

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pembelajaran merupakan terjemahan kata dari “*instruction*”, pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Teori Gestalt memandang belajar adalah proses yang didasarkan pemahaman (*insight*). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik, dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta yang pelaksanaannya terkendali.

Dengan demikian media itu bisa dikatakan sebagai alat bantu seseorang untuk menyampaikan sesuatu, dengan harapan orang yang menerima apa yang disampaikan dapat memahaminya. Maka dapat artikan media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan suatu pesan yang dapat merangsang pikiran dan kemauan seseorang, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media pembelajaran yang kekinian akan menarik minat belajar peserta didik. Selain menarik minat dan perhatian peserta didik, media pembelajaran yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi cenderung lebih familiar di kalangan peserta didik, sehingga

peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Kebutuhan di sekolah untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari upaya reformasi pembelajaran. Perkembangan teknologi canggih dianggap sebagai alat dan media pembelajaran yang sangat penting dan strategis untuk mencapai tujuan reformasi pembelajaran. (Maryam & Akram, 2018)

Akhirnya dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam dunia pendidikan sebuah media merupakan sesuatu yang tidak asing lagi, karena media merupakan salah satu sarana di dalam proses belajar mengajar, bahkan media saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu saja, melainkan sudah menjadi bagian yang cukup penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri umum yang terkandung dalam pengertian media, yaitu:

- 1) Media Pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indra.
- 2) Media Pembelajaran juga memiliki pengertian non-fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras dan merupakan isi yang disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media Pembelajaran terletak pada audio-visual.
- 4) Media Pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar yang terjadi baik di luar maupun di dalam kelas.
- 5) Media Pembelajaran digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media Pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil, ataupun perorangan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya yang berjudul “*Attarbiyatu watta’aliim*” mengungkapkan sebagai berikut, “Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan, apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat dan mendengarnya”.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar atau model, begitupun sebaliknya.
 - b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat diabantu dengan *timelapse* atau *highspeed-photography*.
 - c) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
 - d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain dan
 - e) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, maupun secara verbal.

d. Kriteria Media Pembelajaran

Tidak bisa dipungkiri, sebuah media itu tidak serta merta selalu membantu di dalam proses belajar mengajar, karena harus disesuaikan dengan kebutuhan saat itu, karena di dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menyesuaikan media dengan kebutuhan. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan yang sangat penting. Jika terjadi sebuah kesalahan, maka sebuah proses pembelajaran tidak hanya akan terhambat, tetapi justru akan menimbulkan kesalahpahaman dalam diri siswa.

Adapun kriteria-kriteria memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan sesuai kemampuan mental siswa. Misalnya, televisi tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media ditentukan

oleh guru yang menggunakannya. Proyektor, film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar.

5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

e. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasi dalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, tentor dan lain – lain),
- 2) Media berbasis cetak,
- 3) Media berbasis visual (gambar, grafik, slide),
- 4) Media berbasis audio visual (televisi, film, video),
- 5) Media berbasis komputer (pembelajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

2. Pembelajaran Berbasis Blog

a. Pengertian Blog

Blog merupakan kependekan dari weblog, diistilahkan oleh Joen Barger pada Desember 1997. Weblog menurut nya sebagai website pribadi yang selalu diupdate berkelanjutan serta berisi link-link ke wesite lainnya. Blog merupakan halaman web pribadi yang berisi tulisan, gambar, ataupun video yang diperbaru secara berkesinambungan disertai dengan link-link ke website lain yang dianggap menarik. Selain itu, blog juga diartikan sebagai sebuah halaman web yang bersifat personal untuk menampilkan opini personal sebagai wujud dari aktualisasi diri yang dipublikasikan secara global. Pemilik blog dinamakan blogger, yang dapat menjadi penulis, mengelola blog ataupun menambah artikel pada blog. Blog berisi perpaduan teks, link, gambar, audio, video dan file lainnya. (Mulyanto, 2008)

Pada awal kemunculannya, blog pada umumnya digunakan untuk menampilkan opini pribadi dari pemilik blog yang disertai link ke website lain yang memiliki keterkaitan dengan opini tersebut. Namun, seiring dengan perkembangannya, blog telah mengalami perluasan fungsi, di mana blog tidak hanya untuk kepentingan personal tetapi juga digunakan untuk media informasi lain. (Prasetyo, 2007)

Blog juga merupakan salah satu dari media pembelajaran yang berbasis informasi dan teknologi komunikasi (*ICT*). Informasi yang diperoleh melalui blog dapat secara luas dan cepat, sehingga memudahkan belajar mengajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Blog merupakan sebuah situs milik Google yang menyediakan fasilitas blog gratis. Blog juga bisa digunakan untuk catatan pribadi, catatan pelajaran sekolah, hingga mencari uang. Banyak situs yang menyediakan blog gratis, diantaranya adalah wordpress.com, blogger.com, blog.com, blogdrive.com, gratisweb.com, dan lain- lain.

b. Ciri – ciri Blog

Adapun ciri-ciri blog sebagai berikut:

- 1) Blog berisikan informasi-informasi yang kronologis, serta terdapat beberapa kategori.
- 2) Interaksi dua arah antara pemilik blog dan pembaca.
- 3) Adanya arsip untuk informasi yang baru ataupun lama.
- 4) Terdapat link ke blog ataupun website yang sering dikunjungi.

c. Manfaat Blog

Manfaat blog diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Mengasah Kemampuan Menulis

Menulis adalah keahlian penting yang bisa dilakukan oleh siapa saja dan anda bisa mengasah kemampuan tersebut melalui blog. Anda bebas menulis artikel sebanyak-banyaknya sampai kemampuan menulis anda semakin baik. Terlebih lagi blog adalah platform yang cocok digunakan untuk tema apa saja, dari traveling hingga parenting.

2) Media Publikasi untuk Siapa Saja

Setelah menulis sebuah artikel atau cerita, tentu Anda ingin banyak orang yang membacanya bukan? Nah, blog bisa melakukan publikasi untuk Anda. Jika mengirim tulisan ke sebuah media, tentu akan ada seleksi dan ada kemungkinan tulisan yang anda kirimkan tidak terbit. Melalui blog, Anda bisa menerbitkan tulisan atau karya anda kapan saja.

3) Sebagai Sarana untuk Branding

Konten-konten di blog anda bisa menjadi portofolio online yang bisa diakses siapa saja, termasuk oleh perusahaan yang akan merekrut anda. Apalagi rekrutmen di era digital ini tidak terbatas pada CV yang dikirimkan saja, tetapi juga pada jejak digital yang anda miliki.

4) Menghasilkan Uang

Anda juga dapat menghasilkan uang dari blog. Terdapat berbagai cara untuk menghasilkan uang melalui blog. Pertama, anda bisa menggunakan Ads Google. Blog dengan trafik kunjungan tinggi biasanya dapat dengan mudah bekerja sama dengan layanan iklan milik Google tersebut. Kedua, anda bisa mendapatkan uang dari endorsement produk.

d. Media Pembelajaran berbasis blog

Pada umumnya, setiap orang yang menekuni bidang pendidikan merasakan kemudahan yang didapatkan dari penggunaan Blog. Untuk memiliki situs web sendiri dan dapat diakses oleh semua orang melalui internet tidaklah sulit, tidak dibutuhkan keahlian pemrograman dan desain atau bantuan para ahli untuk memiliki blog sendiri. Dengan adanya blog dapat membantu untuk mempublikasikan bahan untuk proses pembelajaran di kelas ataupun artikel ilmiah.

Pembelajaran berbasis blog dibangun melalui beberapa prinsip yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berikut merupakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis blog:

1) Interaksi

Pembelajaran berbasis blog tidak berarti mereka yang terlibat hanya berkomunikasi dengan mesin, dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dan waktu yang sama pun bisa saling berkomunikasi.

2) Ketergunaan

Ketergunaan adalah bagaimana siswa mudah menggunakan blog. Terdapat dua elemen penting, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten.

3) Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam blog dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dan menghindari bias. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi).

3. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Secara sederhana penelitian dan pengembangan di definisikan sebagai model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan. Secara umum model dimaknai sebagai objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Pemahaman model dalam penelitian mengacu pada definisi yang diungkapkan oleh Miarso bahwa model adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis atau naratif dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya. (Barlian & Fatimah, 2021)

Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan.

- 1) Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development* (R&D) yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan yang meliputi penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan (*preliminary field testing*), penyempurnaan produk awal (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*).
- 2) Richey dan Kelin menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan.
- 3) Thiagarajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.
- 4) Dick and Carey menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan *Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.

Kesimpulan dari Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah suatu metode yang digunakan untuk membuat produk unggulan yang didalam pengembangannya dilakukan beberapa tahapan yang dapat menjamin dari kualitas produk yang dikembangkan.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*. Disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1.1

Model Penelitian dan Pengembangan Robert Maribe Branch

b. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu yaitu: efektif, efisien dan berkualitas. Penelitian dan Pengembangan (R&D) juga bertanggung jawab dalam pengembangan produk dan pengawasan kualitas guna memenuhi kebutuhan pelanggan, sesuai dengan kemampuan produksi dan menjamin kualitas produk yang dihasilkan. (Latifah & Kuswanto, 2018)

Penelitian dan pengembangan memiliki empat tingkat kesulitan, yaitu:

- 1) Melakukan penelitian tetapi tanpa menguji.
- 2) Menguji tetapi tanpa melakukan penelitian.
- 3) Melakukan penelitian dan menguji dari sebuah produk yang ada.
- 4) Melakukan penelitian dan menguji untuk membuat produk baru.

Berdasarkan empat tingkat kesulitan diatas, peneliti dalam penelitian ini berada pada tingkat kesulitan nomor empat yaitu melakukan penelitian dan menguji untuk membuat produk baru dengan melakukan uji efektifitas pembelajaran dengan produk hasil yang dikembangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aji Arif Nugroho, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra dan M. Syazali yang berjudul “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Blog dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri. Penelitian pengembangan ini menggunakan 7 tahap dari 10 tahap metode borg and gall yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, ujicoba produk, revisi produk dan produksi masal. Media pembelajaran blog yang dikembangkan dengan bantuan adobe flash yang bertujuan untuk memberikan beberapa animasi.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batanghari siswa kelas X. Instrumen penilaian yang digunakan adalah angket uji kelayakan oleh Ahli media, Ahli Materi, dan Angket respon siswa. Hasil penelitian adalah : berdasarkan validasi penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,65 yaitu berada pada kategori “Sangat Baik”. Validasi penilaian ahli media diperoleh skor rata-rata 4,35 yaitu pada kategori “Sangat Baik”. Validasi penilaian ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,5 yaitu berada pada kategori “Sangat Baik”.

Hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh skor 4,23 yaitu pada kriteria “Sangat Baik”, sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,19 yaitu pada kriteria “Baik”. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbantuan blog berada dalam kategori baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi Trigonometri.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Alif Fahmi Rizki dan Agus Wasisto Dwi Doso Warso yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis blog pada materi sistem saraf menggunakan fasilitas layanan blog dari blogger. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis blog pada materi sistem saraf kelas XI.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru biologi, dan teman sejawat menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis blog pada materi sistem saraf kelas XI sangat berkualitas dengan rata-rata presentas adalah 95,97%. Berdasarkan penilaian dari kelompok terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis blog pada materi sistem saraf kelas XI sangat berkualitas dengan rata-rata presentasi adalah 97,83%.

Tahap penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis blog pada materi pelajaran sistem saraf melalui penilaian ahli materi, ahli media, guru biologi, teman sejawat, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian dari ahli media mencakup penyajian, pengoperasian dan tampilan. Berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai presentase 100% dengan kategori sangat baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Sulasmianti yang berjudul “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis blog untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis blog dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Research and Development yang dikembangkan oleh Sugiyono, melalui tahap-tahap: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk yang dihasilkan.

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMKN 1 Turen. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 95,61 dan kelas kontrol 88,28 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai *post-test* tersebut, maka media pembelajaran *E-learning* berbasis blog yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana F.H, Ikbal Barlian, Siti Fatimah yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain penelitian *one group pretest - posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2020 kelas Indralaya yang mengambil mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni test dan observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran daring yang dilaksanakan mahasiswa selama menggunakan bahan ajar digital interaktif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 22,16, dan hasil pengujian paired sample t - test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Pada uji efektivitas penggunaan bahan ajar digital diperoleh nilai N - Gain sebesar 0,54 termasuk dalam kategori sedang. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Sulistyani¹ dan Ratih Rizqi Nirwana yang berjudul “Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)* Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi”. Pelaksanaan pembelajaran harus mampu menyesuaikan diri agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya dapat dilakukan di sekolah dan pada jam pelajaran saja. Penggunaan blog

sebagai media diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran. Pengembangan blog pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep reaksi oksidasi reduksi.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development (RnD)*, dengan model Reisser dan Molenda (1990-an) yaitu model ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Blog pembelajaran yang telah dikembangkan mempunyai kategori sangat tinggi atau sangat efektif berdasarkan hasil belajar peserta didik yang meliputi kognitif sebesar 80,04%, afektif sebesar 85,8 %, psikomotorik sebesar 84%, dan tanggapan peserta didik sebesar 85,83 %. Blog pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran penunjang pembelajaran kimia berbasis *contextual teaching and learning* pada materi konsep reaksi oksidasi-reduksi.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Irma, Azhar Arsyad, Safe'i, Bahraeni yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Teknologi Pembelajaran Berbasis Web-Blog Pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar". Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teknologi pembelajaran berbasis web-blog dan respon Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar terhadap bahan ajar berbasis web-blog.

Proses pengembangan merujuk pada model pengembangan Borg dan Gall di antaranya; pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba ahli, revisi I, uji coba kelompok kecil, revisi II. Hasil pengembangan menunjukkan: bahwa respon mahasiswa terhadap modul berbasis web-blog adalah positif atau mendapat respon baik. nilai rerata respon mahasiswa terhadap modul berbasis web-blog 3.24, dari skor ideal 4. Penilaian terhadap format bahan ajar dan media 3.16, aspek bahasa 3,26, aspek isi 3,31 dan aspek penyajian 3.26.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Mustika, Weni Gatot Isnani yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Blog”. Tujuan penelitian ini adalah: menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis Blog, mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis Blog, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono, melalui tahap-tahap: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk yang dihasilkan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMKN 1 Turen. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 95,61 dan kelas kontrol 88,28 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai posttest tersebut, maka media pembelajaran *E-learning* berbasis Blog yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari sudah semakin dirasakan kebutuhannya, sehingga alat-alat yang memanfaatkan jaringan internet sudah tidak asing lagi, baik bagi guru maupun peserta didik. Melalui jaringan internet, tersedia berbagai web dan situs-situs yang dapat digunakan dan dikembangkan menjadi media pembelajaran guna mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.

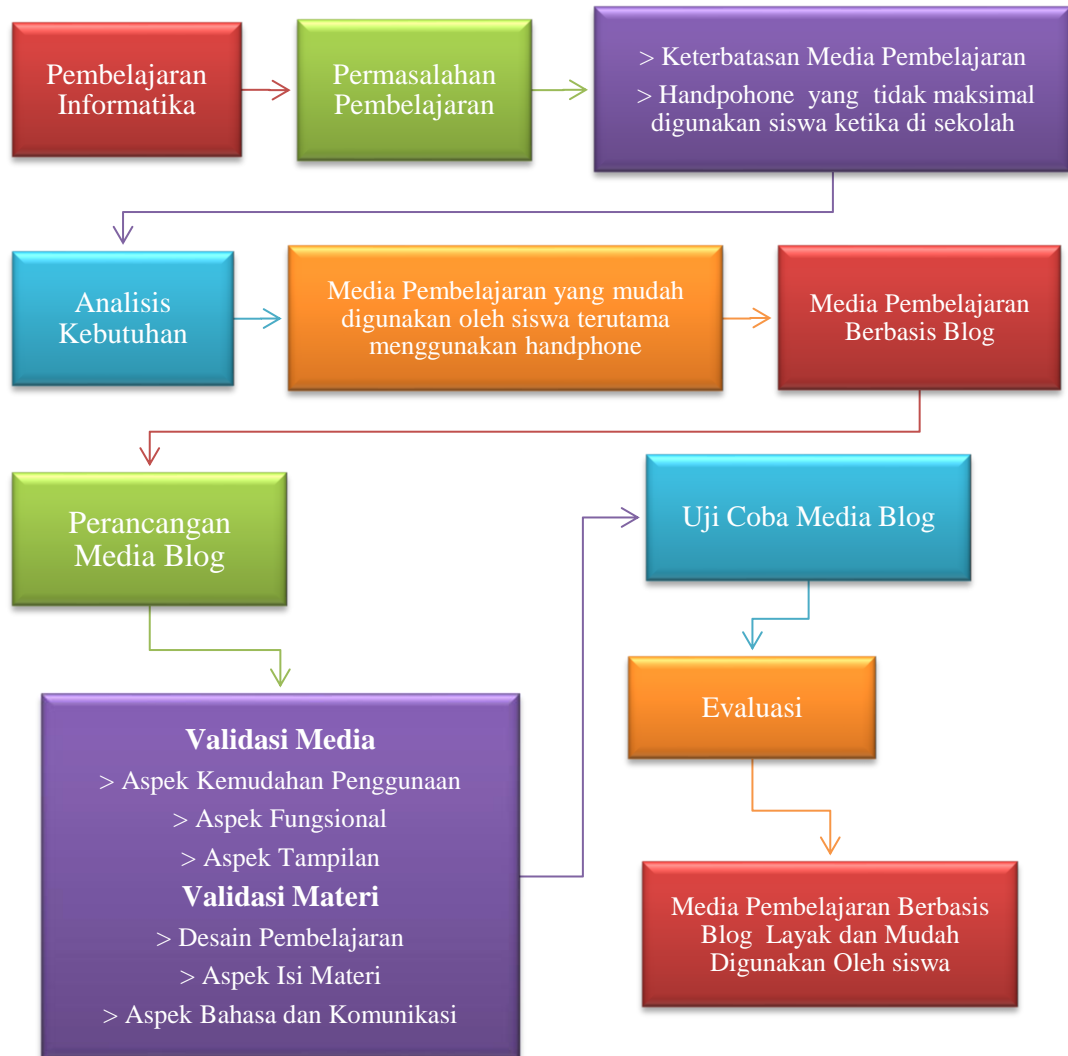
Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengkajian ini secara urut dapatlah dikemukakan sebagai berikut:

1. Melakukan kajian untuk menghasilkan informasi terkait beberapa permasalahan di sekolah yang berhubungan dengan media pembelajaran.
2. Melakukan kajian menganalisis kebutuhan untuk memberikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan di sekolah yang berhubungan dengan media pembelajaran.
3. Melakukan kajian tentang tahapan dalam memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran khususnya dalam penugasan pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus.
4. Setelah diberikannya solusi dengan memanfaatkan media blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa dapat menyelesaikan masalah yang ada.

Produk yang dihasilkan berupa konten pelajaran Informatika dan halaman tugas siswa berupa gambar dan tulisan berbasis blog yang dapat dimanfaatkan oleh Pendidik dan Peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika.

Berawal dari berbagai permasalahan yang dihadapi terkait media pembelajaran, maka ditawarkan sebuah solusi dengan memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan blog bukan hanya untuk mengupload materi pelajaran dan melakukan interaksi tanya jawab, namun juga digunakan untuk menyajikan tugas secara online, dalam upaya memberikan pembelajaran kepada peserta didik menciptakan media kreatif sebagai sarana pengumpulan tugas siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disajikan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.2.1
Kerangka Berpikir