

**VALIDITAS DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *EDMODO* UNTUK MATERI SISTEM SIRKULASI KELAS XI SMA*****VALIDITY AND PRACTICALITY OF EDMODO-BASED E-LEARNING MEDIA ON CIRCULATION SYSTEM MATERIAL FOR CLASS XI HIGH SCHOOL***Latifa Vita Vela<sup>1\*)</sup>, Ardi<sup>2)</sup>, Fitri Arsih<sup>3)</sup>, Sa' diatul Fuadiyah<sup>4)</sup>Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia, email: <sup>1)</sup>latifavitavela@gmail.com (penulis korespondensi),<sup>2)</sup>ardibio@fmipa.unp.ac.id, <sup>3)</sup>fitribio@fmipa.unp.ac.id, <sup>4)</sup>sadiyah@fmipa.unp.ac.id

Dikirimkan: Maret 2021; Disetujui: April 2021; Diterbitkan: Juni 2021

**Abstrak**

*E-learning* adalah media pembelajaran yang menggunakan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik dan salah satunya adalah *edmodo*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi untuk pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *4-D (define, design, develop, disseminate)*. Namun tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi untuk peserta didik kelas XI. Subjek untuk uji validitas adalah dosen biologi dan guru Biologi SMAN 1 Payakumbuh, sedangkan untuk uji kepraktisan adalah guru Biologi dan 30 orang peserta didik kelas XI SMAN 1 Payakumbuh. Instrumen penelitian adalah angket validitas dan kepraktisan yang dianalisis dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84,86% dengan kategori valid dan hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata 87,82% untuk guru dengan kategori praktis dan 91,77% untuk peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi untuk peserta didik kelas XI di SMAN 1 Payakumbuh sudah valid dan praktis untuk membantu proses pembelajaran daring.

**Kata kunci:** *e-learning*, *edmodo*, validasi, kepraktisan**Abstract**

*E-learning* is the learning media that use the internet to deliver learning materials from teachers to students and one of it is *Edmodo*. The purpose of this research was to determine the validity and practicality of the *Edmodo*-based *e-learning* media on the circulation system material for online learning. This type of research was *Research and Development (R&D)* using a *4-D model (define, design, develop, disseminate)*. However, the *disseminate* stage was not carried out due to time and cost limitations as well as the suitability of the research purpose. The object of this research was the *Edmodo*-based *e-learning* media on the circulation system material for students class XI. The subjects for the validity test were biology lecturers and biology teacher, while for the practicality test were biology teachers and 30 students class XI at SMAN 1 Payakumbuh. The research instrument was a questionnaire of validity and practicality which was analyzed in the form of a percentage. Based on the research results, it was found that the validation results showed an average value of 84.86% in the valid category and the practicality test results showed an average value of 87.82% for teachers in the practical category and 91.77% for students in the very practical category. Thus, the *edmodo*-based *e-learning* media on the circulation system material for students class XI at SMAN 1 Payakumbuh was valid and practical to help the online learning.

**Keywords:** *e-learning*, *edmodo*, validation, practicality

## Pendahuluan

*Corona Virus Disease 19* atau COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama coronavirus yang menyerang sistem pernafasan. COVID-19 menyebabkan terganggunya aktivitas di berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Menurut Purwanto, dkk. (2020) data dari Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), ada sekitar 290,5 juta siswa di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup. Proses pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan atau daring. Berdasarkan kondisi ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

Pembelajaran daring menuntut keahlian guru dalam menggunakan Teknologi Informasi (TI). Hal ini sejalan dengan Kurikulum 2013, yaitu mengharapkan guru mampu memanfaatkan TI demi kelancaran proses pembelajaran. Melalui pembelajaran daring, guru memberikan tugas dan siswa mengakses tugas tersebut dari rumah didampingi oleh orang tua. Guru juga harus dapat memanfaatkan TI untuk menciptakan media pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan TI adalah pemanfaatan *e-learning*.

Menurut Suriadhi, Tasra & Suwatra (2014), *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan internet. Wulandari (2017) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat yang akan diperoleh dengan menggunakan *e-learning*, yaitu menunjang proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik, meningkatkan kualitas belajar dengan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dan meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 2 Oktober 2020 dengan salah seorang guru Biologi di SMAN 1 Payakumbuh, diketahui bahwa pada masa pandemi, guru dalam menjelaskan materi

mengalami masalah, karena materi yang banyak dengan waktu yang terbatas susah untuk menyelesaikan semua materi. Guru sudah memanfaatkan media pembelajaran *e-learning*, tetapi pemanfaatannya belum maksimal. Guru menjelaskan bahwa sudah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* untuk pemberian dan pengumpulan tugas, tetapi *google classroom* masih memiliki kekurangan, yaitu belum memiliki penyimpanan sendiri sehingga *file* yang dikirim masuk ke penyimpanan *google drive* apabila penyimpanan *google drive* penuh maka *google classroom* akan *error*, serta waktu pengiriman tugas dapat dimanipulasi oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan *edmodo*.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Payakumbuh, diketahui juga bahwa peserta didik selama pembelajaran daring sudah memanfaatkan internet untuk belajar dan sekolah sudah mendapatkan bantuan dari pemerintah berupa paket internet untuk peserta didik dan guru yang berguna untuk proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru selama PPL tersebut memberikan informasi bahwa materi sistem sirkulasi merupakan materi yang banyak mengalami kendala seperti dari segi materi, waktu dan media. Materi sistem sirkulasi juga menjadi materi yang dianggap sulit oleh peserta didik karena memiliki banyak konsep dan istilah yang membuat peserta didik cenderung hanya menghafal bukan memahami materi. Hal ini tercermin dari hasil ujian harian peserta didik yang masih banyak memiliki nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rata-rata Nilai Ujian Harian Peserta Didik Kelas XI Tahun Pelajaran 2019/2020 tentang Materi Sistem Sirkulasi

Kelas XI	Rata - rata Kelas	Kriteria Nilai (%)		KKM
		<KKM	≥KKM	
MIPA 1	81,5	33,3	66,67	79
MIPA 2	74,67	50	50	79
MIPA 3	73,8	43,3	56,67	79
MIPA 4	66,3	76,67	23,3	79
MIPA 5	73,8	60	40	79
MIPA 6	73	46,67	53,33	79

*Edmodo* merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, peserta didik dan orang tua. Menurut Apriliyana (2017), *edmodo* adalah salah satu situs yang mirip dengan *facebook* tetapi memiliki fitur yang lebih lengkap dan dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga menjadikan *edmodo* praktis. Situs ini dapat diakses secara gratis dan bersifat rahasia sehingga aman untuk digunakan. Penelitian Hidayat, Lufri, Handayani, & Darussyamsu (2019) secara keseluruhan menunjukkan penilaian kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi Protista oleh guru adalah 90,22 dengan kategori sangat praktis dan 87,05 dengan kategori praktis oleh peserta didik, sehingga *e-learning* berbasis *edmodo* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan interaktif peserta didik.

Sebelum penilaian kepraktisan, dibutuhkan penilaian kelayakan sebuah media pembelajaran melalui uji validitas, termasuk untuk media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo*. Menurut Depdiknas (2008), media pembelajaran layak digunakan apabila telah dilakukan validasi terhadap media melalui uji validitas dengan 4 aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, sajian dan kegrafikaan. Oleh karena itu, penting dilakukan validitas dan kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau dalam jaringan untuk materi sistem sirkulasi kelas XI SMA di SMAN 1 Payakumbuh.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model *4-D*, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*). Penelitian ini hanya melakukan tiga tahap pengembangan, yaitu pertama, pendefinisian (*define*). Pada tahap ini dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan bahan materi pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 melalui beberapa langkah seperti analisis awal akhir

untuk menentukan permasalahan dan solusi dari masalah, analisis peserta didik untuk melihat kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, analisis tugas dan konsep untuk menentukan materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

Kedua, perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan penyiapan *prototype* dari media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* tentang materi sistem sirkulasi. Perancangan materi dan media pembelajaran dirancang harus sesuai dengan konsep-konsep utama sistem sirkulasi. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media yang akan diunggah ke web pembelajaran *edmodo*. Media ini berupa materi pembelajaran, gambar, video dan soal-soal latihan yang berpedoman pada buku-buku yang relevan. Ketiga, pengembangan (*develop*). Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar, dan sudah diujicobakan terhadap guru dan peserta didik. Sedangkan tahap keempat, tahap penyebaran (*desseminate*), tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya serta kesesuaian dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi.

Penelitian dimulai pada bulan Oktober 2020 hingga Februari 2021. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi untuk peserta didik kelas XI SMA. Subjek penelitian untuk uji validitas adalah 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang sebagai validator materi dan validator media dan 1 orang guru Biologi, sedangkan untuk uji kepraktisan adalah 2 orang guru Biologi dan 30 orang peserta didik kelas XI. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validitas dan kepraktisan. Pada uji validitas komponen penilaian terdiri dari komponen kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikaan. Pada uji kepraktisan komponen penilaian terdiri dari aktivitas pembelajaran, kemudahan dan manfaat penggunaan.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup data validitas dan kepraktisan

media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi.

1. Analisis validasi media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* dengan langkah berikut.

a. Memberikan skor jawaban dengan empat alternatif jawaban yang disusun menurut skala Likert yang dimodifikasi dari Hidayat, Lufri, Handayani, & Darussyamsu (2019) sebagai berikut.

4= Sangat Setuju (SS)

3= Setuju (S)

2= Tidak Setuju (TS)

1= Sangat Tidak Setuju (STS)

b. Menentukan skor tertinggi.

Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum.

c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.

d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.

e. Menentukan nilai validasi dengan cara:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

f. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria dari Alwan (2017) yang telah dimodifikasi sesuai dengan penilaian validitas berikut.

90% - 100% = Sangat valid

80% - 89% = Valid

60% - 79% = Cukup valid

0% - 59% = Tidak valid

2. Analisis kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang telah dimodifikasi oleh Alwan (2017), yaitu sebagai berikut.

90% - 100% = sangat praktis

80% - 89% = praktis

60% - 79% = cukup praktis

0% - 59% = tidak praktis

## Hasil dan Pembahasan

### Validitas Media Pembelajaran *e-Learning* Berbasis Edmodo pada Materi Sistem Sirkulasi

Penilaian kelayakan sebuah media pembelajaran melalui uji validitas, termasuk untuk media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo*. Uji tersebut mencakup 4 aspek penilaian, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, sajian dan kegrafikaan. Validasi media *e-learning* berbasis *edmodo* untuk materi sistem sirkulasi dilakukan oleh 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang sebagai validator I dan II serta 1 orang guru biologi SMAN 1 Payakumbuh sebagai validator III. Hasil penilaian validitas media ditampilkan dalam Tabel 2. Dalam pengembangannya, media *e-learning* berbasis *edmodo* untuk materi sistem sirkulasi ini telah mengalami revisi berdasarkan saran-saran yang diberikan validator.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran *e-Learning* Berbasis *Edmodo* pada Materi Sistem Sirkulasi

Validator	Aspek Penilaian (%)			
	Kelayakan Isi	Kebahasaan	Sajian	Kegrafikaan
1	80 (Valid)	95 (Sangat Valid)	79,16 (Cukup Valid)	91,67 (Sangat Valid)
2	80 (Valid)	75 (Cukup Valid)	83,33 (Valid)	83,33 (Valid)
3	82,50 (Valid)	85 (Valid)	91,67 (Sangat Valid)	91,67 (Sangat Valid)
Rata-rata	80,83 (Valid)	85 (Valid)	84,72 (Valid)	88,89 (Valid)
Nilai Validitas	84,86 (Valid)			

Hasil uji validitas pada Tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84,86%

dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *edmodo* untuk

materi sistem sirkulasi yang dikembangkan adalah valid baik dari segi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, maupun aspek kegrafikaan. Artinya, media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* untuk materi sistem sirkulasi layak digunakan untuk pembelajaran secara daring.

Berdasarkan aspek penilaian kelayakan isi, media yang dikembangkan tergolong ke dalam kategori valid dengan nilai 80,83%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria valid dari Depdiknas (2008), berarti media telah sesuai dengan KI, KD, kebutuhan peserta didik, kebutuhan media, penambah pengetahuan peserta didik, kebenaran akan isi dan kesesuaian dengan norma yang berlaku di masyarakat. Selaras dengan hal itu, Rahmana, Susantini & Yuliani (2015) menyatakan sumber belajar yang baik memiliki tujuan yang jelas memotivasi dan sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Paramita, Panjaitan & Ariyati (2018) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yang dijadikan dasar dalam penyusunan media dapat mewujudkan fungsi utama media sebagai alat bantu pembelajaran.

Ditinjau dari aspek kebahasaan, media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki keterbacaan yang jelas sesuai kaidah Bahasa Indonesia serta penggunaan bahasa yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, informasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Paramita, Panjaitan & Ariyati (2018), agar mudah dipahami penyusunan kalimat yang ada di dalam media disusun dengan bahasa yang baik dan benar serta tidak menimbulkan penafsiran ganda dan salah pengertian, sehingga peserta didik lebih mudah dalam mempelajarinya.

Ditinjau dari aspek sajian, media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai 84,72%. Hal ini berarti media ini telah memiliki sajian materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diurutkan

secara sistematis, memberikan motivasi, interaktivitas dan kelengkapan informasi. Motivasi yang diberikan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peserta didik yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar (Azis, 2016; Novitasari, 2017). Menurut Hidayat, Lufri, Handayani & Darussyamsu (2019), peserta didik akan lebih terbantu dalam belajar jika pembelajaran disajikan berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari aspek kegrafikaan, media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* yang dikembangkan tergolong valid dengan nilai 88,89%. Hal ini menandakan bahwa pemakaian jenis dan ukuran *font*, tata letak, dan penggunaan kata-kata, gambar dan video dalam media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* ini sudah sesuai dan jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Arbi, Hala & Syamsiah (2020) yang menyatakan bahwa gambar dan video yang terdapat dalam sumber belajar bukan hanya menjadi pelengkap tetapi juga pendukung materi agar peserta didik lebih memahami materi. Menurut Pralisaputri, Soegiyanto & Muryani (2016) sumber belajar yang banyak menggunakan penjelasan berupa gambar dan warna-warna yang lebih menarik untuk dipelajari peserta didik. Warna juga menjadi perhatian dalam media pembelajaran agar tersampaikan pesannya (Monica & Luzar, 2011).

#### *Kepraktisan Media Pembelajaran e-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sistem Sirkulasi*

Setelah dilakukan uji validitas dan didapatkan hasil yang valid untuk media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi, selanjutnya adalah uji kepraktisan. Uji kepraktisan dilakukan oleh 2 orang guru Biologi dan 30 orang peserta didik kelas XI SMAN 1 Payakumbuh. Komponen penilaian uji kepraktisan terdiri dari aktivitas pembelajaran, kemudahan dan manfaat penggunaan. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi sistem sirkulasi ditampilkan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran *e-Learning* Berbasis *Edmodo* pada Materi Sistem Sirkulasi

No.	Aspek Penilaian	Hasil dan Keterangan	
		Guru	Peserta Didik
1.	Aktivitas Pembelajaran	84,72% (praktis)	92,5% (sangat praktis)
2.	Kemudahan Penggunaan	85% (praktis)	92,16% (sangat praktis)
3.	Manfaat Penggunaan	93,75% (sangat praktis)	90,67% (sangat praktis)
Rata-rata Nilai Kepraktisan		87,82% (praktis)	91,77% (sangat praktis)

Tabel 3 menunjukkan penilaian kepraktisan oleh guru dari aspek aktivitas pembelajaran didapatkan hasil sebesar 87,82% dengan kategori praktis dan dari peserta didik 91,77% dengan kategori sangat praktis. Artinya, media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Aspek pembelajaran yang dilihat adalah adanya petunjuk penggunaan, adanya interaktivitas berupa diskusi antara guru dengan peserta didik dan kejelasan materi yang terbantu karena adanya media pembelajaran ini serta efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Wulandari (2017), penggunaan *e-learning* memudahkan proses pembelajaran, yaitu memudahkan komunikasi antara peserta didik dengan guru tanpa batasan tempat dan waktu, mudah dalam penyampaian materi sehingga lebih sistematis dan membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam mempelajari materi.

Saat dilakukan uji coba banyak peserta didik yang antusias untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* ini seperti menjawab soal-soal yang ada dan memberikan komentar terhadap media yang tersedia. Tetapi, ada juga peserta didik yang membuka aplikasi lain pada saat uji coba dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan kepada peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

Ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan didapat hasil dari guru 85% dengan kategori praktis dan peserta didik 92,16% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah, sistematis karena sesuai dengan tujuan pembelajaran dan secara keseluruhan dapat digunakan untuk berlatih dan

mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Pada saat dilakukan uji coba, beberapa peserta didik mengalami kendala dalam penggunaan *e-learning* seperti pengunduhan materi dan membuka *quiz* (soal). Hal ini disebabkan oleh permasalahan yang terjadi pada kecepatan akses internet pada kelas tersebut, banyak peserta didik yang melakukan akses ke jaringan internet.

Aspek manfaat penggunaan, didapatkan hasil dari guru 93,72% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik 90,67% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* bermanfaat bagi guru dan peserta didik. *E-learning* yang dikembangkan memungkinkan terjadinya suatu pembelajaran kapanpun dan dimanapun dan *e-learning* berbasis *edmodo* ini dapat menambah motivasi serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal ini selaras dengan pendapat Mustaqim & Kurniawan (2017), media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik dan memotivasi peserta didik, interaktif saat digunakan dan tidak mengurangi esensi materi yang digunakan agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat yang dimiliki.

### Simpulan

Berdasarkan uji validitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* untuk materi sistem sirkulasi, didapatkan hasil untuk segi kelayakan isi dengan kategori valid (80,83%), kebahasaan dengan kategori valid (85%), sajian dengan kategori valid (84,72%), dan kegrafikaan dengan kategori valid (8,89%), sehingga rata-rata nilai uji validitas adalah valid (84,86%). Artinya, yang layak digunakan untuk pembelajaran secara daring berdasarkan penilaian validator. Sedangkan

hasil uji kepraktisan yang dilaksanakan di SMAN 1 Payakumbuh adalah bahwa produk yang dikembangkan memperoleh nilai praktis (87,82%) dari penilaian guru dan sangat praktis (91,77%) dari uji yang dilakukan kepada peserta didik, sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran yang dilakukan secara daring.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Payakumbuh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah dan kepada guru dan peserta didik yang sudah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Alwan, M. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 65-76. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10505>
- Apriliyana, M. (2017). Validitas Media Pembelajaran *e-Learning* Berbasis Edmodo pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah Siswa Kelas X SMA/MA. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(3), 280-285. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20873>
- Arbi, N. A., Hala, Y., & Syamsiah. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Edmodo Materi Sistem Pencernaan SMA Negeri 11 Pangkep. *Thesis*, tidak diterbitkan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Azis, P. A. (2016). Hubungan Minat, Motivasi Belajar dan Sikap dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar. *Journal of EST (Journal of Educational Science and Technology)*, 2(3), 144-151. <https://doi.org/10.26858/est.v2i3.2700>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayat, R., Lufri, Handayani, D., & Darussyamsu, R. (2019). Validitas Media Pembelajaran e-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Kingdom Protista Kelas X SMA/MA. *Atrium Pendidikan Biologi*, 4(1), 106-114. <http://dx.doi.org/10.24036/apb.v4i1.5436>
- Mendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora Binus*, 2(2), 1084-1096. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Mustaqim, I. & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Novitasari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Jember. Diakses dari <http://repository.unmuhjember.ac.id/1805/>
- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., Ariyati, E. (2018). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 83-88. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i2.12389>
- Pralisaputri, K.R., Soegiyanto, H., Muryani, C. 2016. Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA (Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015). *Jurnal GeoEco*, 2(2), 147-154. Diakses dari

- <https://jurnal.uns.ac.id/GeoEco/article/view/8930>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C., Wijayanti, L., Putri, R., & Santoso, P. B. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12. Diakses dari <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Rahmana, A.Y., Susantini, E., & Yuliani. (2015). Validitas Perangkat Pembelajaran *Blended Learning* Terintegrasi *Edmodo* pada Submateri Katabolisme Karbohidrat. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4(2), 48-853. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/12128>
- Suriadhi, G., Tastra, I D. K., & Suwatra, I I. W. (2014). Pengembangan e-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1). Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3795/>
- Wulandari, H. (2017). Optimalisasi *E-Learning* dengan Menggunakan Metode *Flipped Classroom*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017: Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal untuk Menghadapi Isu-Isu Strategis Terkini di Era Digital (ISBN.978-602-50088-0-1). Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Diakses dari <http://eprints.ummi.ac.id/353/3/31.%20OPTIMALISASI%20E-LEARNING%20DENGAN%20MENGGUNAKAN%20METODE%20FLIPPED.pdf>