisme yang dapat diamati, mengatasi sikap pasif peserta didik menjadi aktif dan mengkondisikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu contoh pemanfaatan TI dalam proses pembelajaran yang sering digunakan adalah pemanfaatan e-learning.

E-learning merupakan suatu operasi sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Darmawan (2014: 10), e-learning adalah suatu platform aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara peserta didik dengan guru dalam sebuah ruang belajar online. Karateristik e-learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi.

Bedasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2018 dengan guru SMA Adabiah Padang Ibu Mila Karmila, M.Pd. diketahui bahwa guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi berupa *e-learning* dalam menyampaikan materi pelajaran. Padahal dengan adanya *e-learning* proses pembelajaran dapat dikemas dan diinovasikan menjadi lebih menarik, sehingga

proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan materi dari guru, akan tetapi peserta didik dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Menurut Sindu (2013: 25), suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri. Sejalan dengan pendapat Maryono dan Istiana (2007: 34), bahwa kehadiran *e-learning* dimaksudkan untuk mendapatkan materi pelajaran, sehingga peserta didik tidak harus terikat dengan ruang dan waktu. Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan Praktek Lapangan Pendidikan (PLK) guru tidak selalu menyampaikan materi sepenuhnya karena batasan waktu. Dikarenakan indikator yang cukup banyak, *e-learning* dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran di luar proses pembelajaran.

Salah satu media *e-learning* adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, peserta didik sekaligus orangtua peserta didik. Menurut Hourdequin (2014: 3), *Edmodo* adalah media pembelajaran elektronik sederhana yang digunakan untuk menyajikan konten pelajaran serta latihan soal yang bisa dipakai dimana saja dan kapan saja. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membuat kelas virtual. *Edmodo* bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.

Kelebihan *Edmodo* dari pada aplikasi *e-learning* yang lain adalah *Edmodo* memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook* (Jaykumar

2014: 20). Hal ini membuat *Edmodo* menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan tidak membutuhkan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya. Meskipun *Edmodo* memiliki fitur-fitur yang hampir sama dengan *facebook*, dari segi kerahasiaan *Edmodo* lebih bersifat privasi. Berdasarkan penelitian Trisnawati (2015) hasil belajar yang diperoleh pada peserta didik kelas VIII di SMPN 25 Semarang memperoleh peningkatan nilai dengan rata-rata di atas KKM yang telah ditentukan. Setelah menggunakan *Edmodo* hasil belajar peserta didik lebih meningkat dan peserta didik dapat mengerjakan tugas secara fleksibel dan efisien, sehingga nilai peserta didik mencapai di atas KKM dikarenakan ketertarikan dan kemudahan dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* yang membuat peserta didik termotivast dalam belajar.

Penggunaan *e-learning* terutama *edmodo* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran biologi. Pembelajaran biologi membutuhkan berbagai cara yang efektif untuk mengembangkan minat belajar peserta didik agar tidak hanya mengandalkan modul dan LKPD yang diberikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, kurang tertarik dalam pembelajaran biologi yang akhirnya membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar biologi, dan kurang paham akan konsep biologi yang diberikan oleh guru. Menurut Afriadi (2013: 20), pembelajaran biologi sebagai substansi pendidikan nasional memberi kontribusi penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Hasil analisis di SMA Adabiah Padang menunjukkan sebanyak

96,7% menganggap bahwa pembelajaran biologi membutuhkan media yang lebih nyata seperti *e-learning*.

Penulis memilih SMA Adabiah Padang dikarenakan fasilitas yang memungkinkan penulis untuk melakukan penelitian dengan menggunakan *e-learning*. SMA Adabiah telah memiliki laboratorium komputer yang sudah terkoneksi dengan internet. Fasilitas yang ada mampu meningkatkan proses pembelajaran. Terlebih lagi peserta didik sudah terbiasa memanfaatkan internet dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil angket dan wawancara pada tanggal 2 Agustus 2018 di SMA Adabiah Padang, diperoleh hasil bahwa materi protista termasuk materi yang sulit dipahami peserta didik. Peserta didik sulit membedakan protista yang mirip dengan hewan, tumbuhan maupun jamur, materi terlalu banyak dan juga untuk memahami materi tersebut peserta didik diharapkan mampu memahami bagian-bagian pada protista.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo* pada materi Kingdom Protista kelas X SMA/MA".

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- Media pembelajaran yang tersedia kurang menarik, kurang bervariasi, dan belum bersifat interaktif, sehingga kurang memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2. Guru dituntut untuk memanfaatkan perkembangan Informasi dan Teknologi.

- 3. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.
- Materi pelajaran Protista sulit dipahami peserta didik, karena peserta didik sulit membedakan protista yang mirip dengan hewan, tumbuhan maupun jamur.
- 5. Belum tersedianya *e-learning* berbasis *Edmodo* untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang valid dan praktis.

#### C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada belum tersedianya Media Pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* pada materi Kingom Protista untuk Peserta didik kelas X SMA/MA yang valid dan praktis.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana Validitas Media Pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi kingdom Protista yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA/MA?
- 2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi kingdom Protista yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA/MA?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- Menghasilkan Media Pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada materi kingdom Protista yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang valid.
- 2. Menghasilkan Media Pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi kingdom Protista yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA/MA yang praktis.

#### F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pihak-pihak sebagai berikut.

- Bagi guru, sebagai alternatif media yang dapat mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran.
- 2. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sumber belajar yang dapat mempermudah dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.
- 3. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan, informasi, dan rujukan untuk dilakukan penelitian lebih luas.

### G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* yang dapat diakses dengan alamat situs *www.Edmodo.com* atau dapat diunduh di *Play store* dan *Appstore* dengan mencari kata *Edmodo*. Warna latar belakang dari tampilan *Edmodo* berwarna biru tua, disertai beberapa gambar, bahan ajar, modul dan video. *Edmodo* memiliki 3 akun

yakni akun guru dalam hal ini adalah akun *instructor*, akun peserta didik menggunakan akun *student* dan orangtua menggunakan akun *parent*. Akun tersebut dapat diperoleh dengan mendaftar dan mengisi biodata pribadi pada halaman web yang telah disediakan. Untuk mendaftarkan akun dengan mengklik menu *sign up* dan masuk pada akun dengan menu *sign in*. Materi pembelajaran yang diisikan pada media pembelajaran *Edmodo* dibuat dengan menggunakan *microsoft publisher* 2007. Animasi dan video yang digunakan didapatkan dengan cara mengunduh video yang diinginkan pada situs pencarian ataupun *youtube*. Gambar pada produk didapatkan dari buku *online*, pencarian gambar pada situs pembelajaran, dan media sosial seperti *facebook* yang sumbernya dicantumkan pada masing-masing gambar.

#### H. Definisi Istilah

Penelitan ini ada beberapa istilah umum yang digunakan di antaranya adalah sebagai berikut.

#### 1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan Pembelajaran adalah suatu proses perubahan pola pikir seseorang dari hasil pengamatan dan pembelajaran yang berimbas pada perubahan sikap seseorang.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu yang tersedia sehingga dengan digunakan alat ini dapat membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik lebih optimal.

# 3. *E-learning*

*E-learning* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dimana didalamnya tersedia sebuah kelas virtual yang membantu peserta didik dalam pembelajarannya kapanpun dan dimanapun.

### 4. Edmodo

Edmodo merupakan suatu web pembelajaran dimana web ini menyediakan suatu kelas pembelajaran. Pada kelas ini guru dapat memasukkan materi pembelajaran, gambar, video, animasi, diskusi, tugas, serta evaluasi. Penggunaannya dengan cara pengaksesan situs web www.edmodo.com dan mendaftar untuk menjadi instruktur/guru, peserta didik ataupun orangtua.

## 5. Materi Kingdom Protista

Materi Kingdom Protista merupakan materi pembelajaran yang membahas mikroorganisme eukariota yang bukan hewan, tumbuhan, ataupun fungi.