

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja

Komang Ary Sudewa¹, Nyoman Sugihartini², Dewa Gede Hendra Divayana³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

komang.ary.sudewa@undiksha.ac.id¹, sugihartini@undiksha.ac.id², hendra.divayana@undiksha.ac.id³

Abstract- *This study aims to produce designs and implement the development of discovery learning media based on Edmodo in the second semester of PPKn subjects at the SMP Lab Undiksha. This research is included in the type of research and development (R&D) with the ADDIE development model. This research involved VIII grade students and PPKn subject teachers at Undiksha Lab Middle School. Data were collected using a questionnaire / questionnaire. The analysis technique used is the expert validity test and the results for content experts are 1.00, design experts are 1.00, and media experts are 1.00. The results showed the results of the design and implementation of Edmodo-based discovery learning media in PPKn subjects were successfully applied based on the results of the validation test from content experts, design experts, and learning media experts with an average value of 1.00 with very valid criteria.*

Keyword : *PPKn, Learning Media, Discovery Learning, Edmodo*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah banyak menawarkan kemudahan, kemudahan yang ditawarkan salah satunya terdapat pada bidang pendidikan. Dampak positif dari kemudahan yang diberikan, dimanfaatkan. *E-Learning* merupakan penyampaian informasi secara *online*. *E-Learning* tidak menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Melalui *E-Learning* ini, siswa dapat belajar bahan ajar setiap saat dan dimana saja jika diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses diinternet secara lebih mudah, berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet [1], Pemanfaatan *E-Learning* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut ditegaskan oleh [2] bahwa

penggunaannya *E-Learning* tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan dan dimana saja secara terkontrol.

Selain pentingnya *E-Learning* sebagai media pembelajaran, perlu diperhatikan juga pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan ketetapan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 (K 13). Dalam [3] menjelaskan kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut Problem Base Learning, Discovery/Inquiry Learning, dan Project Base Learning. Discovery Learning adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tanpa pemberitahuan langsung; sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri Pernyataan tersebut sesuai dengan proses pembelajaran yang ada di sekolah, dimana peserta didik dituntut untuk memperoleh pengetahuan bukan hanya dari pengajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran PPKn di peroleh, bahwa sumber belajar ataupun bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar oleh guru bersumber dari media power point dan refrensi pada Youtube, sehingga mengakibatkan pembelajaran masih berpusat pada guru dan juga siswa sangat senang mencari materi yang berada diinternet yang belum memiliki sumber yang jelas. Kendala yang terjadi pada saat pembelajaran PPKn terletak pada waktu pembelajaran dan bahan ajar yang masih dirasa kurang. Tinjauan tentang sarana dan prasarana untuk memanfaatkan *E-Learning* sudah memadai. Karena pada sekolah SMP Lab Undiksha telah menyediakan fasilitas berupa wifi, proyektor pada setiap ruang kelas. Namun penggunaannya masih belum optimal digunakan oleh guru di SMP Lab Undiksha. Karakteristik Siswa SMP

Lab Undiksha khususnya kelas VIII mata pelajaran PPKn sangat aktif dan motivasi belajar sangat tinggi, namun karena media pembelajaran yang masih bersifat monoton menyebabkan sebagian siswa konsentrasinya dalam pembelajaran masih kurang dan cenderung hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut ditegaskan oleh guru pengampu mata pelajaran PPKn. Mengingat jumlah konsep dan keterampilan yang harus dikuasai siswa melalui pertemuan dikelas tidak didukung oleh waktu, pertemuan yang kurang dikarenakan jadwal libur, bahan ajar yang kurang memadai dan media yang digunakan belum maksimal

Berdasarkan pada penelitian terkait sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu oleh [4] Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang. Hasil dari penelitian ini diperoleh kelas X perhotelan 3 yang menggunakan pembelajaran *Edmodo* memperoleh nilai rata-rata 81,81 dan kelas X perhotelan 5 yang menggunakan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 73,42. Jadi rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan selisih 8,39. Hasil uji hipotesis didapatkan $3,07 > ,00$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar kelas X.. Penelitian terkait lainnya oleh [5] dengan penelitian Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur. Hasil dari penelitian ini adalah proses pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik bila di bandingkan dengan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka pembelajaran PPKn kelas VIII di SMP Lab Undiksha diperlukan pembelajaran yang bisa memadukan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dengan adanya konten-konten pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* dalam rangka mendukung proses pembelajaran PPKn dan peneliti melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Edmodo* Dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMP Lab Undiksha Singaraja”.

II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana penyalur atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan

belajar. Dalam hal ini media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar [6]. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam hal ini, merupakan proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin [7]. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan pengertian dari media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar.

B. *E-Learning*

E-Learning merupakan penyampaian informasi secara *online*. *E-Learning* tidak menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Melalui *E-Learning* ini, siswa dapat belajar bahan ajar setiap saat dan dimana saja jika diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses diinternet secara lebih mudah, berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet [7].

C. *Edmodo*

Edmodo merupakan pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja [8]. Menurut [9] *Edmodo* merupakan *platform* pembelajaran yang sangat mengagumkan namun sederhana, penelitian menunjukkan tingkat penerimaan dan respon yang baik oleh siswa.

D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

E-learning Discovery Learning merupakan model yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, murid ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai pembimbing dan fasilitator. Kelebihan dari model ini mampu untuk menumbuhkan motivasi minat belajar siswa, konsep dari model ini tidak hanya menghafal sehingga konsep dan prinsip mudah diingat lebih lama [9]. Model *Discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan dari pengajar melainkan melalui penemuan sendiri, pentingnya pemahaman struktur atau ide – ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Menurut [10] mengemukakan bahwa proses belajar akan

berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, atasan, atau pemahaman melalui contoh – contoh yang dijumpai di kehidupannya. Dalam penggunaan dari *Discovery Learning* ini menjadikan kondisi belajar yang pasif menjadi aktif, dengan mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengungkapkan bahwa peran guru di dalam *discovery learning* sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, dengan peran guru sebagai pembimbing, guru harus dapat mengarahkan kegiatan belajar siswa dengan tujuan. *Discovery Learning* merupakan starategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru. Pada *Discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery Learning* merupakan metode pelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar dan menemukan pengetahuan sendiri.

E. Karakteristik Mata Pelajaran PPKn

Pendidikan Kewarganegaraan menurut [13] tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu meaksanakan hak – hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan pembelajaran PPKn dapat memberikan kemampuan berfikir kritis rasional dan kreatif terhadap warga negara dalam menanggapi isu kewarganegaraan, ikut berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

III. METODOLOGI PENELITIAN

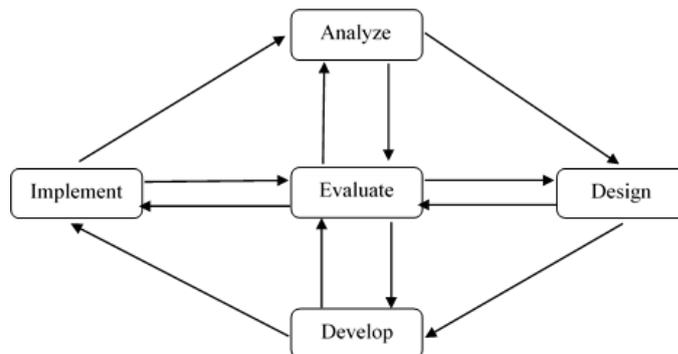
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan (*Research and development*), menurut [14] penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) merupakan langkah – langkah atau rangkaian proses dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pada penelitian ini, peneliti ingin memfokuskan pada media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Lab Undiksha.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Lab Undiksha yaitu menggunakan model ADDIE. ADDIE berlandaskan behaviorisme yang artinya teori

perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. cetusan ide yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. ADDIE merupakan satu akronim Analysis (analisis), Design (reka bentuk), Development (pengembangan), implementation (pelaksanaan), dan evaluation (penilaian) [15]. Dimana siklus pada model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Model Pengembangan ADDIE

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk dianalisis dalam penelitian ini meliputi informasi sumber belajar, karakteristik peserta didik, dan pembelajaran, kevalidan media pembelajaran *e-learning*, serta respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Sumber Data
1	Informasi tentang Sumber Belajar	wawancara	Guru mata pelajaran PPKn kelas VIII dan peserta didik kelas VII di SMP Lab Undiksha
2	Karakteristik Peserta Didik dan Pembelajaran	Angket	Peserta Didik kelas VIII di SMP Lab Undiksha
3	Kevalidan Media Pembelajaran <i>e-learning</i>	Angket	Ahli Isi Pembelajaran, Ahli Desain Pembelajaran, dan Ahli Media Pembelajaran
4	Respons Peserta Didik	Angket	Peserta Didik kelas VIII di SMP Lab Undiksha
5	Respons Guru	Wawancara	Guru mata pelajaran PPKn Kelas VIII

D. Teknik Analisis Data

Uraian singkat tentang teknis analisis data yang digunakan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut: Analisis data kevalidan konten pembelajaran dimaksud untuk mengetahui sejauh mana konten pembelajaran yang telah dibuat memenuhi

kriteria berdasarkan penilaian validator yang ditunjuk dengan menggunakan lembar validasi ahli. Kevalidan konten pembelajaran ditunjukkan melalui ahli isi, ahli media dan ahli desain yang dilanjutkan dengan melakukan uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Setelah melakukan uji tersebut, dilakukan perhitungan untuk menganalisis, revisi dan melakukan perbaikan terhadap konten pembelajaran. Penilaian hasil dari uji ahli dihitung dengan Rumus Gregory, Rumus Gregory menurut [18] mengembangkan teknik dalam pengujian validitas isi menurut Gregory sebagai berikut.

- Para pakar yang dipercaya menilai instrument dan melakukan penilaian instrument per butir,
- Pengelompokan skala dikelompokkan menjadi relevan dan sangat relevan,
- Hasil penilaian pakar ditabulasi silang, misalnya untuk dua

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah

penilai

Perhitungan validitas isi dengan rumus:

$$\text{validasi isi} = \frac{D}{A+B+C+D} =$$

Keterangan.

- A : Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.
 B dan C : Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai.
 D : Sel yang menunjukkan persetujuan valid kedua penilai

Pencapaian kriteria validasi uji ahli dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli

IV. PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil yang didapat dari penelitian yang peneliti lakukan menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis *edmodo* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Lab Undiksha. Peneliti melakukan

pengujian pada pengembangan media pembelajaran yang dibuat, yang dilakukan dengan para ahli seperti uji ahli isi, uji ahli media, dan uji ahli desain. Pemaparan mengenai hasil dari penelitian dan pengujian akan dielaborasi sesuai dengan tahapan ADDIE pada berikut ini.

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada hasil tahapan analisis dilakukan beberapa kegiatan yaitu, analisis karakteristik peserta didik, analisis sumber belajar, analisis mata pelajaran PPKn, dan analisis tempat penelitian. Hasil analisis karakteristik peserta didik berdasarkan hasil angket yang sudah disebar kepada peserta didik dikelas, diketahui bahwa peserta didik merasa senang jika dalam proses pembelajaran PPKn guru memberikan contoh-contoh penerapan materi baik berupa video, audio, gambar, ataupun teks. Peserta didik sangat termotivasi jika media yang digunakan guru bervariasi dan pada pembelajaran terdapat forum diskusi dengan guru ataupun antar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* sebagai platformnya yang dapat diakses dimana saja dengan menggunakan komputer, laptop, ataupun smartphone yang memiliki koneksi internet.

Hasil analisis sumber belajar pada mata pelajaran PPKn di SMP Lab Undiksha didapatkan sumber belajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu buku teks PPKn yang diberikan oleh pemerintah edisi revisi 2017.

Hasil analisis mata pelajaran PPKn, peneliti mendapatkan materi pembelajaran PPKn kelas VIII mengacu pada kompetensi dasar yang sudah terdapat pada silabus. Didalam mata pelajaran PPKn terdiri dari 3 kompetensi dasar dan berdasarkan hasil analisis disusun 3 kegiatan belajar yang brisikan tahap pembelajaran dan pengetahuan.

Hasil analisis tempat penelitian didapatkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan disekolah dan didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran PPKn dilaksanakan di ruang kelas pada kelas VIII milik sekolah yang telah memiliki fasilitas yang sudah sangat memadai dengan adanya papan tulis, layar proyektor, lcd proyektor, dan akses internet berupa wifi.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan dilakukan penetapan tujuan belajar, merancang scenario pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, serta materi, dan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya hasil dari perancangan tersebut dilakukan perancangan media pembelajaran pada *e-learning Edmodo*. Adapun pemetaan materi pada media pembelajaran *e-learning* ini yakni materi yang ada disemester genap pada mata pelajaran PPKn kemudian dituangkan ke dalam *e-learning Edmodo* dengan menambahkan modul, video materi, penilaian, dan lembar kerja pada peserta didik (LKPD), serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada platform Edmodo.

Tahap desain dari konten media pembelajaran dilakukan dengan perancangan bahan ajar untuk materi pada mata pelajaran PPKn yang peneliti sudah sesuaikan dengan analisis kebutuhan pembelajaran dengan *e-learning*. Kegiatan pada tahap perancangan konten media pembelajaran difokuskan pada konten pembelajaran yang dibuat dalam bentuk modul dan video pembelajaran.

Perancangan untuk modul pembelajaran dibuat dalam bentuk draft modul, diantaranya halaman kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan daftar pustaka.

Perancangan untuk video pembelajaran dikembangkan dalam scenario video materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.4 yang terdapat dalam silabus mengenai materi memprediksi makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908. Rancangan dari scenario video pembelajaran akan dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Rancangan Scenario Video Pembelajaran

Perancangan Konsep	Narasi
Scene1 Pendahuluan	Mengucap salam, dan mengucapkan materi yang akan dibahas
Scene 2 Pengetahuan tentang awal penjajahan Belanda terhadap bangsa Indonesia	Menjelaskan tentang awal penjajahan Belanda terhadap Indonesia
Scene 3 Pengetahuan tentang bangsa Indonesia makin menderita dibawah pemerintahan Daendels pada tahun 1808	Menjelaskan tentang bangsa Indonesia yang makin menderita dibawah pemerintahan Daendels pada tahun 1808
Scene 4 Pengetahuan bangsa Indonesia 1908 secara menyeluruh dan kesadaran untuk memerangi dampak dari penjajahan di Indonesia	Menjelaskan bangsa Indonesia 1908 secara menyeluruh dan kesadaran untuk memerangi dampak dari penjajahan di Indonesia
Scene 5 Penutup	Menampilkan ucapan terimakasih diakhir video

Tahap desain platform media *e-learning* peneliti menggunakan platform Edmodo berbasis web dan mobile. Pada tahap ini peneliti merancang struktur menu alur dan fitur-fitur yang akan digunakan dalam pada *e-learning*. Struktur menu pada *e-learning* Edmodo terdiri dari 3 menu utama yaitu *home*, *classes*, *library*. Pada saat penggunaan membuka media

e-learning, pengguna harus melakukan registrasi jika belum mempunyai akun Edmodo dan login jika sudah mempunyai akun edmodo. ketika pengguna sudah melakukan login maka akan dialihkan ke halaman *home*. Pada halaman *home* akan menampilkan *side block* seperti *my classes*, *my group*, *my hastag*. Dan *profile*. Menu kedua yaitu *classes*, pada menu *classes* menampilkan kelas yang sedang diikuti, kemudian masuk ke dalam kelas akan menampilkan tempat untuk diskusi dan menu *side block* berupa *post*, *folder*, *member*, *small group*, *what's due*, *invite*, *calendar*. Menu ketiga yaitu *library*, pada menu *library*, pada menu ini akan memuat materi yang pembelajaran yang akan diunggah dan simpan pada *e-learning* Edmodo yang nantinya akan dibagikan ke masing-masing kelas oleh guru. Pada menu ini terdapat penyimpanan alternatif yang bisa di sambungkan ke *e-learning* Edmodo yaitu pada menu *side block* terdiri dari *library*, *OneDrive*, *Google Drive*. Konten pembelajaran di yang digunakan pada setiap pertemuan oleh guru diantaranya yaitu, video materi, modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), tempat pengumpulan tugas (*Assignment*), dan penilaian (*Quiz*).

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil pada tahap pengembangan yang dilakukan disesuaikan dengan tahap desain yaitu pengembangan konten pembelajaran yang diimplementasikan dengan menggunakan platform Edmodo. konten yang dikembangkan peneliti menggunakan beberapa aplikasi seperti *sparkol* versi 3.1, *Adobe premiere 2018*, *Adobe Audition*, dan *Microsoft Word*. Adapun hasil dari tahapan pengembangan konten dibuat yaitu:

Hasil dari pengembangan video pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

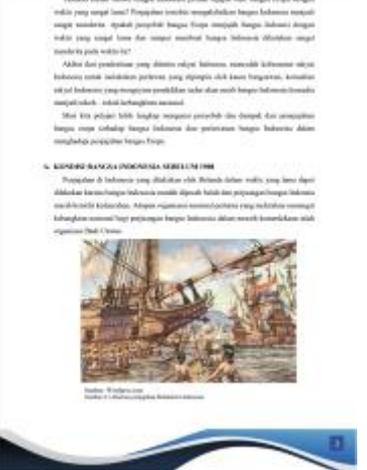
Tabel 4. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

No	Konsep Perancangan	Hasil Pengembangan
1	Pengucapan salam	<p>SEMANGAT KEBANGKITAN NASIONAL TAHUN 1908</p> 

2	Pengetahuan tentang awal penjajahan Belanda terhadap bangsa Indonesia	<p>KONDISI BANGSA INDONESIA SEBELUM 1700</p>   
3	Pengetahuan tentang bangsa Indonesia makin menderita dibawah pemerintahan Daendels pada tahun 1808	  
4	Pengetahuan bangsa Indonesia 1908 secara menyeluruh dan kesadaran untuk memerangi dampak dari penjajahan di Indonesia	   
5	Penutup	<p>TERIMA KASIH DAN SAMPAI JUMPA DI MATERI BERIKUTNYA</p> 

Hasil dari pengembangan modul pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Pengembangan Modul Pembelajaran

No	Draft Modul	Hasil Pengembangan
1	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator	
2	Isi Materi	
3	Daftar Pustaka	

Hasil dari pengembangan media yang digunakan pada mata pelajaran PPKn menggunakan platform berupa web yaitu Edmodo. konten media pembelajaran yang telah dikembangkan akan dimasukkan kedalam platform Edmodo dan pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia dengan syarat sudah terdaftar terlebih dahulu pada platform Edmodo. pengguna platform Edmodo pada pengembangan mata pelajaran PPKn ini terdapat dua pengguna yaitu guru dan peserta didik yang memiliki peran masing-masing yaitu, peran

guru pada platform Edmodo ini adalah sebagai pemberi kegiatan pembelajaran baik berupa materi pembelajaran, pemberi tugas atau melakukan penilaian, diskusi, dan guru dapat membuat kelas sesuai dengan jenjang peserta didik yang diajar. Guru terdaftar pada platform ini adalah guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Lab Undiksha. Sedangkan peran peserta didik pada platform ini yaitu terlibat dalam proses pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan guru dan hanya memiliki akses seperti melihat dan mengumpulkan data pada platform Edmodo. peserta didik juga hanya bisa mengikuti atau bergabung ke dalam kelas dengan memasukan kode kelas yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran.

Tahapan uji ahli dilakukan setelah konten pembelajaran pada mata pelajaran PPKn yang diintegrasikan dengan platform Edmodo telah selesai dikembangkan. Uji ahli dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap uji ahli yang peneliti lakukan yaitu uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran.

Tahap uji ahli isi dilakukan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, dan saran yang terdapat pada media pembelajaran PPKn yang dikembangkan peneliti pada platform Edmodo. tahap uji ahli isi pada pengembangan ini mulai dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2020 yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Lab Undiksha dan kemudian pada dilaksanakan pengujian kembali pada tanggal 20 juli 2020 oleh dosen dari prodi pendidikan kewarganegaraan undiksha. Pada tahap uji ahli isi yang dilakukan pertama oleh guru PPKn kelas VIII di SMP Lab Undiksha mendapatkan komentar yang baik dan tidak mendapatkan revisi, kemudian pada uji ahli isi yang kedua oleh dosen prodi pendidikan kewarganegaraan undiksha mendapatkan saran dan revisi untuk melakukan perbaikan kembali terhadap pengembangan media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi yang diterapkan. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil dari angket uji ahli isi, maka dilakukan tabulasi penilaian pakar untuk menghitung validitas media pembelajaran yang dituangkan ke dalam platform Edmodo. setelah melakukan penilaian dan perhitungan dari uji ahli, maka dapat diketahui hasil dari angket uji ahli isi, menunjukkan tingkat pencapaian “sesuai”. Berdasarkan hasil tabulasi yang didapatkan maka tingkat validitas konten pembelajaran yang dikembangkan dapat dihitung dengan rumus Gregory seperti berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{22}{0+0+0+22} = \frac{22}{22} = 1,00$$

Hasil validitas yang didapatkan kemudian dikonverikan dengan kriteria tingkat validitas, sehingga hasil yang didapatkan menunjukkan tingkat validitas dengan koefisien validitas sebesar 1,00 yang berada pada tingkat “Sangat

Tinggi”. Berdasarkan hasil validitas tersebut, maka isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn berada pada kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Tahap uji ahli desain dilakukan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, dan saran yang terdapat pada media pembelajaran PPKn yang dikembangkan peneliti pada platform Edmodo. Tahap uji ahli desain pada pengembangan dilaksanakan mulai pada tanggal 21 juli 2020 oleh dua orang ahli berasal dari dosen prodi Pendidik Teknik Informatika. Uji ahli ini dilakukan dengan pengoperasian platform Edmodo dan disertai dengan penilaian menggunakan angket instrument pada media pembelajaran PPKn dan platform yang digunakan. Pada tahap uji ahli desain yang dilakukan pertama mendapatkan saran dan revisi untuk dilakukan perbaikan kembali terhadap pengembangan media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi yang diterapkan. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil dari angket uji ahli desain, maka dilakukan tabulasi penilaian pakar untuk menghitung validitas media pembelajaran yang dituangkan ke dalam platform Edmodo. setelah melakukan penilaian dan perhitungan dari uji ahli, maka dapat diketahui hasil dari angket uji ahli desain menunjukkan tingkat pencapaian “sesuai”. Berdasarkan hasil tabulasi yang didapatkan maka tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat dihitung dengan rumus Gregory seperti berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = \frac{12}{12} = 1,00$$

Hasil validitas yang didapatkan kemudian dikonversikan dengan kriteria tingkat validitas, sehingga hasil yang didapatkan menunjukkan tingkat validitas dengan koefisien validitas sebesar 1,00 yang berada pada tingkat “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil validitas tersebut, maka desain media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn berada pada kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Tahap uji ahli media dilakukan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, dan saran yang terdapat pada media pembelajaran PPKn yang dikembangkan dengan menggunakan platform Edmodo. tahap uji ahli media pada pengembangan ini dilaksanakan mulai pada tanggal 21 juli 2020 oleh dua orang ahli dari dosen prodi Pendidikan Teknik Informatika. Uji ahli ini dilakukan dengan pengoperasian platform Edmodo dan disertai dengan penilaian menggunakan angket instrument pada media pembelajaran PPKn. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil dari angket uji ahli media, maka dilakukantabulasi penilaian pakar untuk menghitung validitas konten yang dituangkan ke dalam platform Edmodo. Setelah melakukan penilaian dan perhitungan dari uji ahli, maka dapat diketahui hasil dari

angket uji ahli media menunjukkan tingkat pencapaian “Sesuai”. Berdasarkan hasil tabulasi yang didapatkan maka tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus Gregory seperti berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{18}{0+0+0+18} = \frac{18}{18} = 1,00$$

Hasil validitas yang didapatkan kemudia dikonversikan dengan krteria tingkat validitas, sehingga hasil yang didapat menunjukkan tingkat validitas dengan koefisien validitas 1,00 yag berada pada tingkat “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil validitas tersebut, maka media pada media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran PPKn berada pada kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn

4. Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada tahap anlisis, seluruh komponen/indikator yang dibutuhkan secara umum sudah sesuai dengan hasil evaluasi tahap analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Tahap Analisis

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
1	Telah dilakukan wawancara dan penyebaran angket dengan guru dan peserta didik untuk mengetahui karakteristik mata pelajaran, sumber belajar, dan karakteristik peserta didik	√	
2	Telah dilakukan analisis kompetensi dan materi pelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam mata pelajaran PPKn sesuai dengan silabus yang berlaku	√	
3	Telah dilakukan studi	√	

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
	<i>literature</i> materi pembelajaran PPKn sesuai kompetensi keahlian		

Hasil evaluasi diatas didapatkan setelah melakukan beberapa tahap analisis seperti, analisis mata pelajaran dan sumber belajar yang digunakan didapatkan dari diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran PPKn, analisis karakteristik peserta didik didapatkan dari memasuki kelas saat proses pembelajaran PPKn berlangsung untuk mengamati karakteristik dan sikap dari peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, dan analisis tempat penelitian didapatkan dari observasi yang dlakukan peneliti disekolah untuk mengetahui fasilitas yang tersedia untuk mata pelajaran PPKn.

Evaluasi pada tahapan desain atau perancangan, seluruh komponen/indikator yang dibutuhkan secara umum sudah sesuai. Hasil evaluasi tahap desain dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7. Hasil Evaluasi Tahap Desain

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
1	Fitur-fitur pada media pembelajaran <i>e-learning</i> mata pelajaran PPKn sudah disetujui oleh guru pengajar	√	
2	Rancangan pembelajaran pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran PPKn telah disetujui oleh dosen pembimbing dan guru pengajar	√	
3	Desain media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran PPKn sudah disetujui oleh dosen pembimbing	√	
4	Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah disetujui oleh	√	

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
	dosen pembimbing dan guru pengajar.		

Hasil evaluasi pada tahap desain dilakukan setelah melakukan uji ahli isi dengan guru mata pelajaran PPKn dan dosen dari prodi Pendidikan Kewarganegaraan serta melakukan uji ahli desain yang dilakukan dengan dua orang ahli dari dosen prodi Pendidikan Teknik Informatika dan dinyatakan sesuai.

Tahapan evaluasi pada tahap pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan silabus dan kebutuhan dari peserta didik pada pembelajaran PPKn. Platform yang digunakan berisikan tentang materi pembelajaran, instruksi pembelajaran, video pembelajaran, modul pembelajaran, LKPD, penugasan, dan tempat diskusi. Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn disesuaikan dengan model pembelajaran *discovery learning*. Evaluasi pada tahapan pengembangan, seluruh komponen/indikator yang dibutuhkan secara umum sudah sesuai. Hasil dari evaluasi tahap pengembangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
1	Telah dilakukan pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i> menggunakan Edmodo sesuai rancangan pembelajaran yang telah disetujui	√	
2	Fitur-fitur pada Edmodo sudah diimplementasikan pada pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i> PPKn	√	
3	Telah dilakukan pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> untuk materi PPKn berbasis multimedia	√	

No	Indikator Penilaian	Keterangan	
		Ya (Sudah)	Tidak (Belum)
4	Tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> PPKn sudah <i>responsive</i> dan penyajian materi tampak menarik serta terurut	√	

Validitas media pembelajaran dengan platform Edmodo pada mata pelajaran PPKn didapatkan setelah melakukan uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media. Hasil perhitungan dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media diperoleh hasil masing-masing 1,00 menunjukkan kriteria "Sangat Tinggi". Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan rata-rata dari pengujian validitas ahli yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Rata-rata Pengujian Validitas

Pengujian Ahli	Hasil Perhitungan
Ahli Isi	1,00
Ahli Desain	1,00
Ahli Media	1,00
Rata-rata	1,00

Rata-rata hasil perhitungan uji validitas ahli mendapatkan hasil 1,00 jika dikonversikan dengan kriteria tingkat validitas uji ahli, maka menunjukkan kriteria "Sangat tinggi", sehingga berdasarkan hasil perhitungan validitas ahli tersebut dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan platform Edmodo pada mata pelajaran PPKn berada pada kriteria "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan untuk membantu serta menambah sumber belajar dari peserta didik, media untuk pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya terhadap materi pembelajaran PPKn selama kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dan prestasi dari peserta didik sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PPKn dikelas VIII SMP Lab Undiksha, diperoleh informasi bahwa masih kurangnya bahan ajar yang relevan pada mata pelajaran PPKn, dikarenakan pada saat

proses pembelajaran peserta didik masih terpaku dengan LKPD, buku paket, serta mencari materi di internet yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penyediaan bahan ajar yang masih berupa buku paket berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dikarenakan peserta didik hanya terpadu pada penjelasan dan materi yang tersedia pada buku paket, yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu, sekolah sudah menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar yang diharapkan namun fasilitas tersebut tidak digunakan dengan maksimal, yang mengakibatkan kebingungan dalam mencari materi pembelajaran yang digunakan.

Hasil dari observasi dan analisis yang peneliti lakukan tersebut, perlu adanya solusi yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar mereka serta perlu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kompetensi dari peserta didik sendiri. Peneliti mengusulkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai alternatif yang memungkinkan yang memungkinkan untuk diterapkan sesuai dengan kondisi dari peserta didik. [16] mengungkapkan *Discovery Learning* merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru. Pada *Discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery Learning* merupakan metode pelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar dan menemukan pengetahuan sendiri. Kelebihan dari model ini mampu untuk menumbuhkan motivasi minat belajar siswa, konsep dari model ini tidak hanya menghafal sehingga konsep dan prinsip mudah diingat lebih lama [11]. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo. *E-learning* dapat membawa suasana baru dalam pengembangan pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan fungsi *E-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *E-learning* yaitu, dengan menggunakan *E-learning* dapat mempersingkat waktu dan mengurangi biaya studi, *E-learning* dapat dengan mudah mempermudah interaksi siswa dengan materi pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan berbagi informasi, dengan kondisi demikian siswa dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dengan baik, dengan *E-learning* proses pengembangan pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas saja, tetapi dengan bantuan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar [17]

Model yang digunakan pada penelitian adalah model pengembangan ADDIE. Sesuai dengan tahapan model pengembangan yang digunakan, maka pada tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*) peneliti melaksanakan analisis peserta didik, analisis sumber belajar, analisis mata pelajaran PPKn dan analisis tempat penelitian. Pada tahap analisis penelitian menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya media yang bervariasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran seperti kurangnya video-video contoh penerapan materi, sumber belajar yang kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menganalisis kompetensi dasar pada silabus untuk menyajikan konten pembelajaran pada semester genap. Peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik dengan menggunakan angket dan mendapatkan hasil bahwa peserta didik merasa senang jika dalam proses pembelajaran PPKn guru memberikan contoh-contoh penerapan materi baik berupa video, audio, gambar maupun teks dan peserta didik termotivasi jika media yang digunakan guru bervariasi dan pada pembelajaran terdapat forum diskusi dengan guru ataupun antar peserta didik. Berdasarkan analisis yang digunakan diharapkan adanya pengembangan konten pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*), pada tahap ini dilakukan perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), desain konten pembelajaran dan desain *platform* media yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap desain penyusunan perancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam proses pembelajaran PPKn menyesuaikan dengan tahapan dari mode *discovery learning* pada kegiatan inti pembelajaran dan mengikuti format kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam proses pembelajaran di SMP Lab Undiksha. Tahap desain dari konten pembelajaran dilakukan dengan merancang bahan ajar pada mata pelajaran PPKn yang disesuaikan dengan silabus semester genap mata pelajaran PPKn kelas VIII dan konten pembelajaran yang didesain pada tahap ini difokuskan pada pembuatan modul pembelajaran, dan video pembelajaran. Desain modul pembelajaran dibuat dalam bentuk draf modul, diantaranya halaman kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, dan daftar pustaka sedangkan desain video pembelajaran dikembangkan dalam scenario video materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.4 dan 3.5 yang terdapat dalam silabus mengenai materi Semangat Kebangkitan Nasional Sebelum 1908 dan Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. Tahap desain *platform* media *e-learning* peneliti menggunakan *platform* Edmodo berbasis web. Pada tahap ini peneliti merancang struktur menu alur dan fitur-fitur yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*), tahapan pengembangan disesuaikan dengan tahap desain yaitu pengembangan konten pembelajaran yang diimplementasikan dengan *platform Edmodo*. Pengembangan konten yang dilakukan peneliti berbentuk modul pembelajaran dan video pembelajaran. Konten yang dikembangkan peneliti menggunakan beberapa aplikasi seperti *Sparkol 3.1*, *Adobe Audition 2018*, *Adobe Premiere 2018*, *Microsoft Word*. Konten yang telah dikembangkan akan digunakan ke dalam *platform Edmodo* dan pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia dengan syarat sudah mendaftar terlebih dahulu pada *Edmodo* itu sendiri.

Setelah tahap pengembangan selesai maka peneliti melakukan ke tahap uji ahli. Uji ahli dilakukan untuk mendapatkan kualitas pembelajaran pada konten pembelajaran yang dikembangkan. Tahap uji ahli yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji ahli isi, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran. Hasil penilaian dari keseluruhan uji ahli menggunakan uji ahli Gregory, Rumus *Gregory* menurut [18] mengembangkan teknik dalam pengujian validitas isi menurut *Gregory* sebagai berikut (1) Para pakar yang dipercaya menilai instrument dan melakukan penilaian instrument per butir, (2) Pengelompokan skala dikelompokkan menjadi relevan dan sangat relevan, (3) Hasil penilaian pakar ditabulasi silang. Tahap uji ahli dilakukan peneliti untuk setiap uji dilakukan sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan karena pada tahap uji pertama masih mendapatkan revisi, komentar, atau saran yang diberikan oleh para ahli. Adapun revisi, komentar, atau saran yang diberikan ialah (1) Modul pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan latihan soal, (2) Pembagian informasi pada video harus jelas, kurangi tulisan dan tambahkan gambar pada video, (3) pada video pembelajaran suara kurang jelas, (4) LKPD harus sesuai dengan model pembelajaran, (5) perbaiki rubrik penilaian pada LKPD, (6) kualitas *dubbing* tolong diperhatikan, (7) materi disusun dalam bentuk bagan. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli, peneliti kembali melakukan uji ahli isi, uji ahli desain, dan uji ahli media dengan para ahli dan tidak mendapatkan revisi kembali, maka hasil penilaian dari keseluruhan uji ahli menggunakan uji *Gregory* berdasarkan angket menunjukkan tingkat pencapaian pada kualifikasi “Sangat Tinggi” dan berada pada kriteria “Sangat Valid”. Hal tersebut mengungkapkan bahwa pengembangan konten pembelajaran dengan menggunakan *platform Edmodo* sudah relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn.

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE yaitu evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pengembangan konten pembelajaran mata pelajaran PPKn sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Tahap evaluasi terdiri dari evaluasi analisis,

evaluasi desain, evaluasi pengembangan, dan evaluasi implementasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah konten yang telah dikembangkan sudah bisa diterapkan ataupun perlu dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan pada pengembangan yang dilakukan.

Validitas konten pembelajaran PPKn yang telah dikembangkan ke dalam *platform Edmodo* didapat dari hasil perhitungan ahli isi, ahli desain, dan ahli media. Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel berikut.

Tabel 10. Rata-rata dari pengujian validitas ahli

Pengujian Ahli	Hasil Perhitungan
Ahli Isi	1,00
Ahli Desain	1,00
Ahli Media	1,00
Rata-rata	1,00

terhadap pengembangan konten pembelajaran dengan *platform Edmodo* mendapatkan hasil 1,00 dan rata-rata tersebut jika dikonversikan pada tabel berikut.

Tabel 11. kriteria tingkat validitas

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah

tentang kriteria tingkat validitas menunjukkan kriteria “Sangat Valid”. Validitas pengembangan konten pembelajaran ini dapat disimpulkan “Sangat Valid” atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [4] mengenai pengaruh pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo terhadap hasil belajar simulasi digital. Pada penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh pembelajaran *E-Learning* dengan Edmodo terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X, hasil dari penelitian ini diperoleh kelas X perhotelan 3 yang menggunakan pembelajaran Edmodo memperoleh nilai rata-rata 81,81 dan kelas X perhotelan 5 yang menggunakan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 73,42. Jadi rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan

selisih 8,39. Hasil uji hipotesis didapatkan $3,07 > ,00$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar kelas X.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [18] tentang pengaruh penggunaan media *Edmodo* dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA materi tekanan zat. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Edmodo* yang menggunakan model *Discovery learning* pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa. Dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *Edmodo* dengan model *Discovery learning* bahwa menggunakan *Edmodo* sangat membantu proses pembelajaran siswa. Sebanyak 46,7% siswa pada kelas eksperimen dengan jawaban sangat setuju, 30% jawaban siswa setuju dengan penggunaan media *Edmodo*, dan pengaruh pembelajaran *Discovery learning* dengan hasil belajar IPA materi Tekanan pada Zat Siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Salatiga.

Media pembelajaran berbasis *platform Edmodo* mata pelajaran PPKn yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kendala yang ditemukan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran berbasis *platform Edmodo* ini yaitu (1) *platform Edmodo* dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik maupun guru dengan menggunakan *smartphone*, (2) media pembelajaran yang diulas dalam bentuk video dan modul dapat menambah motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran karena mendapatkan pengalaman baru dalam belajar *online* menggunakan *platform Edmodo*, (3) dengan adanya media akan mempermudah komunikasi antara guru dengan peserta didik dengan melaksanakan diskusi diluar jam sekolah jika peserta didik belum memahami tentang suatu materi.

Adapun kendala yang peneliti hadapi yaitu (1) setelah melaksanakan pengembangan, peneliti tidak bisa melaksanakan implementasi ke sekolah karena adanya pandemic virus corona dan juga berdasarkan instruksi dari pemerintah tentang minimalisir kegiatan diluar rumah, hal ini mengacu pada Surat Edaran Nomor: 60/Satgas Covid 19/III/2020 (2) saat proses pengembangan peneliti mengalami keterlambatan pada proses pembuatan media pembelajaran. Kedua hal inilah yang menyebabkan peneliti hanya bisa melaksanakan penelitian sampai tahap uji ahli tanpa melaksanakan uji lapangan, dimana berdasarkan surat edaran No.1207/UN48.1/DL/2020 tentang Karya Akhir Mahasiswa, Masa Studi, dan perkuliahan daring bagi penelitian pengembangan yang menyatakan untuk mahasiswa yang sedang melakukan penelitian pengembangan diperbolehkan hanya sampai tahap uji ahli saja dengan tetap menerapkan aturan yang berlaku seperti menjaga jarak ketika melakukan

uji dengan para ahli, mencuci tangan, dan menggunakan masker.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Edmodo* dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Hasil dari rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Edmodo* dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha, berdasarkan hasil pengujian terhadap para ahli yang dilakukan untuk ahli isi memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid", untuk ahli desain memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid", untuk ahli media memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid".

Berdasarkan pengamatan peneliti lakukan, terdapat beberapa hal yang data dijadikan pertimbangan untuk tindak lanjut yaitu.

Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Edmodo* dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha yang dikembangkan belum sampai pada tahap implementasi dan juga belum adanya pengukuran uji efektivitas pada peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya pengkajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya.

Bagi pengembang selanjutnya diharapkan untuk memperhatikan lagi media yang dikembangkan agar bisa selesai dengan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya dan menyiapkan pelatihan terlebih dahulu kepada peserta didik dalam penggunaan *platform* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sebelum implementasi.

REFERENSI

- [1] S. Sadimin, Mustar Aman, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ON-LINE MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA SMA NEGERI 1 SUKATANI," vol. 6, 2018.
- [2] A. A. Azis, "Pengembangan Media E-Learning Berbasis LMS Moodle pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusia," *J. Pendidik. Biol.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [3] Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI., 2014.
- [4] Wijaya, I., Pd, S., Rahmatul, M. P. T., Arsyah, H., & Kunci, K. (2015). *Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X Smk Negeri 9 Padang (Studi Kasus Jurusan Akomodasi Perhotelan)*.

- 22(1), 21–33.
- [5] Ali, Mufti & Setiani, D. D. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur. *Bioedusiana*, 3(2), 59–63. Retrieved from <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/632>
- [6] D. D. Ali, Mufti & Setiani, “Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Jamur,” *Bioedusiana*, vol. 3, no. 2, pp. 59–63, 2018.
- [7] L. Ariyanto, D. Aditya, and I. Dwijayanti, “Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII,” *Edumatika J. Ris. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, p. 40, 2019.
- [8] Sobron, Bayu, Rani, and M. Suswandari, *Panduan Daring Learning*. 2020.
- [9] G. Durak, “International Review of Research in Open and Distributed Learning Using Social Learning Networks (SLNs) in Higher Education: Edmodo Through the Lenses of Academics,” *Int. Rev. Res. Open Distrib. Learn.*, vol. 18, no. 1, pp. 85–109, 2017.
- [10] J. Ngo and A. Ngadiman, “The Impacts of Edmodo on Students’ Performance in ESP Classrooms,” *KnE Soc. Sci.*, vol. 3, no. 10, p. 369, 2019.
- [11] S. D. Prasetyana, Sajidan, and Maridi, “Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Diintegrasikan Dengan Group Investigation Pada Materi Protista Kelas X Sma Negeri Karangpandan,” *J. Inkuiri*, vol. 4, no. 2, pp. 135–148, 2015.
- [12] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- [13] Apiek Gandamana, “Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 (KTSP) dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar,” *Semin. Nas. Pendidik. Dasar Univ. Negeri Medan*, vol. 2006, pp. 370–376, 2017.
- [14] E. ulyatiningsih, *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.
- [15] E. Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2014.
- [16] L. Rohmah, “Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam,” 2016.
- [17] S. JUMAEROH, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDMODO DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI TEKANAN PADA ZAT SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 01 SALATIGA,” 2019.
- [18] I. G. M. Candiasa, *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press, 2011.