



PENGEMBANGAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO KELAS XI IPS SMA NEGERI 11 KOTA JAMBI

Khairinal Khairinal¹, Rosmiati Rosmiati², M. Nanda Prayoga³

¹⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, khairinal164@gmail.com

²⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, rosmiati.fkip@unja.ac.id

³⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, muhammad.nandaprayoga@gmail.com

Korespondensi Penulis: M. Nanda Prayoga

Abstrak: Abad 21 merupakan abad pengetahuan dimana pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Abad pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lapangan kerja. Pendidikan sangat terkait dengan aktivitas mulia manusia yang tugas utamanya adalah membantu pengembangan humanitas manusia untuk menjadi manusia yang berkepribadian mulia dan utama menurut karakteristik idealitas manusia yang diinginkan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validator terhadap *E-Learning* ini terdiri dari validator materi dan validator media. Subjek ujicoba penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 11 Kota Jambi. *E-Learning* dari segi desain memperoleh persentase kualitas 80% termasuk dalam kategori “baik” dan dari segi materi memperoleh persentase 80% termasuk dalam kategori “baik”. Persentase respons siswa terhadap media berdasarkan hasil ujicoba yaitu 82,36%. Dengan demikian, *E-Learning* mendapatkan respons yang sangat baik oleh siswa untuk digunakan sebagai bahan perbantuan pembelajaran Ekonomi di-SMA kelas XI pada materi Kerja sama Ekonomi Internasional. *E-Learning* ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran Ekonomi khususnya pada materi Kerja sama Ekonomi Internasional yang dapat membantu siswa mengetahui, dan memahami materi serta meningkatkan pengetahuan siswa dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *E-Learning*, Kerja sama Ekonomi Internasional, dan Aplikasi Edmodo

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad pengetahuan dimana pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Abad pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lapangan kerja. Pendidikan sangat terkait dengan aktivitas mulia manusia yang tugas utamanya adalah membantu pengembangan humanitas manusia untuk menjadi manusia yang berkepribadian mulia dan utama menurut karakteristik idealitas manusia yang diinginkan.

Kunci pembangunan masa mendatang bagi bangsa Indonesia adalah pendidikan. Sebab dengan pendidikan diharapkan setiap individu dapat meningkatkan kualitas keberadaannya dan mampu berpartisipasi dalam gerak pembangunan. Dengan pesatnya perkembangan dunia di era globalisasi ini, terutama di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, maka pendidikan Nasional juga harus terus menerus dikembangkan seiring dengan zaman. Pada umumnya sebuah sekolah dan pendidikan bertujuan pada bagaimana kehidupan manusia itu harus di tata, sesuai dengan nilai-nilai kewajaran dan keadaban (*civility*). (Wahab, 2015: 77)

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogianya berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Dalam rangka menghadapi tantangan pada abad 21 ini, setiap guru hendaknya memiliki kemampuan dan profesionalisme yang tinggi. Tantangan yang dihadapi guru pada abad 21 tidak lagi berkisar pada kemampuan akademik siswa, tetapi lebih pada pendidikan intelektual, emosional, moral dan akhlak siswa. Era globalisasi menuntut persaingan tinggi tanpa terkecuali bagi seluruh manusia. Tidak ada pilihan lain kecuali harus menghadapi abad yang serba kompleks ini. Guru profesional abad 21 bukanlah guru yang sekedar mampu mengajar dengan baik. Guru profesional abad 21 adalah guru yang mampu menjadi pembelajar sepanjang karir untuk peningkatan keefektifan proses pembelajaran siswa seiring dengan perkembangan lingkungan, dapat berkomunikasi baik langsung maupun menggunakan teknologi secara efektif dengan orang tua murid untuk mendukung pengembangan sekolah.

Salah satu komponen penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional adalah adanya guru yang berkualitas, profesional, dan berpengetahuan. Guru, tidak hanya sebagai pengajar, namun guru juga mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dalam menjalankan tugasnya sebagai agen pembelajaran. Guru yang profesional adalah guru yang menguasai materi pembelajaran, menguasai kelas dan mengendalikan perilaku anak didik, menjadi teladan, membangun kebersamaan, menghidupkan suasana belajar dan menjadi manusia pembelajar (*learning person*).

Pembelajaran di abad 21 ini juga, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi juga guru harus dituntut lebih dari itu, apalagi di era ini khususnya tahun ini dunia mengalami pandemi global yaitu virus corona yang tidak memungkinkan bagi sekolah untuk melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran dan harus menggunakan metode pembelajaran berupa *video call* pembelajaran yang menggunakan aplikasi *zoom*, *google meet* dan sebagainya, maka dari itu guru sebagai fasilitator dituntut harus bisa dalam mengoperasikan aplikasi *zoom* maupun *google meet* dalam pembelajaran berbasis *online*.

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas *virtual* menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*.

Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan e-learning dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi. Kelebihan yang ada yaitu dapat memberikan visual yang menarik baik gambar ataupun video untuk memperjelas pembelajaran. Namun belum tentu, belajar secara online mampu mengakomodasi semua kebutuhan siswa. Media pembelajaran berbasis *internet* atau *E-Learning* saat ini banyak

digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan dalam pembelajaran yaitu *Edmodo*.

Edmodo adalah *platform* pembelajaran bagi guru, siswa dan sekolah berbasis *sosial media*. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi, berbagi *konten* dan akses pekerjaan, nilai dan pemberitahuan sekolah. *Edmodo* membantu pendidik memanfaatkan kekuatan *media sosial* untuk menyesuaikan kelas untuk setiap peserta didik. *Edmodo* dapat membantu pendidik membuat sebuah kelas *virtual* berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Edmodo adalah *platform media sosial* yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. *Edmodo* merupakan media yang menarik bagi pendidik dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang pendidik dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga pendidik selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media. *Edmodo* yakni *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, *polling* serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Edmodo adalah jejaring sosial terbatas dengan guru sebagai pusatnya. Murid dapat masuk kedalam sebuah *circle* di *Edmodo* hanya apabila diundang oleh gurunya, karena itu peserta didik tahu bahwa orang-orang yang ada di *circle* tersebut hanyalah teman-teman sekelasnya. Semua orang di *Edmodo* adalah *anonimus*, termasuk guru. *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. *Edmodo* dapat diakses bebas di www.edmodo.com oleh guru, siswa, maupun orangtua siswa. Bila dibandingkan dengan media sosial *learning management system* lainnya, *edmodo* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip *facebook*, mudah digunakan, (2) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, (3) *Free* diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smartphone*, *android* dan *iphone*, (4) Tidak memerlukan server disekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) *Edmodo* selalu diupdate oleh pengembang, (7) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) *Edmodo* dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) *Edmodo* digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi, (10) *Edmodo* mendukung model *team teaching*, *co-teacher*, dan *teacher*, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan *E-Learning* ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal inilah yang mendasari penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Menggunakan Aplikasi *Edmodo* kelas XI Ips Sma Negeri 11 Kota Jambi"

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Pengembangan *E-Learning* berbasis Aplikasi *Edmodo* digunakan dalam pembelajaran ekonomi. 2) Menghasilkan produk menggunakan *E-Learning* berbasis Aplikasi *Edmodo* untuk mata pelajaran ekonomi. 3) Mengetahui respons siswa terhadap *E-Learning* berbasis Aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran ekonomi.

KAJIAN PUSTAKA

Learning Content Management System

Learning Content Management System (LCMS) adalah sebuah sistem yang digunakan untuk membuat, menggunakan kembali, menempatkan, menyampaikan, mengelola, dan memperbaiki materi pembelajaran. Dengan *LCMS* diharapkan dapat disampaikan materi pembelajaran yang terpersonalisasi dalam bentuk objek pembelajaran.

Objek pembelajaran adalah materi pendidikan yang terdiri dari 4 komponen, yaitu tujuan pembelajaran (apa yang akan diperoleh dan dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung), materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut, evaluasi untuk menilai apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak, dan metadata yang menggambarkan isi/kandungan dari sebuah objek. Metadata biasanya berisi informasi mengenai *educational content*, seperti pemilik dari materi, bahasa yang digunakan untuk menulis materi, pengetahuan yang diperlukan untuk memahami suatu materi.

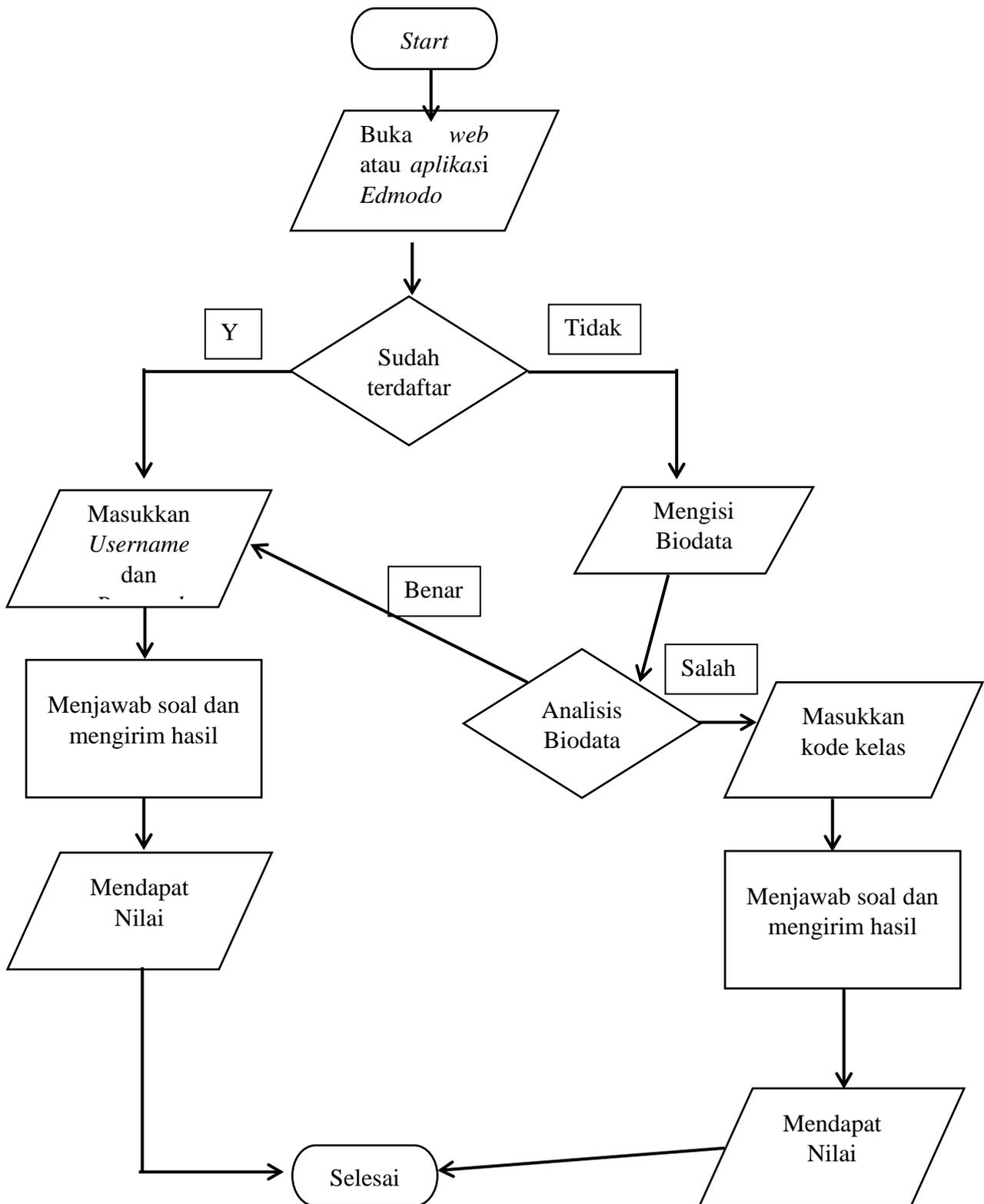
Media Aplikasi Edmodo

Edmodo adalah platform *education network* berbasis *learning management system (Lms)* yang akan menghubungkan antara guru dan siswa (bahkan sampai orang tua) untuk melakukan pembelajaran secara *online* yang bisa diakses secara gratis. *Edmodo* merupakan salah satu hasil dari sebuah perkembangan teknologi informasi yang membantu dan menyongsong pendidikan abad 21 yang merupakan sebuah perusahaan yang memberikan layanan media sosial untuk mendukung sistem pembelajaran online bagi para pegiat pendidikan, seperti guru, siswa, mahasiswa, dosen. Di dalam platform *Edmodo* ini baik pengajar maupun siswanya dapat saling berinteraksi dengan mudah. Tentu hal ini akan mempermudah kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti pemberian tugas, mengerjakan ujian, kuis, dan masih banyak lagi.

Platform atau aplikasi *edmodo* diciptakan oleh tiga orang yakni nic borg, jeff o'hara, crystal hutter pada 1 september 2008. Tidak hanya berkomunikasi, melalui platform ini guru bisa melakukan pembelajaran dengan membagikan konten (baik berupa teks atau video) latihan soal, sampai dengan pr (pekerjaan rumah). Berbeda dengan platform lain seperti *ruangguru* dan *zenius* yang lebih memfokuskan diri pada siswa yang ingin belajar, *edmodo* didesain untuk lebih fokus pada kebutuhan guru. Diaplikasi ini, terlebih dahulu guru akan membuat kelas *online*, lalu siswa maupun orang tua akan ikut didalamnya jika mendapatkan undangan dari pembuat kelas tersebut. Sederhananya, *edmodo* adalah sebuah kelas maya yang berbentuk *website* dan aplikasi yang akan memudahkan guru dalam mengatur pembelajaran secara *online* dengan berbagai tools serta fitur yang dihadirkan.

Adapun fitur-fitur dari *Aplikasi Edmodo* yaitu, 1) *Parent Code*. 2) *Award Badge*. 3) *Polling*. 4) *Assignment*. 5) *Gradebook*. 6) *Quiz*. 7) *File dan Link*. Adapun kelebihan dari *aplikasi edmodo* ini, 1) Memiliki tampilan yang sangat ramah dan hampir mirip seperti sosial media, bahkan beberapa orang menyebutnya sebagai facebooknya guru dan siswa untuk belajar online. 2) Memiliki tampilan yang sangat ramah dan hampir mirip seperti sosial media, bahkan beberapa orang menyebutnya sebagai facebooknya guru dan siswa untuk belajar online. 3) Memiliki tampilan yang sangat ramah dan hampir mirip seperti sosial media, bahkan beberapa orang menyebutnya sebagai facebooknya guru dan siswa untuk belajar online.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *Aplikasi Edmodo* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Edmodo

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang peneliti gunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or delivery and Evaluations*. Instrumen pengumpulan data yang peneliti pakai ada dua, yaitu: Kuisisioner dan wawancara. 1) Kuisisioner Menurut Sugiyono (2013: 199) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. 2) Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka langsung atau *by phone*. Selama wawancara ini petugas pengambil data mengajukan pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan, mencatat jawaban yang penting, atau merekam suara proses wawancara berlangsung. (Mulyatingsih, 2014: 32).

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian kevalidan yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Validasi adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid dan sah mempunyai validitas yang tinggi namun sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengembangan *e-learning* berbasis *aplikasi edmodo* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA NEGERI 11 Kota Jambi yang telah melalui proses validasi, dan penelitian, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Hasil validasi produk berupa validasi oleh ahli media dan oleh ahli materi terhadap desain dan isi materi *E-Learning* yang dikembangkan. 2) Hasil ujicoba kelas XI IPS di SMA Negeri 11 Kota Jambi. Ujicoba berupa angket sebanyak 15 angket yang di isi oleh siswa kelas IPS 2. 3) Produk pembelajaran *E-Learning* pembelajaran Berbasis *Aplikasi Edmodo* yang bisa digunakan dalam pembelajaran di SMA kelas XI IPS 2.

Tahap Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melihat potensi dan masalah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 11 Kota Jambi diperoleh informasi bahwa sekolah telah dilengkapi fasilitas teknologi penunjang aktifitas belajar siswa meliputi sarana dan prasarana pendukung *Information Communication and Technology (ICT)* yang memadai seperti *Lab computer, Liquid Crystaal Display Projector (LCD projector), Android dan jaringan internet*.

Tahap Desain *E-learning* berbasis *aplikasi edmodo* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 11 Kota Jambi meliputi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: 1) Jadwal pembuatan *E-Learning*, Pembuatan produk dimulai dari menganalisis *E-Learning* yang akan dikembangkan, mengumpulkan bahan dan membuat *E-Learning* yang diperkirakan membutuhkan waktu 3 bulan. 2) Spesifikasi produk pengembangan, Spesifikasi *E-Learning* berbasis *Aplikasi Edmodo* yang dihasilkan dapat dijelaskan sebagai berikut: A) Produk yang dihasilkan berupa *E-Learning* dengan penggunaan *Power Point* sebagai penunjang *E-Learning* agar lebih mudah di pahami siswa. B) Produk menggunakan *aplikasi Edmodo*. C) Materi yang digunakan adalah materi Kerjasama Ekonomi Internasional kelas XI IPS.

Tahap Pengembangan Tahap pengembangan merupakan tahap rancangan produk yang siap untuk diimplementasikan. Bentuk rancangan produk meliputi: 1) Pembuatan *E-Learning* dari awal hingga akhir. 2) Membuat angket validasi ahli materi dan validasi ahli media dan

angket untuk siswa. 3) Validasi produk oleh ahli materi yaitu Dr. Drs. Suratno, M.Pd dan ahli media yaitu Dr. Sofyan, M.Pd untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Adapun hasil validasi dari ahli materi yaitu sebesar 80% yang dapat dikatakan sangat baik begitupun dengan hasil validasi dari ahli media di dapat sebesar 80% juga dan sangat baik, setelah mendapatkan hasil validasi dari kedua ahli kemudian peneliti melakukan penelitian ke siswa dan di dapatkan berupa hasil dari total sebesar 82,36% dikategorikan sangat baik juga.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: 1) Pengembangan dilakukan dengan beberapa tahap yang dilalui dari dimulai dengan mengumpulkan bahan dan materi. Validasi oleh beberapa ahli yaitu, ahli media dan ahli materi dan juga ujicoba terhadap siswa. Hasil ujicoba siswa di dapatkan berupa hasil persentase sebesar 82,36% dengan kategori sangat baik yang berarti pengembangan *E-Learning* ini layak digunakan bagi siswa. Validasi media memperoleh persentase sebesar 80% dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan demikian berdasarkan hasil kedua validasi tersebut *e-learning* yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. 2) Dengan bantuan *flowchart* dapat memudahkan siswa dalam mengetahui cara menggunakan aplikasi *Edmodo* serta saya lampirkan cara login, cara mengirim tugas pada bagan setelah pembuatan *flowchart* sehingga dapat memudahkan siswa. 3) Respon siswa pada *aplikasi edmodo* sangat menyenangkan dan mudah digunakan dengan ujicoba siswa mereka sangat menyukai pembelajaran via *e-learning* ini dengan persentase respon siswa sebesar 82,36%

Saran: 1) *E-learning* ini dapat membantu guru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi. 2) *E-learning* ini dapat membantu motivasi dan semangat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. 3) Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk guru agar menjadi pembelajaran yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Rahmadi, Rosadi Muhammad Edya, Dewi Suzana. (2015). Penerapan System E-Learning Dengan Edmodo Pada Pengajar Untuk Penunjang System Pengajaran Di Mtsn Kelayan Banjarmasin. *Jurnal Al-Ikhlash, Volume 1 Nomor 1, September 2015 ISSN 2461-0992*
- Andrianai, Dwi Esti. (2010). Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21 Melalui Program Pembimbingan yang Efektif. *Jurnal Manajemen Pendidikan. No.2.*
- Ayuningtyas Vinanda U'un. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Edmodo Untuk Meningkatkan Motivasi Aktivitas Intelektual Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Universitas Pgri Madiun. *Jurnal PTK, Vol. 1, No. 2 Mei 2018 P-ISSN: 2621-3273 E-ISSN: 2621-1548*
- Arifin Muzayyin. (2003). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basir Muhammad. (2017). *Pendekatan Pembelajaran*. Sengkang. Lampena Intimedia
- Dick, W. and Carey, L. (1985). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Harper Collins Publishers.
- Dick, W. and Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Harper Collins Publishers.
- Fosnot. (1996). *Enquiring teachers, enquiring learners: A constructivist approach for teaching*. New York: Columbia University.
- Kartini Kartono. (1990). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: CV. Mandar

- Kemp, Jerrold E. (1995). *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*. Belmont: Feron.
- Khadijah, Nyayu. (2006). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Patah Press
- Khodijah, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nichols Jennifer. (2013). *4 Essential Rules of 21st Century Learning*. [Online]. Tersedia di: <http://www.teachthought.com/learning/4-essential-rules-of-21stcentury-learning/>. Diakses 15 Desember 2020
- Pannen & Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta. Depdiknas.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana
- Safitri Meilani. (2020). Penerapan Edmodo Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020*
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Soemanto, Wasty. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipita.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, M. Y. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwarno Lalu. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Melalui Pertanyaan (Pbmp) Dengan Media Online Edmodo Dapat Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Dalam Pelajaran Ipa Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Mataram. *Jime, Vol. 3. No. 2 Oktober 2017 ISSN 2442-9511*
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Zainudin, Pambudi Buyung. (2019). Efektifitas Penerapan Perangkat Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Aplikasi Edmodo Berplatform Android. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram June 2019. Vol. 7, No. 1 p-ISSN: 2338-4530 e-ISSN: 2540-7899 pp. 17-26*