

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG
SEBAGAI SARANA PENGUMPULAN TUGAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 CILIMUS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh

Nurohman

NIM 191223003



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG
SEBAGAI SARANA PENGUMPULAN TUGAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 CILIMUS**

Yang disusun oleh :


Nama : Nurohman
Nim : 191223003
Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Kuningan, 11 Agustus 2023


Mengetahui

Ketua Program Studi



Yoyo Zakaria, S.Pd., M. Kom.
NIK : 201608076

Pembimbing,



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.
NIK : 201109012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG
SEBAGAI SARANA PENGUMPULAN TUGAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 CILIMUS**

Yang disusun oleh :

Nama : Nurohman
Nim : 191223003
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 16 Agustus 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I,



Eva Gustiana, M. Psi. Psikolog.
NIK : 201602063

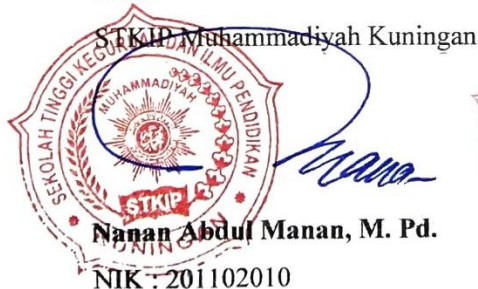
Penguji II,,



Sofhan Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.
NIK : 201109012

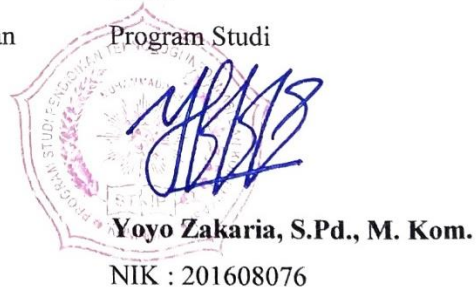
Mengetahui,

Ketua



Nanan Abdul Manan, M. Pd.
NIK : 201102010

Ketua



Yoyo Zakaria, S.Pd., M. Kom.
NIK : 201608076

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurohman
Nim : 191223003
Program Studi : PTIK

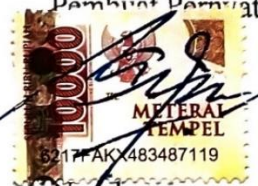
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOG SEBAGAI SARANA PENGUMPULAN TUGAS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 CILIMUS

Adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 11 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,



Nurohman

NIM. 191223003

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih sayang kepada setiap makhluknya khususnya penulis pribadi sehingga penyusunan proposal penelitian ini dapat terselesaikan. Dalam proposal penelitian ini izinkanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih sebagai ungkapan penghargaan yang tiada terkira terutama kepada:

1. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
2. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Ayahanda dan Ibunda tersayang yang telah mencurahkan segenap perhatian dan waktunya dalam mendorong penulis untuk menyelesaikan penulisan proposal penelitian ini.
5. Kepada kakak tercinta Waryono, S.T., Iwan Gunawan dan Mila Marwati yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada adiknya ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan segala dukungan, semangat, serta motivasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapatkan balasan yang lebih banyak dan lebih banyak dari-Nya. Aamiin.

Kuningan, 11 Agustus 2023

Penyusun,



Nurohman

NIM. 191223003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus”**. Proposal penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Selama penyusunan proposal penelitian ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
2. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan motivasi bagi penulis.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mamberikan segala dukungan, semangat, serta motivasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapatkan balasan yang lebih banyak dan lebih banyak dari-Nya. Penulis menyadari bahwa penulisan proposal penelitian ini masih jauh sempurna. Maka dengan kerendahan hati, kritik, dan saran yang sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan proposal penelitian ini.

Harapan penulis semoga penulisan proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya yang tertarik dengan dunia pendidikan teknologi informasi dan komunikasi serta pelajaran Informatika.

Kuningan, 11 Agustus 2023

Penyusun,



Nurohman

NIM. 191223003

ABSTRACT

This research includes research and development entitled Blog-Based Learning Media Development as a Means of Collecting Student Assignments in Informatics Subjects at SMK Negeri 1 Cilimus. This study aims to determine the process of developing blog-based learning media as a means of collecting student assignments in Informatics subjects, knowing the feasibility of the product, the ease and understanding of students in using blog-based learning media as a means of collecting student assignments at SMK Negeri 1 Cilimus. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development method (Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The population in this study were all class X students of SMK Negeri 1 Cilimus in the 2022/2023 academic year, from which 2 classes were selected based on the consideration of the informatics subject teacher concerned, namely class X Culinary 3 and X Office Management and Business Services (MPLB) 3. The data collection techniques used were observation and interviews, and the research instruments were validation sheets and questionnaires. The feasibility of this learning media is assessed by a team of media experts and material experts. While the ease and understanding of students using blog-based learning media is assessed by students. Data analysis was conducted to obtain a concrete understanding of the success of the blog media developed. The results obtained were then used as a consideration in improving the blog media.

Keywords: Learning Media, Blog, Research and Development

ABSTRAK

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran Informatika, mengetahui kelayakan produk, kemudahan dan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa di SMK Negeri 1 Cilimus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023 yang kemudian akan dipilih 2 kelas berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran informatika yang bersangkutan yaitu kelas X Kuliner 3 dan X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 3. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi dan wawancara, serta instrument penelitian adalah lembar validasi dan angket. Kelayakan media pembelajaran ini dinilai oleh tim ahli media dan ahli materi. Sedangkan kemudahan dan pemahaman siswa menggunakan media pembelajaran berbasis blog dinilai oleh siswa. Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan media blog yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki media blog.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Blog, Penelitian dan Pengembangan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Perumusan Masalah Penelitian	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Populasi dan Sampel.....	32

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi	83
C. Rekomendasi	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP	119

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1.1 Lembar Validasi Ahli Media	34
3.1.2 Lembar Validasi Ahli Materi	36
3.1.3 Lembar Angket Respon Siswa	38
3.1.4 Aturan Pemberian Skor Validasi	41
3.1.5 Kriteria Interpretasi Skor Validasi	41
3.1.6 Aturan Pemberian Skor Respon Siswa	42
3.1.7 Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa	42
3.2.1 Jadwal Penelitian	43
4.1.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	64
4.1.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi	66
4.1.3 Penghitungan Hasil Validasi Ahli Media	68
4.1.4 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	68
4.1.5 Penghitungan Hasil Validasi Ahli Materi	69
4.1.6 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	70
4.2.1 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas X Kuliner 3	71
4.2.2 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas X MPLB 3	73
4.2.3 Penghitungan Hasil Angket Respon Siswa	74
4.2.4 Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1.1 Model Penelitian Dan Pengembangan Robert Maribe Branch	19
2.2.1 Kerangka Berpikir	26
3.1.1 Model Penelitian dan Pengembangan William W. Lee dan L. Owens...	28
4.1.1 Flowchart Media Pembelajaran	47
4.2.1 Prototype Halaman User	49
4.2.2 Prototype Halaman Admin Penulis	49
4.3.1 Searching Blogger.com	50
4.3.2 Mendaftarkan Alamat Blog	51
4.3.3 Mengisi Judul Blog	51
4.3.4 Mengedit Tema Blog	52
4.3.5 Mengedit Tampilan Blog	52
4.3.6 Mengubah Tata Letak Blog	53
4.3.7 Mengisi Halaman Informasi Blog	53
4.3.8 Memposting Materi Informatika	54
4.3.9 Melihat Materi Informatika Di Blog	54
4.4.1 Tampilan Halaman Beranda/Home Blog Pada Laptop	55
4.4.2 Tampilan Halaman Beranda/Home Blog Pada Handphone	56
4.4.3 Tampilan Halaman Kelas Kuliner Pada Laptop	56
4.4.4 Tampilan Halaman Kelas Kuliner Pada Handphone	57
4.4.5 Tampilan Halaman Kelas MPLB Pada Laptop	57
4.4.6 Tampilan Halaman Kelas MPLB Pada Handphone	58
4.4.7 Tampilan Halaman Materi Informatika Pada Laptop	58

4.4.8	Tampilan Halaman Materi Informatika Pada Handphone	59
4.4.9	Tampilan Halaman Download File Pada Laptop	59
4.4.10	Tampilan Halaman Download File Pada Handphone	60
4.4.11	Tampilan Halaman Search Pada Laptop	60
4.4.12	Tampilan Halaman Search Pada Handphone	61
4.4.13	Tampilan Halaman Admin Penulis Pada Laptop	61
4.4.14	Tampilan Halaman Admin Penulis Pada Handphone	62
4.4.15	Tampilan Halaman About Pada Laptop	62
4.4.16	Tampilan Halaman Sitemap Pada Handphone	63
4.5.1	Tampilan Blog Sebelum Revisi Menu Login	71
4.5.2	Tampilan Blog Setelah Revisi Menu Login	71
4.5.3	Tampilan Blog Sebelum Revisi Animasi	72
4.5.4	Tampilan Blog Sebelum Revisi Animasi	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Keterangan Penerbitan Judul dan Pembimbing	88
2 Surat Izin Penelitian	89
3 Surat Keterangan Penelitian Di Sekolah	90
4 Surat Permohonan Menjadi Validator	91
5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media	94
6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	100
7 Lembar Angket Respon Siswa	104
8 CP ATP Mata pelajaran Informatika	107
9 Instrumen Penugasan Siswa.....	114
10 Catatan Bimbingan Skripsi	116
11 Dokumentasi Penelitian	117
12 Riwayat Hidup	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Tidak hanya sangat penting, bahkan masalah pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam skala terkecil yaitu keluarga, sampai skala besar yaitu bangsa dan negara.

Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Dimulai dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), berkembang menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students-centered learning*). Kondisi ini mengharuskan guru dan peserta didik untuk memiliki referensi belajar yang banyak. Tetapi, hal ini terkendala oleh kurangnya jumlah media cetak (diktat, modul, buku teks pelajaran, majalah, surat kabar, dan sebagainya) yang tersedia di sekolah. Situasi ini diperparah lagi dengan masih sedikit sekali jumlah guru yang menggunakan media pembelajaran berbentuk audio, video, dan media berbasis TIK lainnya. (Nova Sulasmianti, 2018)

(Sartono, 2016) mengemukakan bahwa banyak keluhan yang muncul dari peserta didik terhadap cara guru mengajar. Banyak peserta didik yang sudah tidak mengacuhkan lagi kegiatan pembelajaran di kelas. Mereka lebih asyik dengan urusannya sendiri ketika guru mengajar di kelas, misalnya dengan bermain HP, bercerita sendiri dengan temannya, atau bahkan ada yang tidur. Belum lagi permasalahan terkait tugas dan evaluasi pembelajaran.

Di sekolah ketika proses belajar berlangsung tidak lepas dari berbagai permasalahan. Beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran yaitu terkait media pembelajaran di antaranya adalah fasilitas belajar berupa media cetak (buku teks pelajaran, modul, majalah, dll. yang tersedia di sekolah jumlahnya sangat terbatas atau masih kurang. Hal ini mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan berinovasi serta mencari dan mengembangkan media pembelajaran selain media cetak untuk bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hal ini tidak lepas dari peran seorang guru. Guru yang mampu membuat peserta didiknya lebih berhasil dari pada dirinya maka guru tersebut dapat dikatakan berhasil dalam mengajar. Namun keberhasilan seorang guru tidak lepas dari sarana dan prasarana yang ada di sekolah tempat ia mengajar. Proses pembelajaran di dalam kelas tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dapat terbantu dengan adanya sarana dan prasarana tersebut.

Proses belajar dalam pendidikan merupakan proses yang terjadi antara pengajaran dan siswa serta dipengaruhi oleh hubungan yang ada dalam proses tersebut. Hubungan yang ada dalam proses tersebut diantaranya adalah sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Lingkungan sekitar banyak sekali sarana yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang relevan. Sebagai pendidik, sarana yang ada di lingkungan sekitar harus bisa digunakan sebagai media pembelajaran. (Nopitasari et al., 2021)

Guru harus mampu menyampaikan pelajaran dengan baik dan semenarik mungkin agar peserta didik senang dalam mempelajari pelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang nyaman bagi peserta didik diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk sabar dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan adanya media pembelajaran materi pelajaran akan lebih mudah disampaikan oleh guru.

Sebagaimana yang kita ketahui, bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi semakin cepat terjadi di mana-mana. Dampak dari perkembangan ini dapat dirasakan di berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah aspek pendidikan. Pada dasarnya pendidikan haruslah selalu mengalami perkembangan dan kemajuan dengan mengikuti situasi pada masanya. Setiap orang dari berbagai lapisan, terutama pada daerah-daerah maju sudah tidak asing dengan produk-produk yang dihasilkan dari berbagai temuan dan inovasi manusia dalam berbagai bidang, terutama bidang komunikasi dengan ditemukannya internet.

Pada era digital ini, media pembelajaran sudah tidak lagi sulit untuk didapatkan. Beragam media dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu sarana yang sering dan bahkan tidak asing lagi di kalangan masyarakat dan khususnya peserta didik adalah internet. Internet telah menjelma menjadi sumber informasi yang lengkap, mudah, dan cepat untuk diakses oleh siapapun dan di manapun dengan catatan terkoneksi dengan jaringan internet. Dengan melihat situasi ini, guru sebaiknya dapat mencari peluang dengan memanfaatkan internet dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di dalam internet sebagai media pembelajaran.

Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, jaringan internet memenuhi kapasitas untuk dijadikan sebagai salah satu sumber ilmu dalam kegiatan pembelajaran, karena pendidikan adalah salah satu bidang yang tidak luput dari pengaruh kemajuan teknologi. Internet menyajikan berbagai data dan layanan bagi para pihak yang menggunakannya sehingga sangat memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Sehubungan dengan hal ini, (Warsita, 2008) menuliskan bahwa pada pembelajaran dengan komputer dalam jaringan internet, interaktivitas peserta didik menjadi lebih banyak alternatifnya. Aktivitas yang dapat dilakukan di sini adalah mulai dari membaca, mengunduh (men-download) materi pembelajaran, melakukan interaksi tanya jawab, dan mengumpulkan tugas secara online.

Melalui komputer atau bahkan handphone yang terkoneksi dengan internet kita bisa menggunakan website sebagai salah satu alternatif sumber materi dalam pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa. Salah satu website yang sudah sedemikian luas dikenal adalah blog. Blog merupakan website pribadi yang berisikan tulisan-tulisan dengan memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan, baik untuk menunjang proses pembelajaran maupun evaluasi belajar secara *online*. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran melalui blog dengan cara membaca, men-download materi pembelajaran, dan mengerjakan tugas melalui blog.

Blog adalah solusi untuk mengatasi kurangnya waktu pembelajaran di sekolah karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran blog ini juga bisa diakses di rumah dengan mudah, sepanjang ada jaringan internet. Blog merupakan media interaktif (*hypermedia*) antara pengelola laman blog(guru) dengan para peserta didik sebagai pembaca dan pengguna blog. Dinyatakan sebagai media interaktif karena melalui blog dapat terjadi interaksi langsung antara guru dengan peserta didik. (Hesti Lukitaningrum, 2016)

Selain materi pelajaran, guru juga dapat memberikan tugas secara online. Keunggulan lainnya, guru juga dapat mengarahkan diskusi dan komentar-komentar tentang materi atau tulisan yang sudah dibuat di dalam blog sehingga diskusi berlangsung kondusif dan mendukung proses pembelajaran. Blog memberikan sebuah peluang agar kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Melalui blog, sumber-sumber materi yang relevan dapat dipublikasikan ke seluruh penjuru sehingga bisa diakses oleh siapapun. Dengan demikian, kesulitan peserta didik dalam mengumpulkan sumber-sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Oleh karena itu, blog merupakan salah satu media pembelajaran yang strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Penggunaan blog dalam proses belajar dapat menjadi hal yang menyenangkan dan hal baru bagi para siswa yang belajar. Dengan adanya tambahan materi yang diperoleh siswa dari blog dan penyampaian secara langsung di kelas sebagai *blended learning*. Pada dasarnya, penggunaan model *blended learning* adalah cara baru untuk mengajar dan belajar dalam lingkungan Pendidikan. Tujuan *blended learning* adalah untuk menggabungkan pengalaman belajar kelas tatap muka dengan pengalaman belajar secara *online*. Secara keseluruhan, model *blended learning* mengacu dengan integrasi atau campuran yang disebut *e-learning*.(Weni & Isnani, 2016)

Menurut Rashty (1999) dalam Uwes, *e-learning* dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk atau model, yaitu *adjunct*, *Mixed* atau *Blended*, dan *fully online*. *Adjunct* adalah model pembelajaran tradisional yang ditunjang dengan sistem penyampaian online sebagai pengayaan. *Blended* memiliki makna yang mengatakan bahwa sistem penyampaian materi secara *online* adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan, sehingga proses tatap muka dan *online* adalah suatu proses utuh yang tidak dapat dipisahkan. *Fully Online* sudah jelas arti dari istilahnya yang merupakan pembelajaran yang betul-betul memanfaatkan jaringan internet tanpa tatap muka langsung. Salah satu fasilitas dalam *e-learning* yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi ajar ialah blog.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *e-learning* model *adjunct* yang dimana proses pembelajaran masih secara langsung tatap muka di kelas. Namun, dalam penugasannya menggunakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa. Sebagai sebuah alat bantu dalam proses transfer ilmu dan pengetahuan, blog dapat dikategorikan sebagai media belajar. Media juga dapat dikatakan sebagai bagian integral dari proses belajar, karena media yang benar-benar membantu dalam proses belajar. Maka dari itu, penting bagi para pendidik untuk menentukan media apakah yang akan digunakan dalam proses belajar, hal ini dikarenakan media yang sesuai pastilah akan lebih menarik minat para peserta didik yang mana dari waktu ke waktu memiliki respon yang berbeda apabila digunakan suatu media tertentu.

Penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Cilimus memang sangat terbatas dengan menggunakan perangkat TIK dikarenakan sekolah ini merupakan sekolah bisnis dan pariwisata tidak ada jurusan komputer dan teknik otomotif. Oleh karena itu peneliti memilih sekolah tersebut dengan salah satu alasannya adalah agar sekolah yang berbasis bisnis dan pariwisata tetap harus mengenal TIK dikarenakan perkembangan di era digital yang tidak bisa jauhkan dengan perkembangan teknologi.

Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah, kehadiran media blog pastinya memberikan warna baru pada proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media blog dalam proses belajar mengajar akan terasa lebih menarik, karena guru dan siswa sama-sama terbantu baik dalam proses mengajar dikelas maupun dalam memberikan tugas kepada siswa dan mengumpulkannya melalui media blog.

Penggunaan media blog dalam kegiatan belajar mengajar dapat berfungsi dengan baik, dengan syarat guru mampu mempergunakannya dengan baik. Jika guru kurang mampu dalam menggunakan media blog, maka media tersebut juga tidak bisa berfungsi dengan baik. Media blog dalam penggunaannya harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, guru harus memperhatikan bagaimana cara menggunakan media blog dengan baik dan benar.

Namun sampai saat ini kebanyakan guru ketika memberikan tugas selalu menggunakan media konvensional seperti buku dan kertas serta masih sedikit yang memanfaatkan media *online*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian terkait pengumpulan tugas siswa dengan menggunakan media blog. Blog dapat selalu diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan bahasan yang diperlukan. Oleh karena itu, dengan adanya media blog para pendidik dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menuangkan ide-ide yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Cilimus, peneliti menemukan masalah yang beragam yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran dan kurang optimalnya penggunaan media elektronik seperti *smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Informatika diperoleh informasi bahwa kurangnya motivasi dan minat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang berimbas pada partisipasi atau interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga tidak memberikan respon yang baik pada proses pembelajaran. Selain itu, pendidik menyampaikan bahwa ketika pembelajaran seperti biasa, peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang bersemangat sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Peserta

didik pasif dan belum memberikan repon yang positif dari pembelajaran. Selain itu diketahui bahwa peserta didik terlihat menggunakan *smartphone* setiap harinya, tetapi peserta didik jarang menggunakan *smartphone* sebagai media belajar, mereka lebih suka membuka aplikasi-aplikasi lainnya, sehingga *smartphone* tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

Dengan adanya latar belakang di atas mengenai blog sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pengumpulan tugas, maka dari latar belakang tersebut penulis akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus”**.

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis blog?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus?
3. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa mudah digunakan dan dipahami oleh siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis blog.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa mudah digunakan dan dipahami oleh siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun beberapa spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran blog yang dikembangkan sesuai dengan materi Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Cilimus atau disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari siswa yang diajarkan oleh guru.
2. Media pembelajaran blog dirancang untuk digunakan sebagai prasarana media belajar dan sarana pengumpulan tugas siswa.
3. Media pembelajaran blog dikembangkan dengan memanfaatkan website penyedia blog gratis yaitu blogspot.com yang kemudian dihubungkan dengan domain yang baru yaitu my.id.
4. Media pembelajaran blog yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan dimana pun baik menggunakan komputer maupun menggunakan *smartphone* dengan syarat terhubung dengan koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan utama blog terdapat menu kelas, menu materi, file pendukung belajar yang dapat di unduh dan menu untuk log in sebagai admin penulis. Selain itu, terdapat menu untuk sosial media, list label, postingan populer, dan halaman informasi media blog.
6. Media pembelajaran blog di lengkapi dengan gambar dan video-video yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
7. Sasaran produknya yaitu siswa kelas X SMK.

E. Manfaat Penelitian

Hasil kajian dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam segi teoritis dan praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut dan menambah kajian ilmu pendidikan.

Secara praktis diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti, untuk mengetahui bagaimana implementasi blog sebagai media pembelajaran dan juga sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang pendidikan sarjana strata 1 (satu).

2. Bagi guru, agar mengetahui implementasi blog sebagai media pembelajaran sehingga menjadi inspirasi dalam menambah kreatifitas dalam mengajar terutama untuk mengumpulkan tugas siswa.
3. Bagi sekolah, agar menjadi suatu pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

F. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa komputer yang memadai dan didukung dengan adanya *Wifi/Hotspot Area*.
2. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer dan mengakses internet dengan baik.
3. Sebagian besar siswa sudah memiliki smarhpone yang memadai dan didukung dengan data/akses internet yang baik.
4. Media pembelajaran blog hanya dapat diakses secara *online*.
5. Media pembelajaran blog dapat di akses menggunakan komputer dan *smartphone*.

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 mediana, 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.

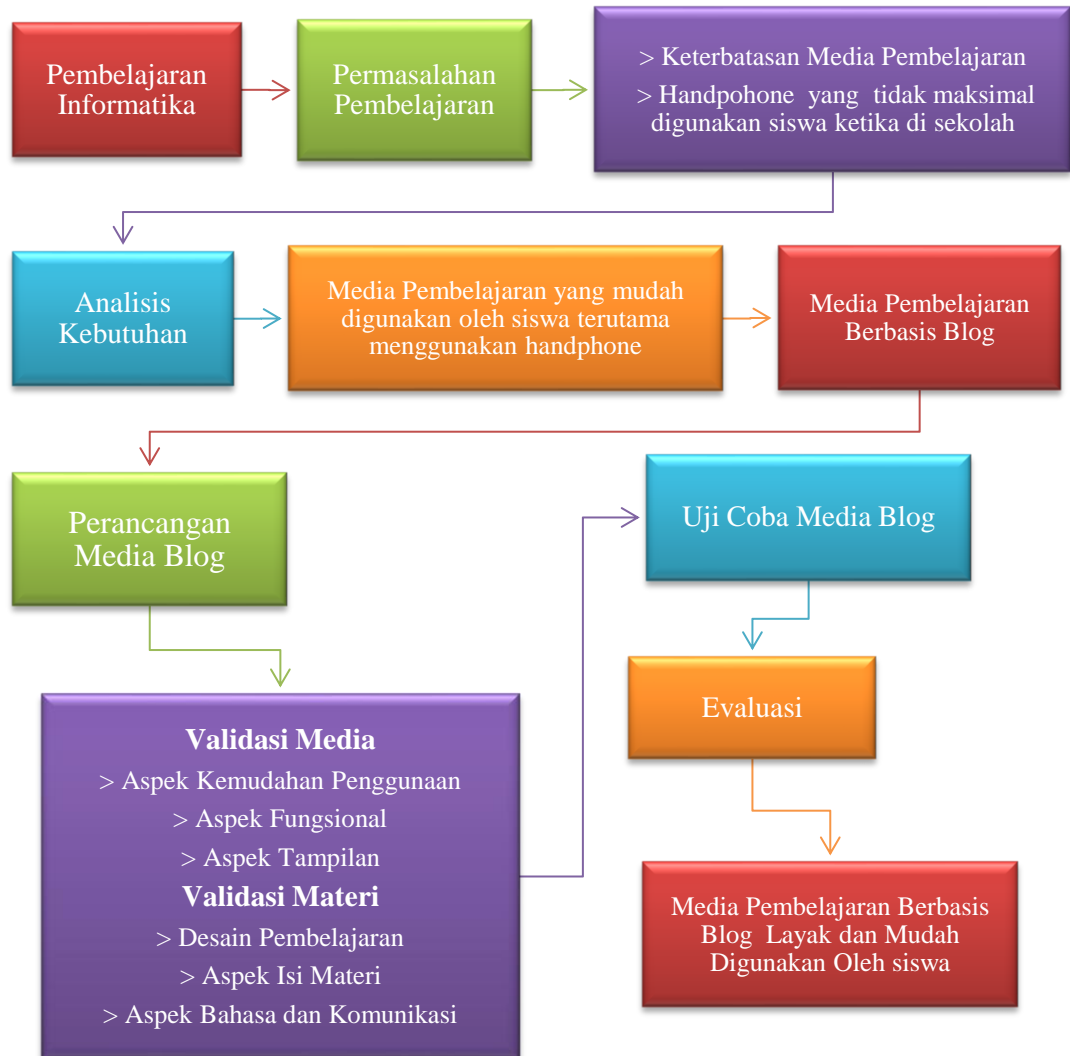
Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengkajian ini secara urut dapatlah dikemukakan sebagai berikut:

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

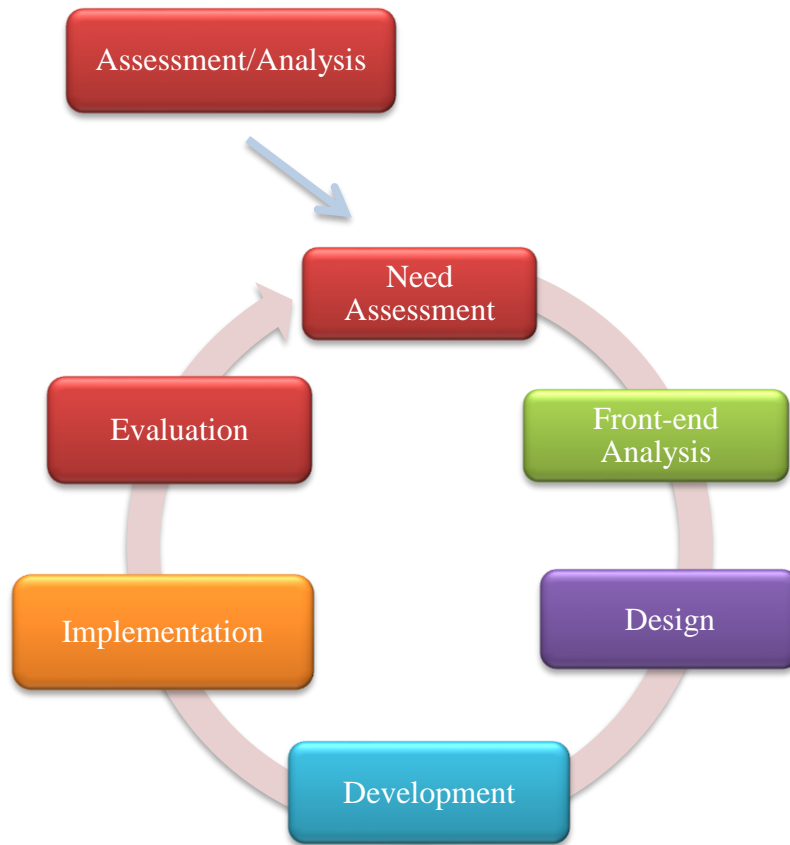
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu pengembangan media pembelajaran berbasis blog dengan menggunakan salah satu penyedia blog yaitu blogspot. Melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk multimedia pembelajaran yang baik dan berdaya guna sebagai sarana pengumpulan tugas dan media pembelajaran, bukan untuk menguji suatu teori. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media blog yang dikembangkan dan kemudian di implementasikan untuk digunakan pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus kelas X. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa sebuah blog yang berisi tugas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Multimedia-based Instructional Design*, terdiri dari lima tahap. Lima tahap tersebut adalah *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Lima tahap di atas lebih dikenal dengan model tahapan ADDIE. Model ini dipilih untuk membantu menciptakan program pendidikan yang efektif dan memiliki proses yang lebih sistematis.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis blog pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Berikut merupakan tahapan proses dalam model ADDIE yang diambil dari buku *Multimedia-based Instructional Design* karya William W. Lee dan Diana L. Owens :



Gambar 3.1.1

Model Penelitian dan Pengembangan William W. Lee dan L. Owens

1. Assessment/Analysis

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis yang dibagi menjadi dua tahapan yaitu penilaian kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*).

a. Penilaian Kebutuhan (Need Assessment)

Penilaian Kebutuhan adalah proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi aktual, dan menetapkan prioritas untuk tindakan. Penilaian Kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan menganalisis kondisi lingkungan sekolah maupun kondisi siswa. (Arighi, 2017)

b. Analisis Awal Akhir (*Front-end-Analysis*)

Pada tahap analisis awal akhir ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai apa yang akan dikembangkan. Tahapan analisis awal akhir ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu *audience analysis*, *technology analysis*, *task analysis*, dan *media analysis*. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan:

1) *Audience Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Analisis peserta didik merupakan langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik ini meliputi jumlah peserta didik yang terdapat pada kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran dan respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Hasil dari analisis peserta didik ini akan disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis blog yang akan digunakan.

2) *Technology Analysis* (Analisis Teknologi)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan teknologi yang ada di SMK Negeri 1 Cilimus. Apakah sekolah tersebut memiliki berbagai fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Fasilitas yang dimaksud seperti laboratorium komputer, proyektor, dan software yang ada dan yang dibutuhkan siswa, dsb. Selain itu mengidentifikasi perangkat yang dibutuhkan dalam proses penelitian dan pengembangan berlangsung.

3) *Taks Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis ini mencakup prosedur untuk tugas-tugas yang perlu dikuasai oleh peserta didik terhadap materi pembelajaran dan penugasan siswa. Materi diambil pada materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pada tahap analisis tugas ini peneliti mengkaji tentang indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai penentuan materi pembelajaran dan penugasan yang akan digunakan dalam media.

4) *Media Analysis* (Analisis Media)

Analisis media ini dilakukan untuk menentukan bentuk dan isi dari media tersebut. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapang. Media pembelajaran ini harus disesuaikan dan berkaitan dengan hasil analisis sebelumnya yang telah dilakukan

2. *Design*

Tahapan yang kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan produk yang akan dibuat. Pada tahapan ini mencakup beberapa kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan media, merancang bagan alur (*flowchart*), dan model atau kerangka (*prototype*).

a. *Flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang menunjukkan langkah-langkah atau alur suatu program. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan media pembelajaran blog.

b. *Prototype*

Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk.

Prototype sendiri bukanlah produk final yang nantinya akan diedarkan. *Prototype* dibuat untuk kebutuhan awal *development software* dan untuk mengetahui apakah fitur dan fungsi dalam program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Sehingga pengembang produk dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan fitur lain ke dalam produk dan merilis produk.

3. *Development*

Tahapan ini merupakan tahapan di mana hasil dari proses desain sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Pendekatan yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan halaman blog yang berisi materi yang dilengkapi halaman untuk tugas siswa. Pada tahap ini, peneliti mendaftar blog melalui blogspot kemudian membuat rancangan awal dari media yang akan dibuat.

Dalam penelitian ini, desain yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam bentuk web yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya; grafik, gambar, video, dan komponen blog itu sendiri. Pada tahapan ini dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli, maka akan diuji cobakan kepada kelompok besar yang akan melibatkan peserta didik suatu kelas.

4. *Implementation*

Tahapan yang keempat adalah implementasi. Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan digunakan sebagaimana yang telah di rencanakan agar dapat berjalan sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing. Tahapan ini mencakup serangkaian kegiatan uji coba pengguna yang melibatkan peserta didik sebagai subjek uji coba.

5. *Evaluation*

Tahapan yang kelima adalah tahap evaluasi. Peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan berorientasi pada kevalidan produk yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta uji coba produk. Tahap evaluasi ini berkaitan

dengan tahap sebelumnya, yaitu tahap implementasi. Tahap evaluasi dilakukan setelah masing-masing serangkaian kegiatan implementasi dilakukan serta berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk.

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini dilaksanakan setelah tahap *development* yaitu untuk validasi media yang sudah dibuat antara lain yang berkaitan dengan materi dan tampilan blog. Peneliti melakukan evaluasi oleh ahli media, ahli materi untuk melihat kelayakan produk dan angket respon siswa untuk menilai kemudahan penggunaan blog, apabila masih ada kekurangan maka dilakukan revisi. Dalam penelitian ini, media yang telah dikembangkan diuji untuk kemudian direvisi. Setelah itu media kembali diuji kemudian direvisi kembali sampai menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam menentukan sampel dari penelitian ini yaitu menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, akan dipilih 2 kelas yang dipilih untuk penelitian ini dengan berdasar atas pertimbangan guru mata pelajaran informatika yang bersangkutan yaitu kelas X Kuliner 3 dan X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 3 SMK Negeri 1 Cilimus.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Adapun hal-hal yang diamati adalah kondisi perangkat dan siswa yang akan digunakan untuk uji coba media pembelajaran. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur, yaitu peneliti menyatakan terstruktur kepada sumber data, bahwa sedang melakukan observasi. Yang akan diobservasi pada saat penelitian meliputi identitas sekolah dan proses pembelajaran. Teknik pengamatan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai penambah data sehingga peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

b. Wawancara

Wawancara adalah cara menjangkau informasi atau data melalui interaksi verbal/lisan. Wawancara memungkinkan kita masuk ke dalam pikiran orang lain, tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat, dan lainnya yang tidak bisa diamati. Pada penelitian ini, wawancara akan dilakukan kepada guru di SMK Negeri 1 Cilimus yang mengajar mata pelajaran Informatika. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur.

c. Validasi

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Peneliti merevisi perangkat pembelajaran berdasarkan catatan dari validator. Validasi dilakukan untuk memvalidasi kelayakan media dan materi dari ahli media dan ahli materi. Validasi instrumen penilaian ditentukan oleh nilai rata-rata skor yang diberikan validator. Interval yang digunakan adalah dengan menggunakan rating scale.

d. Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Angket diberikan dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis blog. Hasil yang didapatkan dari angket respon yang diisi oleh siswa akan digunakan untuk mengukur kemudahan dan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis blog.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto: 2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket.

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi terus terang, yaitu peneliti menyatakan terus terang kepada pihak terkait, bahwa sedang melakukan observasi. Yang akan diobservasi pada saat penelitian meliputi identitas sekolah dan proses pembelajaran. Berikut adalah pedoman observasi proses pembelajaran.

- 1) Proses pembelajaran
- 2) Penugasan/evaluasi pembelajaran
- 3) Metode pembelajaran
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran

b. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara akan dilakukan kepada siswa dan guru di SMK Negeri 1 Cilimus yang mengajar mata pelajaran informatika. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Dengan wawancara semi terstruktur setiap responden diberi pertanyaan yang sama pada masing-masing perannya dan hasilnya dicatat oleh pengumpul data. (Prasetyo et al., 2020)

Berikut adalah pedoman wawancara yang akan digunakan:

- 1) Wawancara terhadap guru mata pelajaran informatika kelas X
 - a) Media pembelajaran yang sesuai dan menarik.
 - b) Blog sebagai media pembelajaran
 - c) Isi dari blog pembelajaran
 - d) Proses pembelajaran dan penugasan ketika menggunakan blog
 - 2) Wawancara terhadap siswa kelas X
 - a) Tanggapan pembelajaran selama di sekolah
 - b) Penggunaan handphone di sekolah
 - c) Media pembelajaran yang digunakan di sekolah
- c. Lembar Validasi

Lembar Validasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang validasi kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi tertutup yang berupa ceklist yang diadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Suryanto & Fitriawan, 2022).

Tabel 3.1.1
Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang di Validasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan menggunakan blog						
1.	Menu-menu yang ada dalam blog mudah dipahami.					
2.	Menu-menu dalam admin/penulis blog mudah dipahami					
3.	Tulisan teks yang digunakan pada blog mudah dipahami					
4.	Blog bisa di buka kapanpun dan di manapun					
5.	Blog dapat diakses menggunakan handphone					

No.	Aspek yang di Validasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Fungsional blog						
6.	Menu navigasi berfungsi dengan baik					
7.	Verifikasi admin/penulis berfungsi dengan baik					
8.	Menu penulis berfungsi dengan baik					
9.	Menu kirim/pengiriman tugas/tulisan berjalan dengan baik					
10.	Ketepatan tombol menu blog mudah dipahami					
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf mudah dipahami					
12.	Ukuran huruf sesuai					
Tampilan Blog						
13.	Tema pada blog sesuai dengan materi					
14.	Tampilan blog di handphone sesuai					
15.	Tampilan blog menarik					
Tampilan Blog						
16.	Tampilan blog mudah dipahami					
17.	Tampilan blog admin/penulis mudah dipahami					
18.	Tata letak blog mudah dipahami					
19.	Ketepatan pemilihan gambar pada blog sesuai dengan materi					
20.	Ketepatan background warna pada blog sesuai dengan teks					

Tabel 3.1.2
Lembar Validasi Ahli Materi

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran					
2.	Alur Tujuan Pembelajaran relevansi dengan materi ajar					
3.	Alur Tujuan Pembelajaran dapat mencakup penguatan profil pelajar pancasila					
4.	Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami					
B. Isi Materi (content)						
5.	Isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Aktualitas materi dalam media pembelajaran sudah baik					
7.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik					
8.	Jumlah materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
9.	Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
10.	Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat					
C. Bahasa dan komunikasi						
11.	Bahasa yang digunakan sudah baik					
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
13.	Gaya bahasa yang digunakan					

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
	komunikatif					
14.	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa					
15.	Redaksi dalam media pembelajaran sudah cukup jelas					

d. Angket

Angket digunakan untuk menguji respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis web. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang berupa ceklist yang diadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian Anggraeni (2017).

Tabel 3.1.3
Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan Blog						
1.	Cara penggunaan blog ini sangat simpel.					
2.	Blog ini sangat mudah dipelajari.					
Kinerja Blog						
3.	Saya dapat dengan cepat menyelesaikan tugas saya menggunakan blog ini.					
4.	Saya merasa nyaman menggunakan blog ini					
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas saya dengan efisien ketika menggunakan blog ini.					
6.	Saya yakin saya akan lebih produktif ketika menggunakan blog ini					
7.	Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya dapat kembali dan pulih dengan cepat.					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Informasi Blog						
8.	Informasi yang disediakan blog ini sangat Jelas					
9.	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan					
10.	Informasi yang diberikan oleh blog ini sangat mudah dipahami.					
11.	Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan tugas saya.					
Desain Blog						
12.	Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas					
13.	Tampilan blog ini sangat memudahkan.					
14.	Saya suka menggunakan tampilan blog semacam ini					
15.	Blog ini memberikan semua fungsi dan kapabilitas yang saya perlukan					

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan media blog yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki media blog. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data hasil validasi dan angket. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Data Observasi dan Wawancara

Peneliti membuat catatan data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara yang merupakan catatan lapangan yang terkait dengan pertanyaan dan atau tujuan penelitian mengenai implementasi blog sebagai media pembelajaran pengumpulan tugas siswa di SMKN 1 Cilimus.

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak diperlukan. Reduksi data bisa dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada dalam data penelitian. (Sulistiyani & Nirwana, 2019)

Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.

Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian yang akan dilakukan.

2. Analisis Data Hasil Lembar Validasi

Data hasil lembar validasi dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis web. Data tersebut diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang berupa masukan, saran, dan kritik terhadap produk yang dihasilkan akan diseleksi oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing. Saran yang dianggap relevan akan digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk (Alif et al., 2014).

Sedangkan data yang diperoleh berupa skala *likert* akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Perubahan hasil data yang berupa pengisian *ceklist* menjadi data kuantitatif berupa skor dengan menggunakan skala *likert*. Aturan pemberian skor pada tiap butir pernyataan dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.1.4
Aturan Pemberian Skor Validasi

Jawaban	Skor
Sangat Baik / Sangat Setuju	5
Baik / Setuju	4
Cukup / Ragu-ragu	3
Kurang Baik / Tidak Setuju	2
Sangat Kurang Baik / Sangat Tidak Setuju	1

- b. Menghitung jumlah skor hasil validasi oleh ahli media. Pengubahan skor dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut :

$$\%skor = \frac{n}{5 \times N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Banyaknya Indikator

- c. Persentase setiap aspek yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi kategori kualitas media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media tersebut. Persentase skor media didasarkan pada kriteria interpolasi skor, yaitu :

Tabel 3.1.5
Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Tingkat Penilaian (%)	Kategori
$86 \leq \text{Skor} \leq 100$	Sangat Layak / Sangat Baik
$76 \leq \text{Skor} < 86$	Layak / Baik
$65 \leq \text{Skor} < 76$	Cukup / Cukup
$50 \leq \text{Skor} < 70$	Kurang Layak / Kurang Baik
$0 < \text{Skor} \leq 50$	Tidak Layak / Tidak Baik

3. Analisis Data Hasil Angket

Data hasil angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis blog berdasarkan respon siswa. Data tersebut diperoleh dari angket respon siswa. Data yang diperoleh berupa skala *likert* akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pengubahan hasil data yang berupa pengisian *ceklist* menjadi data kuantitatif berupa skor dengan menggunakan skala *likert*. Aturan pemberian skor pada tiap butir pernyataan dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.1.6
Aturan Pemberian Skor Respon Siswa

Jawaban	Skor
Sangat Baik / Sangat Setuju	5
Baik / Setuju	4
Cukup / Ragu-ragu	3
Kurang Baik / Tidak Setuju	2
Sangat Kurang Bik / Sangat Tidak Setuju	1

- b. Menghitung jumlah total skor pada tiap aspek respon siswa. Pengubahan skor dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut:

$$\%Skor = \frac{5n + 4n + 3n + 2n + n}{5N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah item (banyaknya responden \times banyaknya indikator)

- c. Persentase setiap aspek yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi kategori kualitas media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media tersebut. Persentase skor media didasarkan pada kriteria interpolasi skor, yaitu:

Tabel 3.1.7
Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa

Tingkat Penilaian (%)	Kategori
$86 \leq \text{Skor} \leq 100$	Sangat Layak / Sangat Baik
$76 \leq \text{Skor} < 86$	Layak / Baik
$65 \leq \text{Skor} < 76$	Cukup / Cukup
$50 \leq \text{Skor} < 65$	Kurang Layak / Kurang Baik
$0 < \text{Skor} \leq 50$	Tidak Layak / Tidak Baik

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cilimus. Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peneliti dengan perincian pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2.1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug
1	Pengajuan Judul	■							
2	Pembuatan Proposal	■	■						
3	Seminar Proposal			■					
4	Pembuatan Instrumen			■					
5	Validitas Ahli				■	■			
6	Uji Coba Instrumen				■	■			
7	Evaluasi Instrumen					■			
8	Pengumpulan Data					■			
9	Analisis Data					■			
10	Penyusunan Laporan Penelitian					■	■	■	■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis blog dengan menggunakan salah satu penyedia blog yaitu blogspot. Melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk multimedia pembelajaran yang baik dan berdaya guna sebagai sarana pengumpulan tugas siswa dan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Multimedia-based Instructional Design*, terdiri dari lima tahap. Lima tahap tersebut adalah *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ini lebih dikenal dengan nama model tahapan ADDIE. Berikut tahapan dari hasil penelitian yang dilakukan.

1. *Analysis/Assessment*

a. Penilaian Kebutuhan (*Need Assessment*)

Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) merupakan analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMK Negeri 1 Cilimus kelas X Jurusan Kuliner dan MPLB. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, kebutuhan siswa diperoleh dari kegiatan observasi. Data dari kegiatan Observasi yaitu :

- 1) Penyampaian materi secara langsung dan penugasan masih manual di buku tulis dan beberapa tugas yang dikumpulkan melalui e-mail kepada guru.
- 2) Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan.
- 3) Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar.
- 4) Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika.

5) Perlu adanya media pembelajaran yang dapat memanfaatkan smartphone, agar smartphone yang dibawa oleh siswa dapat digunakan ssebagai media untuk belajar.

Kemudian Analisis kurikulum, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Cilimus dengan tujuan menyesuaikan materi pembelajaran dan penugasan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat dengan standar kompetensi dan indikator yang sesuai. Kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Cilimus adalah Kurikulum Merdeka.

b. Analisis Awal Akhir (Front-end-Analysis)

1) *Audience Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Pengguna media pembelajaran berbasis blog ini adalah siswa/i SMK kelas X Kuliner 3 yang berjumlah 33 siswa dan kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) 3 yang berjumlah 35 siswa.

2) *Technology Analysis* (Analisis Teknologi)

Teknologi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi Perangkat yang dibutuhkan atau digunakan oleh peneliti antara lain adalah laptop, smartphone dan software google chrome. Dan memanfaatkan website penyedia blog grtais yaitu blogger.com untuk membuat media pembelajaran berbasis blog yang didalamnya menggunakan pemrograman html.

Siswa/Pengguna harus memiliki smartphone, mempunyai akun email, aplikasi internet seperti google chrome dan mempunyai koneksi internet. Siswa/pengguna harus mengetahui:

- a) Dasar-dasar mengoperasikan komputer
- b) Cara menggunakan blog, dan
- c) Mengetahui cara pengoperasian blogspot.

3) *Taks Analysis* (Analisis Tugas)

User dapat mengakses media blog ini melalui PC/Laptop ataupun smartphone yang terhubung dengan internet. Siswa juga harus mempunyai akun email untuk nanti menguhungkan dengan admin penulis dalam media blog yang akan digunakan.

Tugas atau fungsi yang dibutuhkan dalam media pembelajaran ini antara lain:

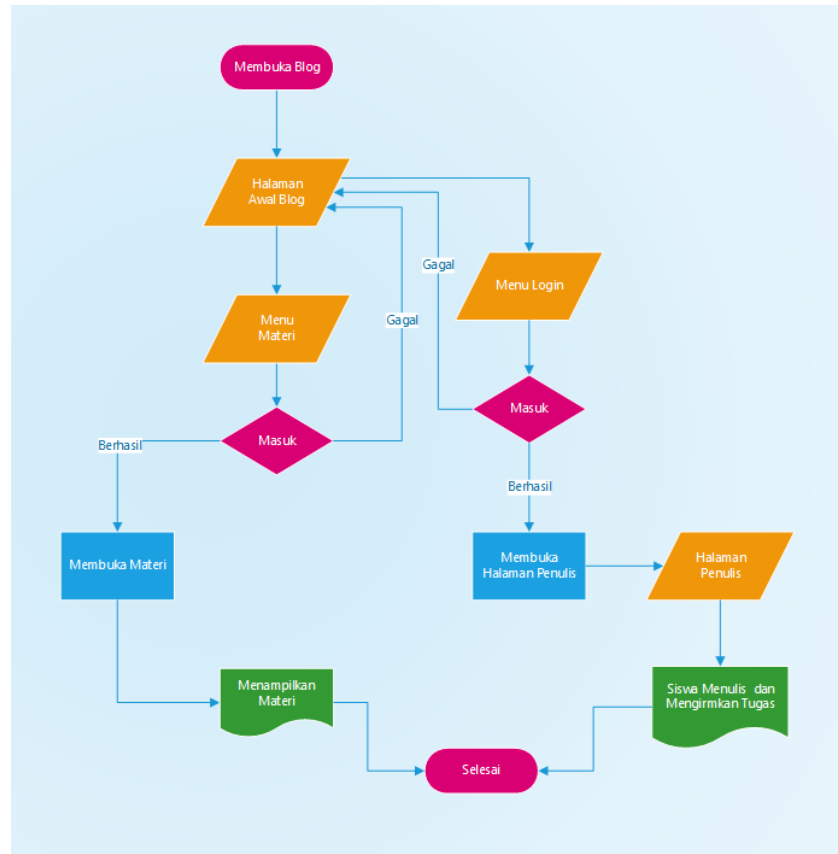
- a) User dapat mengumpulkan tugas sesuai menu yang telah di sediakan.
- b) User dapat memahami menu-menu dalam media pembelajaran secara mudah.
- c) User dapat memahami navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran.
- d) User tidak memiliki kendala dengan tata letak, warna dan tulisan dalam media pembelajaran.
- e) User dapat melihat dan mengedit tugas yang telah dikumpulkan.

4) *Media Analysis* (Analisis Media)

tahap ini dilakukan untuk mengetahui media yang akan dikembangkan. Media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa masih belum menjadi media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Cilimus. Guru masih menggunakan media konvensional seperti buku dan kertas. Peneliti yakin bahwa pembuatan suatu media pembelajaran berbasis blog akan membantu pekerjaan guru untuk sarana pengumpulan tugas siswa.

2. *Design*

Proses desain merupakan sebuah kesempatan untuk merancang dan menintervensi media dalam bentuk dokumen rencana, serta menjelaskan tujuan sebelum memulai pengembangan. Maka dari itu perlu dimuatnya *flowchart*, rancangan menu, dan *prototype* yang harus disiapkan diantaranya sebagai berikut:



Gambar 4.1.1
Flowchart Media Pembelajaran

a. Menu Beranda

Menu Beranda merupakan menu untuk menuju halaman utama/beranda atau biasa disebut halaman *Home*. Pengguna akan langsung menuju halaman ini ketika mengetikkan alamat blog. Pada halaman *Home*, terdapat *slide show* animasi agar terlihat lebih menarik untuk pengguna dan lebih bersemangat dalam belajar. Dalam menu ini juga terdapat menu untuk login atau masuk ke halaman admin (penulis).

b. Menu Kelas

Menu kelas merupakan menu dimana pengguna dapat melihat hasil tugas yang sudah di kumpulkan atau di posting pada blog dari kelas tersebut. Dalam blog ini terdapat 2 menu kelas yaitu kelas X Kuliner dan X MPLB yang dimana terdapat juga sub kelas didalamnya.

c. Menu Materi

Menu Materi merupakan menu yang berisi materi pelajaran Informatika. Menu ini merupakan salah satu pokok atau konten utama dalam blog sebagai media pembelajaran. Dalam menu ini terdapat materi tentang informatika dan terdapat juga foto dan video konsep dasar materi serta beberapa tutorialnya.

d. Menu Unduh

Menu Unduh merupakan menu untuk mengunduh materi yang terdapat dalam blog agar pengguna dapat mempelajari materi informatika secara offline. Materi yang terdapat dalam blog ini merupakan Buku Informatika dan Modul ajar Informatika yang sudah disediakan guru untuk siswa.

e. Menu Pencarian

Menu pencarian merupakan menu yang dapat digunakan pengguna untuk mencari materi lebih mudah dengan memasukan salah satu kata kunci dalam materi yang akan dicari. Dengan adanya menu pencarian ini pengguna dapat lebih mudah dan cepat menemukan materi yang sedang dibutuhkan.

f. Menu Login

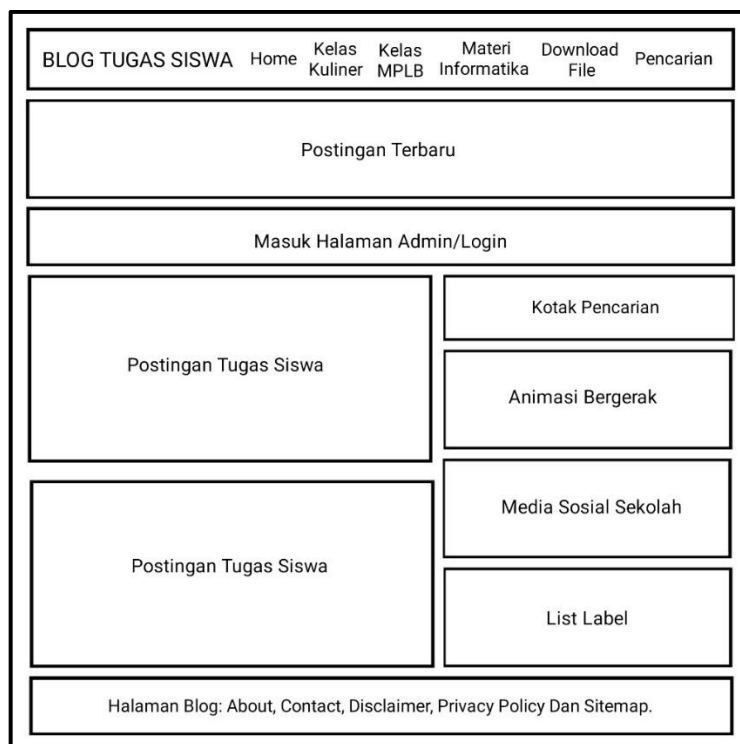
Menu login ini merupakan menu dimana pengguna dapat masuk ke halaman admin sebagai penulis agar dapat menulis tugas dan mengumpulkan tugasnya. Pada menu login ini yang kemudian akan diarahkan pada halaman admin blogger sebagai penulis.

g. Menu Follow Us

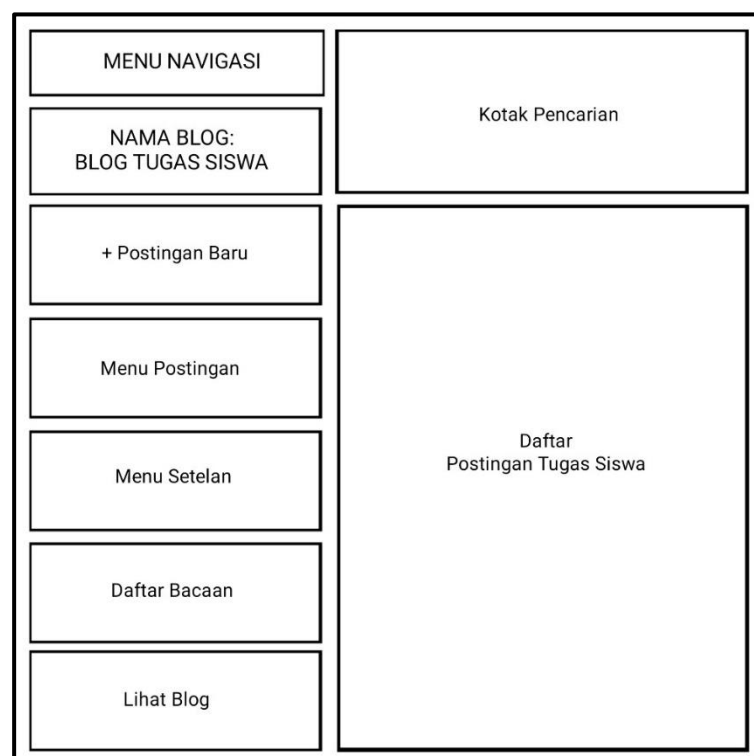
Menu follow us merupakan menu yang berisi alamat sosial media sekolah untuk bisa diikuti agar dapat mengetahui informasi terbaru dari sekolah.

h. Menu List Labels

Menu list labels merupakan menu list materi dan kelas yang ada dalam blog, sehingga pengguna dapat mengetahui daftar list label yang ada dalam media blog tersebut.



Gambar 4.2.1
 Prototype Halaman User



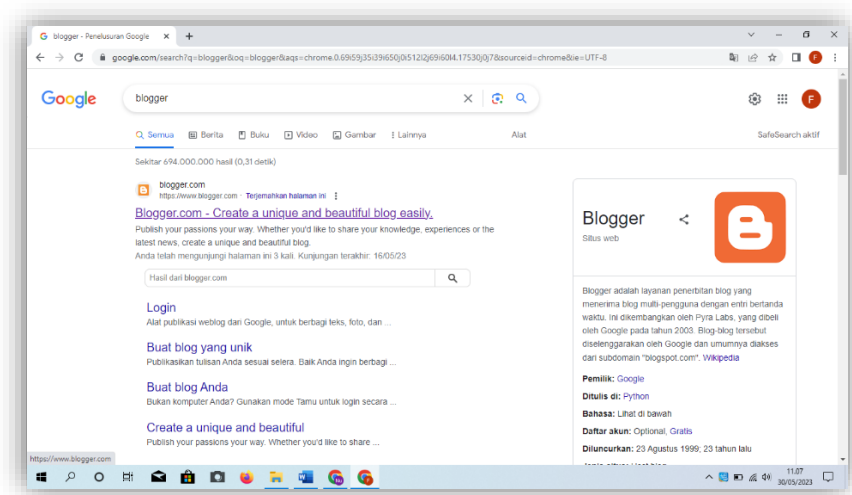
Gambar 4.2.2
 Prototype Halaman Admin Penulis

3. Development

Tahapan ini merupakan tahapan di mana hasil dari proses desain sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Dalam penelitian ini, desain yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam bentuk blog yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya; grafik, gambar, video, dan komponen blog itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti mendaftar blog melalui blogspot kemudian membuat rancangan awal dari media yang akan dibuat. Peneliti merancang tampilan dari blog yang akan dibuat, menyiapkan materi, dan membuat contoh tulisan untuk di posting di blog, berikut tahapannya:

a. Searching blogger.com

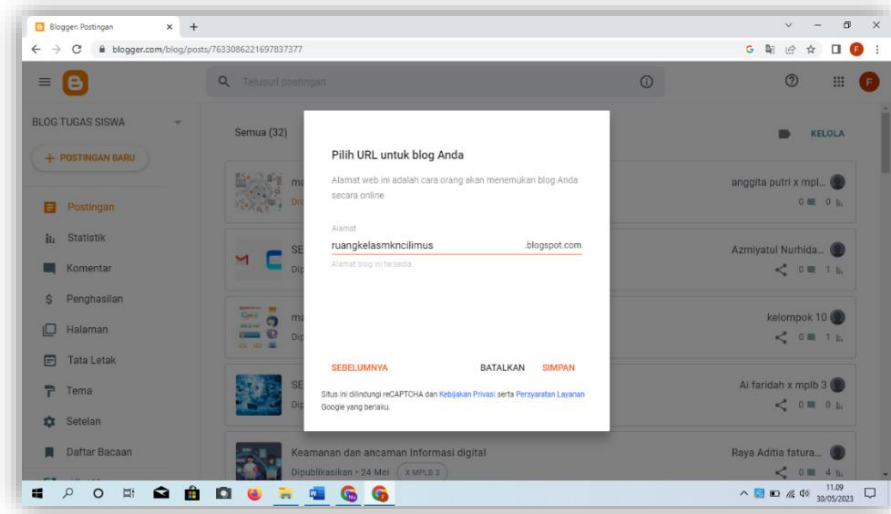
Langkah pertama yaitu dengan membuka aplikasi browser dan ketik blogger.com pada kotak penelusuran. Kemudian klik pada bagian paling atas hasil pencarian sebagaimana tertera pada gambar berikut:



Gambar 4.3.1
Searching blogger.com

b. Mendaftarkan alamat blog

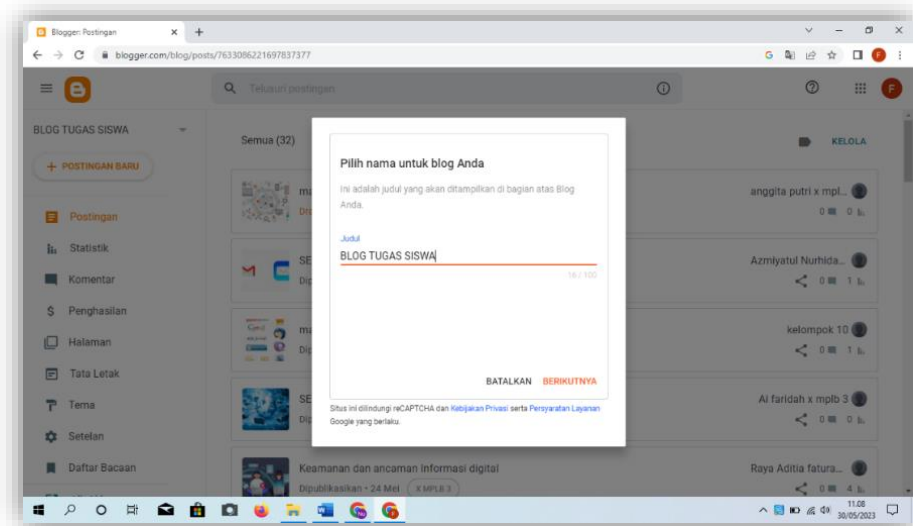
Setelah masuk ke blogger selanjutnya mendaftar alamat blog yang akan dibuat ke blogger dengan mengisi alamat blog, yaitu alamat blog ruangklassmknCILIMUS. Alamat blog harus disatukan tidak boleh ada jarak anatar kata atau spasi sebagaimana terdapat pada gambar berikut:



Gambar 4.3.2
Mendaftarkan alamat blog

c. Mengisi judul blog

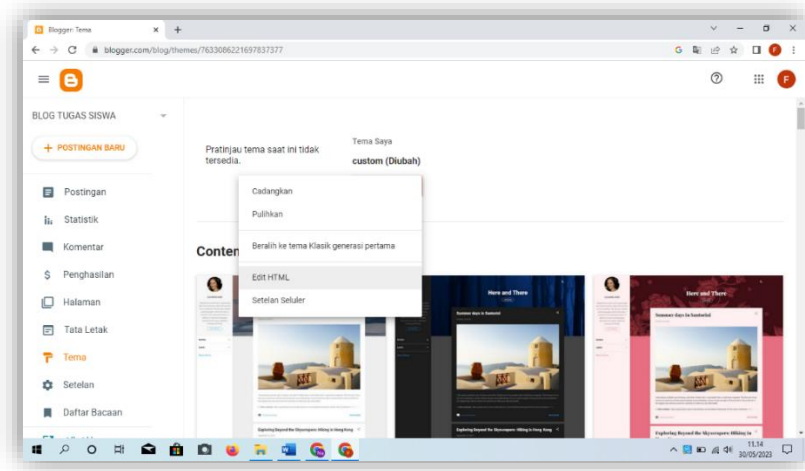
Setelah mendaftarkan alamat blog pada blogger akan ditampilkan judul blog. Pada kolom yang disediakan isi dengan nama judul blog yang akan dibuat yaitu "BLOG TUGAS SISWA". Sebagaimana dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 4.3.3
Mengisi judul blog

d. Mengedit tema blog

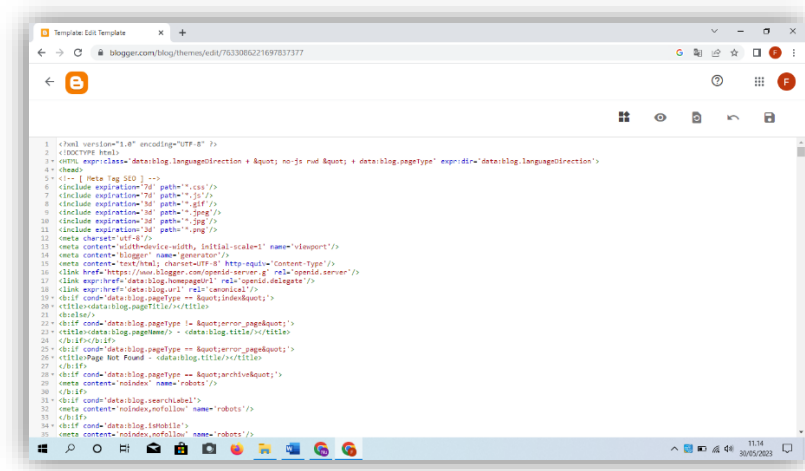
Setelah terdaftar di blogger kita akan langsung diarahkan ke halaman admin. Pada tahap awal ini adalah megedit tema blog/ tampilan pada blog dengan pilih tema pada menu yang ada dan klik pilih tema. Sebagaimana dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 4.3.4
Mengedit tema blog

e. Mengedit tampilan blog

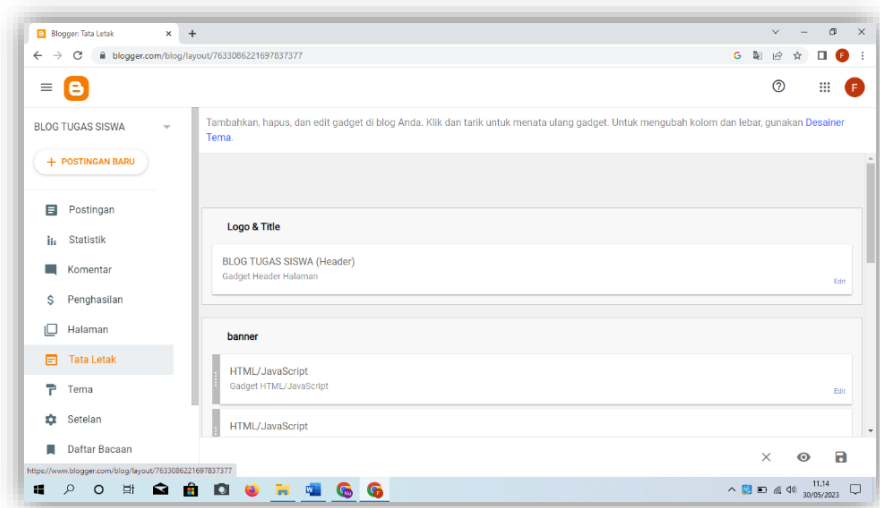
Setelah masuk pada menu edit html maka akan muncul *source code* html, ubah lah apa yang diperlukan pada blog tersebut dengan mengedit *source code* html tersebut. Seperti terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3.5
Mengedit tampilan blog

f. Mengubah tata letak blog

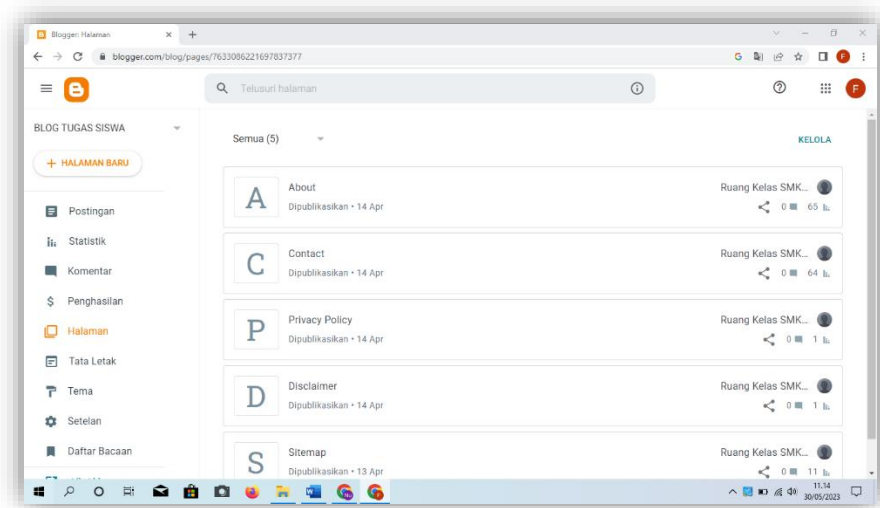
Setelah mengedit tampilan blog selanjutnya yaitu mengubah tata letak sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya, sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3.6
Mengubah tata letak blog

g. Mengisi halaman informasi blog

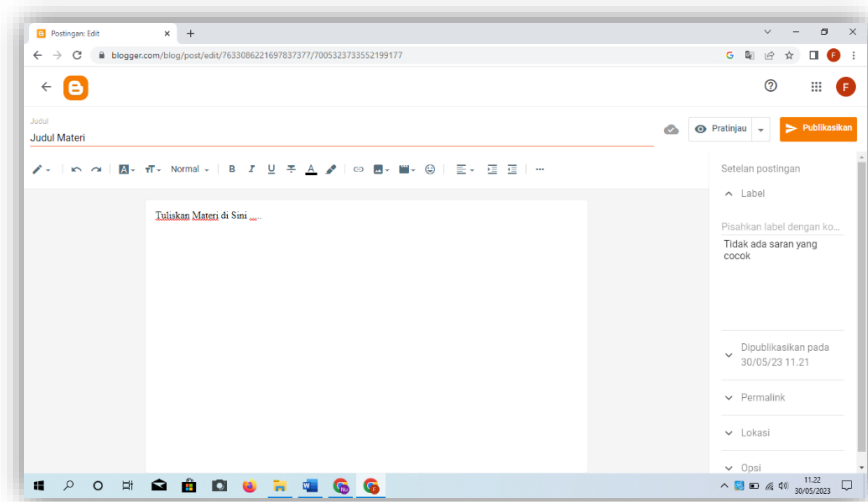
Setelah selesai mengedit tampilan dan tata letak, kemudian memberikan informasi blog dengan mengisi halaman tentang informasi blog, sebagaimana tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3.7
Mengisi halaman informasi blog

h. Memposting materi informatika

Selanjutnya yaitu menulis materi informatika dan menguploadnya di blog tersebut. Sebelumnya ke menu postingan dan klik postingan baru seperti pada gambar:

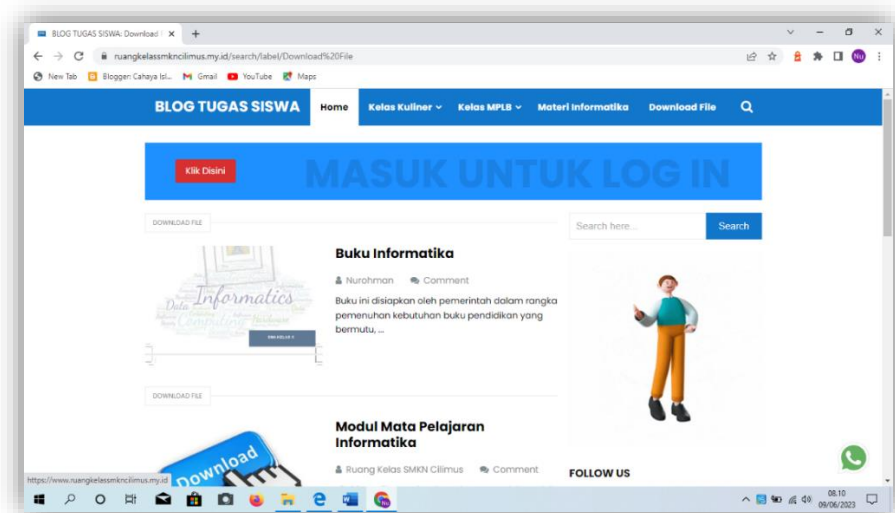


Gambar 4.3.8

Memposting materi informatika

i. Melihat materi informatika di blog

Setelah menulis dan memposting materi informatika, selanjutnya kita bisa langsung melihat hasilnya pada blog tersebut sebagaimana terlihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3.9

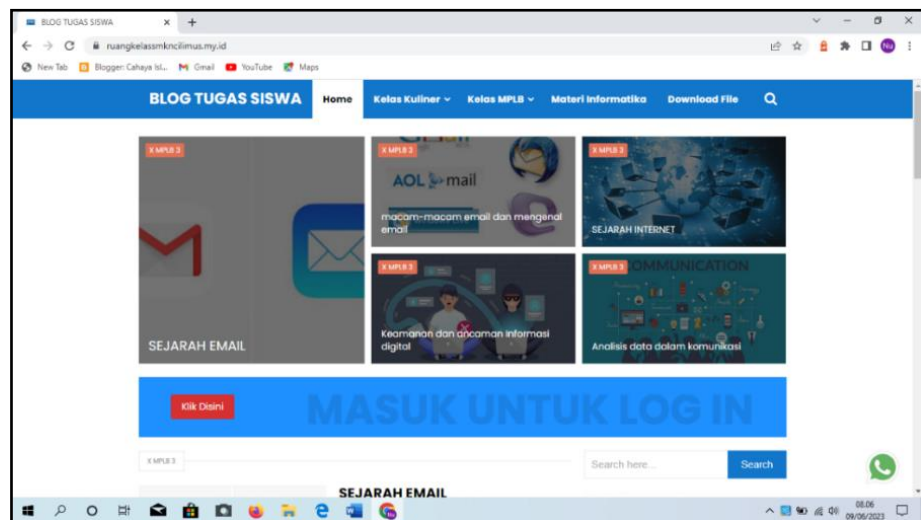
Melihat materi informatika di blog

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa adalah sebuah situs/blog yang dapat digunakan dan diakses secara *online* dengan alamat url blog: www.ruangkelasmmkncilimu.my.id.

Media pembelajaran berbasis blog yang telah dikembangkan kemudian diakses secara *online* agar dapat digunakan oleh pengguna secara langsung. Berikut merupakan konten/isi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa di SMK Negeri 1 Cilimus:

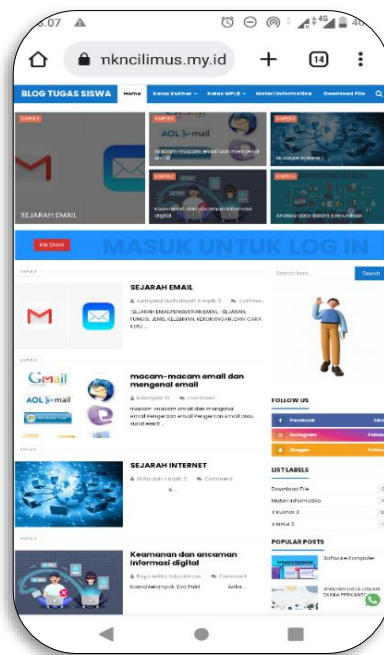
a. Halaman Beranda/*Home*

Halaman Beranda merupakan halaman utama atau halaman *Home*. Pengguna akan langsung menuju halaman ini ketika mengetikkan alamat blog. Pada halaman *Home*, terdapat *slide show* animasi agar terlihat lebih menarik untuk pengguna agar lebih bersemangat dalam belajar. Dalam menu ini juga terdapat menu untuk login atau masuk ke halaman admin (penulis). Tampilan home bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.1

Tampilan Halaman Beranda/Home Blog pada Laptop

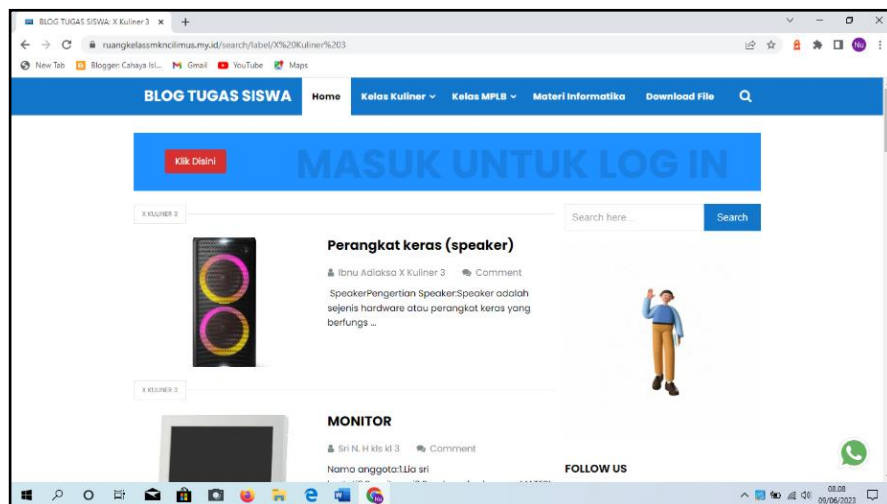


Gambar 4.4.2

Tampilan Halaman Beranda/Home Blog pada Handphone

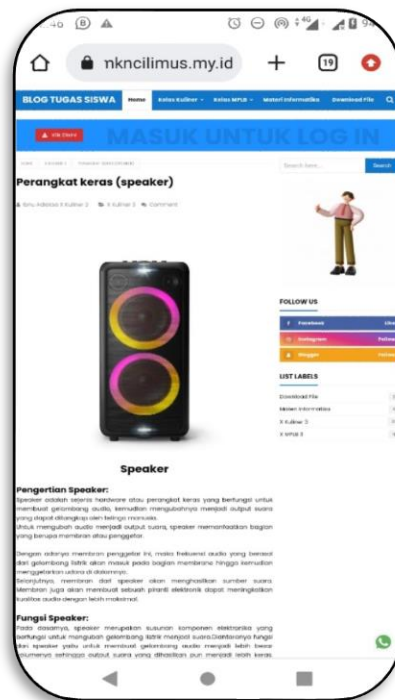
b. Halaman Kelas Kuliner

Halaman kelas kuliner merupakan menu dimana pengguna dapat melihat hasil tugas yang sudah di kumpulkan atau di posting pada blog dari kelas kuliner. Sebagai sampelnya disini pada kelas X Kuliner 3. Tampilannya bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.3

Tampilan Halaman Kelas Kuliner pada Laptop

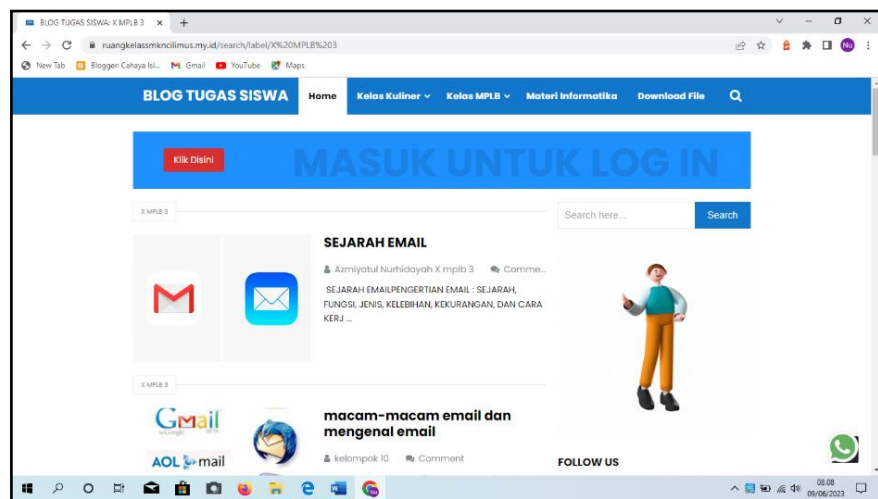


Gambar 4.4.4

Tampilan Halaman Kelas Kuliner pada Handphone

c. Halaman Kelas MPLB

Halaman kelas MPLB merupakan menu dimana pengguna dapat melihat hasil tugas yang sudah di kumpulkan atau di posting pada blog dari kelas MPLB. Sebagai sampelnya disini pada kelas X MPLB 3. Tampilannya bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.5

Tampilan Halaman Kelas MPLB pada Laptop

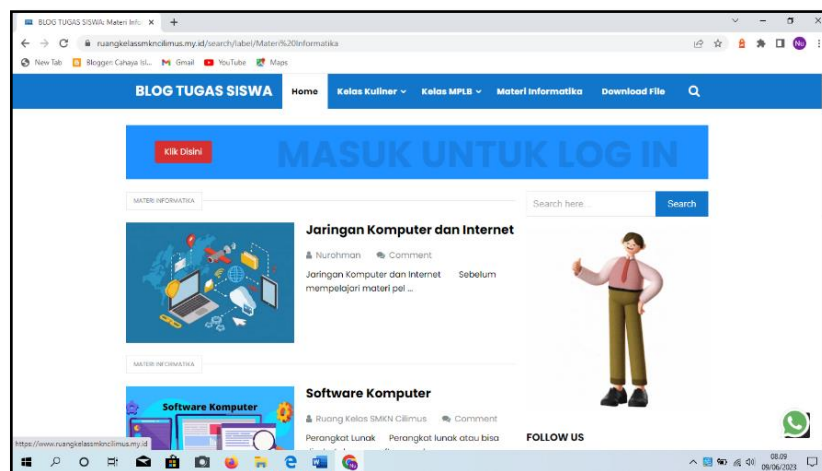


Gambar 4.4.6

Tampilan Halaman Kelas MPLB pada Handphone

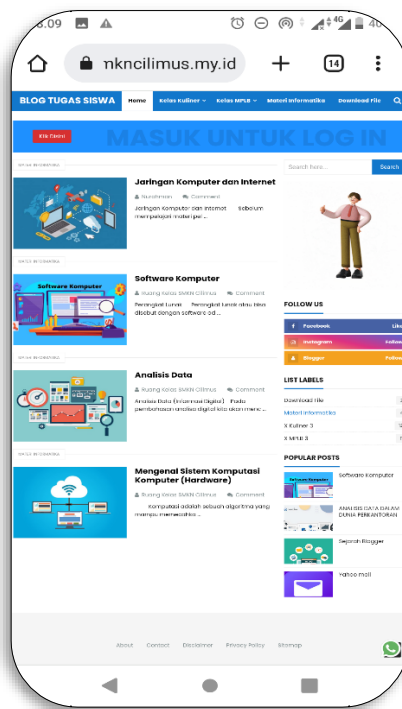
d. Halaman Materi Informatika

Halaman Materi Informatika merupakan menu yang berisi materi pelajaran Informatika. Dalam menu ini terdapat materi tentang informatika dan terdapat juga foto dan video konsep dasar materi dan tutorialnya. Tampilan halaman materi informatika bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.7

Tampilan Halaman Materi Informatika pada Laptop



Gambar 4.4.8

Tampilan Halaman Materi Informatika pada Handphone

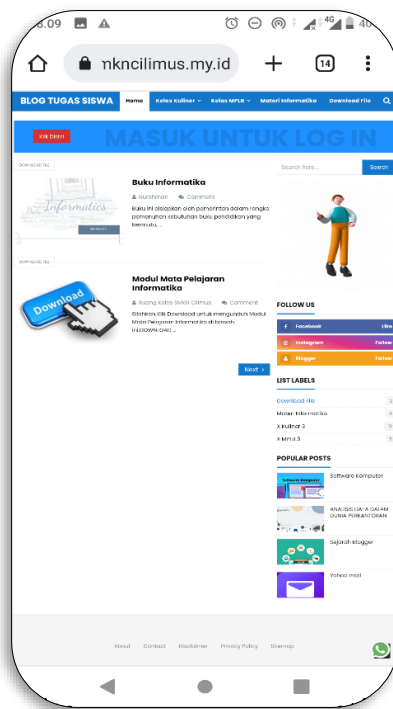
e. Halaman Download File

Halaman download file merupakan menu untuk mengunduh materi yang terdapat dalam blog agar pengguna dapat mempelajari materi informatika secara *offline*. Tampilan halaman download file bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.9

Tampilan Halaman Download File pada Laptop

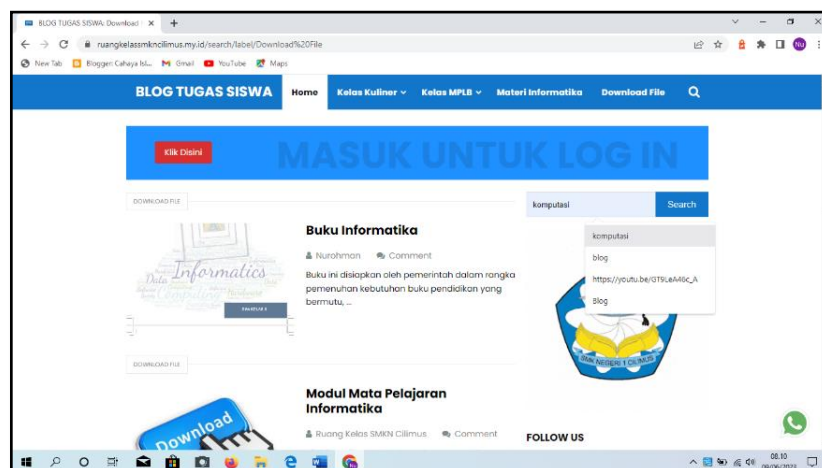


Gambar 4.4.10

Tampilan Halaman Download File pada Handphone

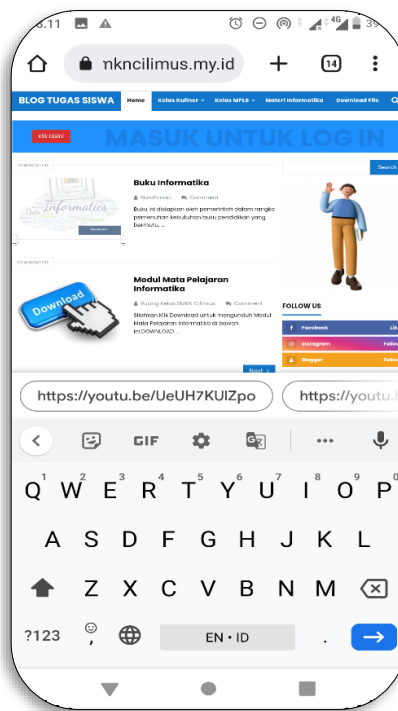
f. Halaman *Search*

Halaman search atau pencarian merupakan menu yang dapat digunakan pengguna untuk mencari materi lebih mudah dengan memasukkan salah satu kata kunci dalam materi yang akan dicari. Tampilan halaman search bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.11

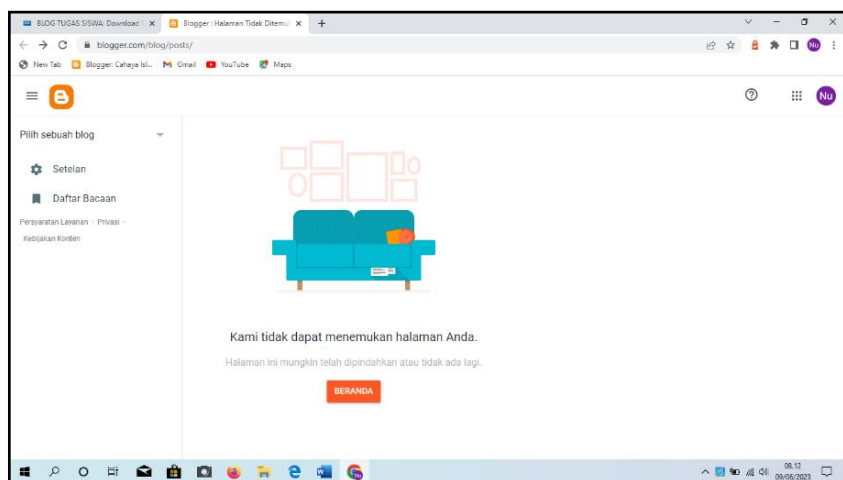
Tampilan Halaman *Search* pada Laptop



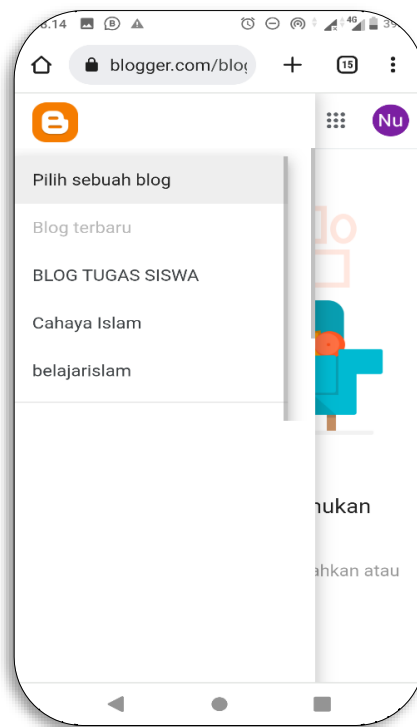
Gambar 4.4.12
Tampilan Halaman *Search* pada Handphone

g. Halaman Login

Halaman login ini merupakan menu dimana pengguna dapat masuk ke halaman admin pada blogger sebagai penulis agar dapat menulis tugas dan mengumpulkan tugasnya. Tampilan halaman login bisa dilihat pada gambar di bawah:



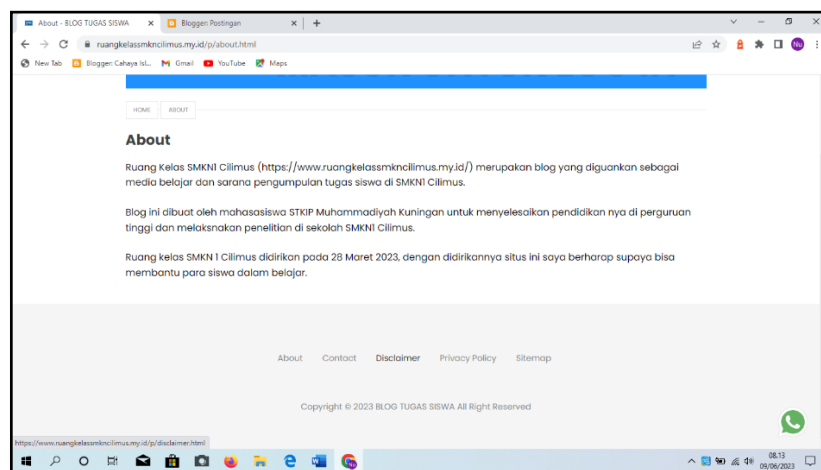
Gambar 4.4.13
Tampilan Halaman Admin Penulis pada Laptop



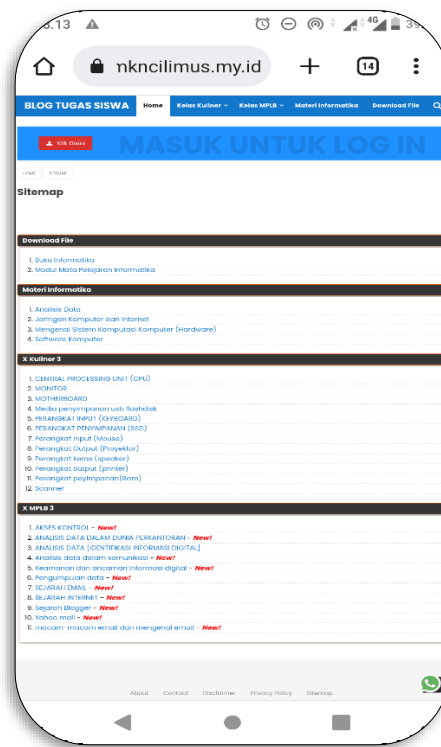
Gambar 4.4.14
Tampilan Halaman Admin Penulis pada Handphone

h. Halaman Blog

Halaman Blog merupakan menu dimana pengguna dapat melihat informasi tentang media blog ini diantaranya ada *halaman about, contact, privacy police, disclaimer, dan sitemap*. Tampilan salah satu halaman Blog bisa dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.4.15
Tampilan Halaman *About* pada Laptop



Gambar 4.4.16
Tampilan Halaman *Sitemap* pada Handphone

4. Implementation

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan digunakan sebagaimana yang telah di rencanakan agar dapat berjalan sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing.

Dalam penelitian ini, blog yang dikembangkan selanjutnya diimplementasikan ke dalam sebuah domain yang kemudian dapat digunakan dan diuji oleh ahli media sebelum di gunakan oleh pengguna (siswa). Domain yang digunakan yaitu doamin *my.id* sehingga url link blog menjadi “ruangkelasnkcilimus.my.id.” Selain itu blog juga harus di atur sedemikian rupa agar siswa dapat masuk ke halaman admin sebagai penulis agar bisa mengirimkan tugasnya.

Data uji coba media pembelajaran ini diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi dengan mengisi instrumen berupa angket tentang pengujian kelayakan media pembelajaran blog yang sudah dibuat. Berikut data hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi:

a. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menguji aspek kemudahan dalam menggunakan blog, fungsional blog, dan tampilan blog. Pada tahap ini validasi pengujian media pembelajaran dilakukan oleh Ahli Media yaitu Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M. Pd. dan Bapak Haris Kadarisman, S. Kom. Validasi dilakukan dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Skor 5 = SS untuk penilaian Sangat Setuju, skor 4 = S untuk penilaian Setuju, skor 3 = C untuk penilaian Cukup, skor 2 = TS untuk penilaian Tidak Setuju dan skor 1 = STS untuk penilaian Sangat Tidak Setuju.

Validator untuk ahli media terdiri dari 2 orang yaitu dosen *homebase* PTIK STKIP Muhammadiyah Kuningan dan guru mata pelajaran Informatika SMKN 1 Cilimus yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi ahli, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1.1
Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang di Validasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan menggunakan blog						
1.	Menu-menu yang ada dalam blog mudah dipahami.	2				
2.	Menu-menu dalam admin/penulis blog mudah dipahami	1	1			
3.	Tulisan teks yang digunakan pada blog mudah dipahami	1	1			
4.	Blog bisa di buka kapanpun dan di manapun	2				
5.	Blog dapat diakses menggunakan handphone	2				
Fungsional blog						
6.	Menu navigasi berfungsi dengan baik	1	1			

No.	Aspek yang di Validasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
7.	Verifikasi admin/penulis berfungsi dengan baik	1	1			
8.	Menu penulis berfungsi dengan baik	2				
9.	Menu kirim/pengiriman tugas/tulisan berjalan dengan baik	1	1			
10.	Ketepatan tombol menu blog mudah dipahami	2				
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf mudah dipahami	2				
12.	Ukuran huruf sesuai	1	1			
Tampilan Blog						
13.	Tema pada blog sesuai dengan materi	1	1			
14.	Tampilan blog di handphone sesuai	2				
15.	Tampilan blog menarik		1	1		
16.	Tampilan blog mudah dipahami	1	1			
17.	Tampilan blog admin/penulis mudah dipahami	1	1			
18.	Tata letak blog mudah dipahami		2			
19.	Ketepatan pemilihan gambar pada blog sesuai dengan materi		2			
20.	Ketepatan background warna pada blog sesuai dengan teks	1	1			

b. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari aspek desain pembelajaran serta aspek bahasa dan komunikasi. Ahli materi adalah dua guru mata pelajaran Informatika, untuk Kelas X Jurusan Kuliner di SMKN 1 Cilimus yaitu Ibu Apit Pitriawati, S. Pd. Dan untuk Kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran

dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 1 Cilimus yaitu Bapak Haris Kadarisman, S. Kom.

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli materi dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Skor 5 = SS untuk penilaian Sangat Setuju, skor 4 = S untuk penilaian Setuju, skor 3 = C untuk penilaian Cukup, skor 2 = TS untuk penilaian Tidak Setuju dan skor 1 = STS untuk penilaian Sangat Tidak Setuju. Setelah dilakukan validasi ahli, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi. Hasil dari validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1.2
Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran	1	1			
2.	Alur Tujuan Pembelajaran relevansi dengan materi ajar	1	1			
3.	Alur Tujuan Pembelajaran dapat mencakup penguatan profil pelajar pancasila	1	1			
4.	Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami		2			
B. Isi Materi (content)						
5.	Isi materi sudah sesuai dengan tujuan Pembelajaran	1	1			
6.	Aktualitas materi dalam media pembelajaran sudah baik		2			
7.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik	1	1			
8.	Jumlah materi yang diberikan sesuai	1	1			

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
	dengan tujuan pembelajaran					
9.	Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1			
10.	Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat	1	1			
C. Bahasa dan komunikasi						
11.	Bahasa yang digunakan sudah baik		2			
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		2			
C. Bahasa dan komunikasi						
13.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif	1	1			
14.	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa		2			
15.	Redaksi dalam media pembelajaran sudah cukup jelas		2			

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari penelitian yang sudah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan analisis pada data tersebut. Berikut merupakan analisis data dari data yang telah didapatkan dari ahli media, ahli materi, dan siswa.

c. Analisis Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian modul dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Kuesioner pengujian media pembelajaran dilakukan oleh 2 orang ahli media berdasarkan perhitungan skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5. Hasil dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1.3
Penghitungan Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor 2 Ahli Media	Jumlah Skor tiap Aspek	Jumlah maksimal
1.	Kemudahan Menggunakan Blog	1	10	49	50
		2	9		
		3	10		
		4	10		
		5	10		
2.	Fungsional Blog	6	9	66	70
		7	9		
		8	10		
		9	9		
		10	10		
		11	10		
		12	9		
3.	Tampilan Blog	13	9	69	80
		14	10		
		15	7		
		16	9		
		17	9		
		18	8		
		19	8		
		20	9		
Jumlah Skor				184	200

Adapun analisis data hasil validasi penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, secara garis besar dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1.4
Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Maksimal	Persentase kelayakan
1.	Kemudahan Blog	5	49	50	98%
2.	Fungsional Blog	7	66	70	94,28%
3.	Tampilan Blog	8	69	80	86,25%
Jumlah		20	184	200	
Skor Rata-rata					92%

Berdasarkan tabel hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media didapat skor persentase kelayakan dari aspek kemudahan menggunakan blog 98%, aspek fungsional blog 94,28% sedangkan dari aspek tampilan blog sebesar 86,25%, sehingga didapat rerata persentase kelayakan yaitu 92%. Berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel diatas, maka media pembelajaran berbasis web dalam kriteria kelayakan **“Sangat Layak”**.

d. Analisis Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian materi yang di posting dalam blog dilihat dari aspek desain pembelajaran, isi materi dan bahasa komunikasi. Validasi pengujian media pembelajaran dilakukan oleh 2 orang ahli materi berdasarkan perhitungan skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5. Hasil dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1.5
Penghitungan Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor 2 Ahli Materi	Jumlah Skor tiap Aspek	Jumlah maksimal
1.	Desain Pembelajaran	1	9	35	40
		2	9		
		3	9		
		4	8		
2.	Isi Materi	5	9	53	60
		6	8		
		7	9		
		8	9		
		9	9		
		10	9		
3.	Bahasa dan Komunikasi	11	8	43	50
		12	8		
		13	9		
		14	9		
		15	9		
Jumlah Skor				131	150

Adapun analisis data hasil validasi penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, secara garis besar dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

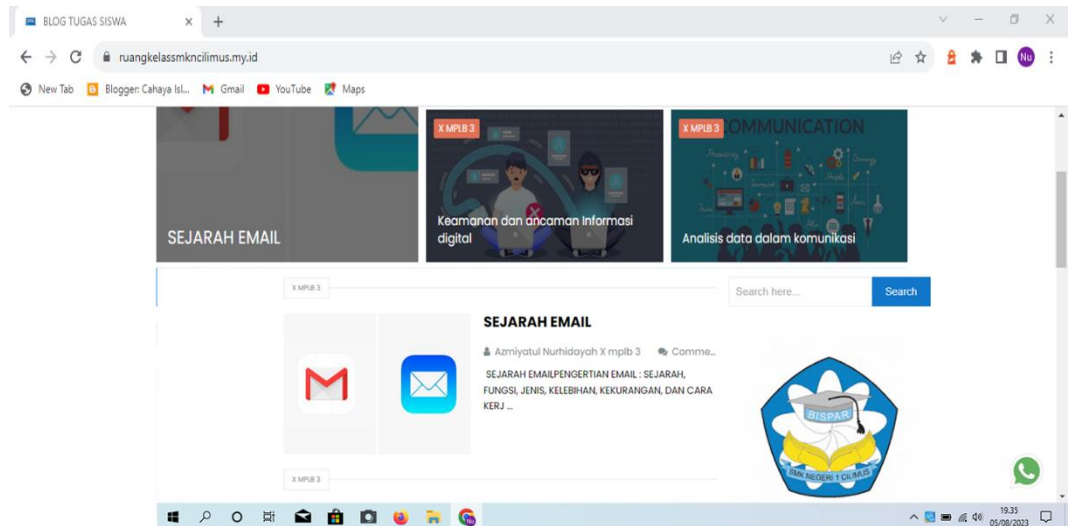
Tabel 4.1.6
Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Maksimal	Persentase kelayakan
1.	Desain Pembelajaran	4	35	40	87,50%
2.	Isi Materi	6	53	60	88,33%
3.	Bahasa Komunikasi	5	43	50	86%
Jumlah		15	131	150	
Skor Rata-rata					87,33%

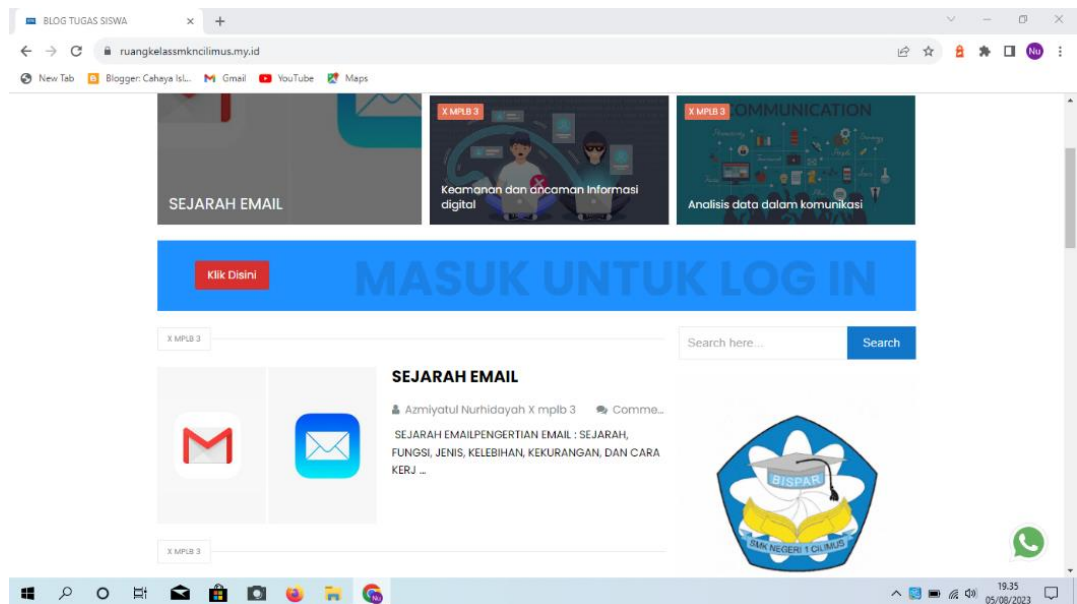
Berdasarkan tabel hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi didapat skor persentase kelayakan dari aspek desain pembelajaran 87,50%, aspek isi materi 88,33% sedangkan dari aspek bahasa dan komunikasi sebesar 86%, sehingga didapat rerata persentase kelayakan yaitu 87,33%. Berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel diatas, maka materi dalam media pembelajaran berbasis blog dalam kriteria kelayakan “**Sangat Layak**”.

e. Hasil Revisi Ahli Media dan Ahli Materi

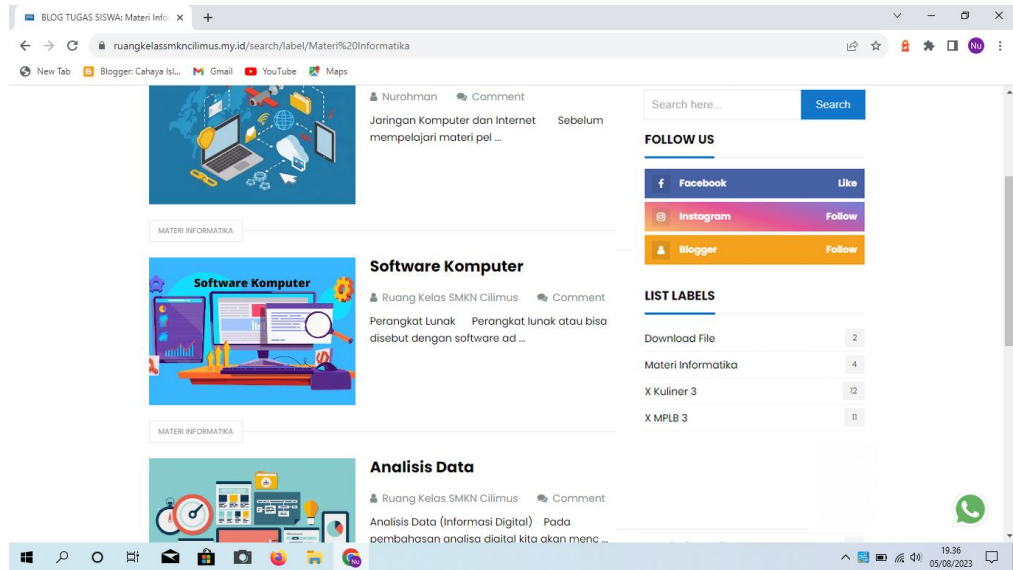
Media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa ini belum dapat digunakan oleh siswa jika masih ada revisi dari ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian kali ini berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi ada beberapa hal yang harus ditambahkan dalam media pembelajaran berbasis blog, berikut hasil revisi media pembelajaran berbasis blog berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi:



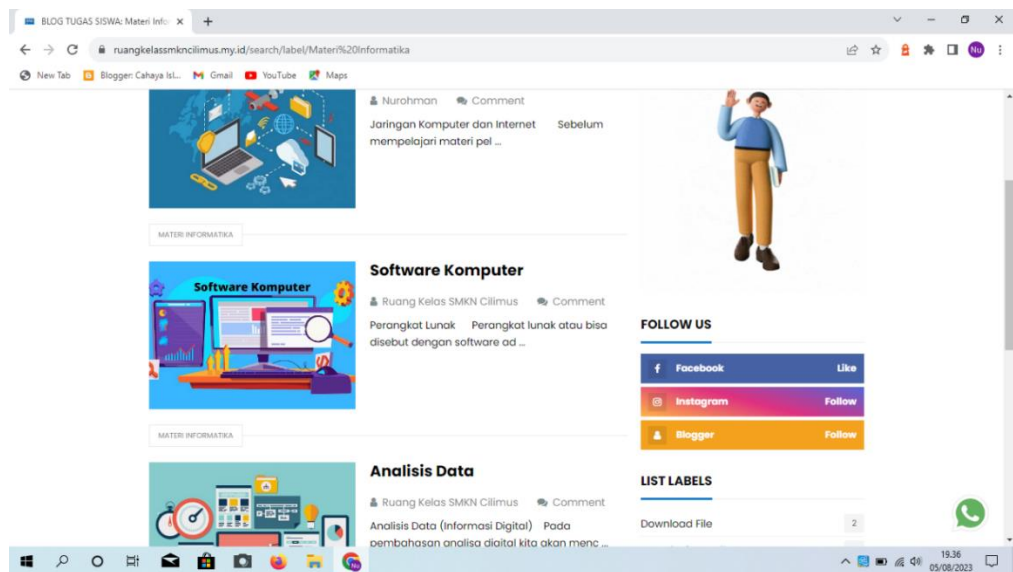
Gambar 4.5.1
Tampilan Blog Sebelum Revisi Menu Login



Gambar 4.5.2
Tampilan Blog Setelah Revisi Menu Login



Gambar 4.5.3
Tampilan Blog Sebelum Revisi Animasi



Gambar 4.5.4
Tampilan Blog Setelah Revisi Animasi

5. Evaluation

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini dilaksanakan setelah tahap *development* yaitu untuk validasi media yang sudah dibuat antara lain yang berkaitan dengan materi yang ada pada blog serta fungsi dan tampilan blog.

Peneliti melakukan evaluasi oleh ahli media untuk melihat kelayakan blog yang sudah dibuat, apabila masih ada kekurangan maka dilakukan revisi kembali. Dalam penelitian ini, media yang telah dikembangkan diuji untuk kemudian direvisi. Setelah itu media kembali diuji kemudian direvisi kembali sampai menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Begitupun dengan materi sebelum materi di berikan kepada siswa materi di uji oleh ahli materi yaitu guru mata pelajaran informatika.

Pengujian dengan memberikan angket respon siswa pada media pembelajaran dilakukan apabila sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian tersebut akan dilakukan oleh siswa Kelas X Kuliner 3 dan X MPLB 3 di SMKN 1 Cilimus. Uji coba produk media pembelajaran oleh siswa dilakukan dengan mengisi angket setelah siswa mencoba menggunakan media pembelajaran yang diujikan. Angket berupa 15 butir pertanyaan. Berikut merupakan hasil dari uji coba produk oleh siswa.

a. Data Angket Respon Siswa

Pengujian angket respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana media pembelajaran blog dipahami oleh siswa dilihat dari aspek kemudahan menggunakan blog, kinerja blog, dan informasi dari blog. Siswa membuka dan menggunakan media pembelajaran blog kemudian memberikan penilaian dengan mengisi lembar angket respon siswa. Pengujian dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023 di kelas X Kuliner 3 dan X MPLB 3 SMK Negeri 1 Cilimus. Berikut rekap data hasil pengujian angket respon siswa:

Tabel 4.2.1
Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas X Kuliner 3

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan Blog						
1.	Cara penggunaan blog ini sangat simpel.	5	7			
2.	Blog ini sangat mudah dipelajari.	3	5	4		
Kinerja Blog						
3.	Saya dapat dengan cepat menyelesaikan tugas saya menggunakan blog ini.	2	5	5		
4.	Saya merasa nyaman menggunakan blog ini	3	6	3		
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas saya dengan efisien ketika menggunakan blog ini.	1	9	3		
Kinerja Blog						
6.	Saya yakin saya akan lebih produktif ketika menggunakan blog ini		5	7		
7.	Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya dapat kembali dan pulih dengan cepat.	3	5	4		
Informasi Blog						
8.	Informasi yang disediakan blog ini sangat Jelas	8	4			
9.	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan	4	7	1		
10.	Informasi yang diberikan oleh blog ini sangat mudah dipahami.	4	5	3		
11.	Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan tugas saya.	4	3	5		
Desain Blog						
12.	Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas	5	7			

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
13.	Tampilan blog ini sangat memudahkan.	7	4	1		
14.	Saya suka menggunakan tampilan blog semacam ini	1	7	4		
15.	Blog ini memberikan semua fungsi dan kapabilitas yang saya perlukan		6	6		

Tabel 4.2.2
Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas X MPLB 3

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan Blog						
1.	Cara penggunaan blog ini sangat simpel.	4	3	4		
2.	Blog ini sangat mudah dipelajari.	1	3	7		
Kinerja Blog						
3.	Saya dapat dengan cepat menyelesaikan tugas saya menggunakan blog ini.	2	5	4		
4.	Saya merasa nyaman menggunakan blog ini	1	4	6		
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas saya dengan efisien ketika menggunakan blog ini.	4	2	5		
6.	Saya yakin saya akan lebih produktif ketika menggunakan blog ini	1	8	2		
7.	Kapanpun saya melakukan kesalahan, saya dapat kembali dan pulih dengan cepat.	4	4	2	1	
Informasi Blog						
8.	Informasi yang disediakan blog ini sangat Jelas	5	5	1		
9.	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan	5	6			

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
10.	Informasi yang diberikan oleh blog ini sangat mudah dipahami.	4	4	3		
11.	Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan tugas saya.	5	5	1		
12.	Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas	6	3	2		
Informasi Blog						
13.	Tampilan blog ini sangat memudahkan.	6	3	2		
14.	Saya suka menggunakan tampilan blog semacam ini	2	8	1		
15.	Blog ini memberikan semua fungsi dan kapabilitas yang saya perlukan	3	6	2		

Tabel 4.2.3
Penghitungan Hasil Pengujian Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor dari Siswa	Jumlah Skor tiap Aspek	Jumlah maksimal
1.	Kemudahan Blog	1	97	182	230
		2	85		
2.	Kinerja Blog	3	87	439	575
		4	87		
		5	90		
		6	84		
		7	91		
3.	Informasi Blog	8	104	393	460
		9	100		
		10	94		
		11	95		
4.	Desain Blog	12	101	380	460
		13	102		
		14	90		
		15	87		
Jumlah Skor				1.394	1.725

Tabel 4.2.4
Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor dari Siswa	Skor Maksimal	Persentase kelayakan
1.	Kemudahan Blog	2	182	230	79,13%
2.	Kinerja Blog	5	439	575	76,35%
3.	Informasi Blog	4	393	460	85,43%
4.	Desain Blog	4	380	460	82,61%
Jumlah		15	1.394	1.725	
Skor Rata-rata					80,81%

Berdasarkan tabel diatas hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa didapat skor persentase kelayakan dari aspek kemudahan menggunakan blog 79,13%, aspek kinerja blog 76,35%, aspek informasi blog 85,43% sedangkan dari aspek desain blog sebesar 82,61%, sehingga didapat rerata persentase kelayakan yaitu 80,81% Berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel diatas, maka media pembelajaran berbasis blog dalam kriteria kelayakan “**Layak**”.

B. PEMBAHASAN

Pembahasan tentang hasil penelitian ini ditujukan pada permasalahan yang disebutkan dalam rumusan masalah. Permasalahan tersebut kemudian dibahas sesuai dengan hasil data yang telah diperoleh selama penelitian. Berikut merupakan penjelasan dan pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis blog?

Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan yang diambil dari buku *Multimedia-based Instructional Design* karya William W. Lee dan Diana L. Owens yang telah disesuaikan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Secara garis besar tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini yaitu *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE)*.

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan *assessment/analysis* untuk mengetahui keadaan pembelajaran berlangsung saat di sekolah dan hal yang dibutuhkan pada proses pengembangan media antara lain materi, teknologi (*hardware & software*), analisis task yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan *assessment/analysis* yang telah dikumpulkan, proses *design* dilakukan. Pada tahap ini peneliti mendesain komponen-komponen yang akan terdapat dalam media pembelajaran berbasis blog, yaitu pemilihan materi dan penugasan secara spesifik, pemilihan pendekatan media yang digunakan dan perancangan menu. Terdapat enam menu utama dalam media pembelajaran ini yaitu:

- a. Menu Beranda, merupakan halaman utama atau halaman awal dari media pembelajaran. Pada halaman Home ini terdapat juga slide show animasi agar terlihat lebih menarik menarik untuk pengguna agar lebih bersemangat dalam belajar.
- b. Menu Kelas, merupakan menu dimana pengguna dapat melihat hasil tugas yang sudah di kumpulkan atau di posting pada media blog dari kelas tersebut. Dalam blog ini terdapat 2 menu kelas yaitu kelas X Kuliner dan X MPLB yang dimana terdapat juga sub kelas didalamnya.
- c. Menu Materi, merupakan menu yang berisi materi pelajaran Informatika. Menu ini merupakan salah satu pokok atau konten utama dalam blog yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Dalam menu ini terdapat materi tentang informatika dan terdapat juga foto serta beberapa video konsep dasar materi dan tutorialnya.
- d. Menu Unduh, merupakan menu untuk mengunduh materi yang terdapat dalam blog, dengan tujuan agar siswa/pengguna dapat mempelajari materi informatika secara *offline*. Materi yang terdapat dalam blog ini merupakan Buku Informatika dan Modul ajar Informatika yang sudah disediakan untuk siswa.

- e. Menu Pencarian, merupakan menu yang dapat digunakan pengguna untuk mencari materi agar lebih mudah yaitu dengan memasukan salah satu kata kunci dalam materi yang akan dicari. Dengan adanya menu pencarian ini pengguna dapat lebih mudah dan cepat menemukan materi yang sedang dibutuhkan.
- f. Menu Login, merupakan menu dimana siswa/pengguna dapat masuk ke halaman admin blog sebagai penulis agar dapat menuliskan tugasnya dan mengumpulkannya. Menu login pada blog ini ketika di klik kemudian akan diarahkan pada halaman admin blogger sebagai penulis.

Berdasarkan desain tersebut kemudian dilakukan pengembangan (*development*) yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam bentuk web yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya; grafik, gambar, video, dan komponen blog itu sendiri. Pada tahap ini, peneliti mendaftarkan blog melalui blogspot kemudian membuat rancangan awal dari media yang akan dibuat. Karena produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini berupa blog maka peneliti merancang tampilan dari blog yang akan dibuat, menyiapkan materi, dan membuat contoh tulisan untuk di posting di blog.

Tahap selanjutnya adalah implementation yaitu mengunggah media pembelajaran secara *online* agar dapat digunakan langsung oleh pengguna. Peneliti mengunggah media pembelajaran secara online dengan alamat www.ruangkelasmkncilimus.my.id.

Tahapan terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran ini adalah tahap *evaluation*. Proses ini digunakan untuk mengukur kelayakan suatu media pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai oleh beberapa ahli kemudian dilakukan revisi hingga menghasilkan media pembelajaran yang siap di uji cobakan pada siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan kemudahan media blog untuk digunakan serta dipahami oleh siswa.

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus?

Evaluasi kelayakan media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan pada saat pengembangan berlangsung yaitu dengan melakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Tahap validasi ahli media melibatkan salah satu dosen ahli media pembelajaran di STKIP Muhammadiyah Kuningan yang merupakan Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) dan salah satu guru mata pelajaran Informatika di SMKN 1 Cilimus. Ahli media menguji kualitas media pembelajaran dari tiga aspek yaitu aspek kemudahan menggunakan blog, fungsional blog dan aspek tampilan blog.

Pada aspek kemudahan menggunakan blog diperoleh skor 49 dari 50, masuk dalam kategori “sangat layak” dan mendapatkan presentase sebesar 98%. Pada aspek fungsional blog diperoleh skor 66 dari 70, masuk dalam kategori “sangat layak” dan mendapatkan presentase sebesar 94,28%. Pada aspek tampilan blog diperoleh skor 69 dari 80, masuk kategori “sangat layak” dan mendapatkan persentase 86,25%. Hasil keseluruhan dari setiap aspek tersebut didapatkan skor 184 dari 200 dan masuk kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 92%.

Tahap validasi ahli materi melibatkan dua guru mata pelajaran informatika di SMK Negeri Cilimus. Ahli materi menguji kualitas media pembelajaran dari aspek desain pembelajaran, isi materi, dan bahasa dan komunikasi. Pada aspek desain pembelajaran diperoleh skor 35 dari 40, masuk dalam kategori “sangat layak” dan mendapatkan persentase sebesar 87,50%. Pada aspek isi materi diperoleh skor 53 dari 60, masuk kategori “sangat layak” dan mendapatkan persentase sebesar 88,33%. Pada aspek bahasa dan komunikasi diperoleh skor 43 dari 50, masuk dalam kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 86%. Hasil keseluruhan dari setiap aspek tersebut didapatkan skor 131 dari 150 dan masuk kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 87,33%.

Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran yang terdiri dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta respon siswa yang dimana media pembelajarn blog tersebut dapat membantu ketika belajar, terlebih lagi media tersebut terdapat beberapa fitur animasi bergerak yang menarik sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar dan juga dilengkapi buku dan modul ajar informatika sehingga siswa dapat lebih mudah mendapat sumber belajar materi informatika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus yang telah dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran di kelas X Kuliner 3 dan X MPLB 3 SMK Negeri 1 Cilimus.

3. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa mudah digunakan dan dipahami oleh siswa?

Pengujian angket respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana media pembelajaran blog dipahami oleh siswa dilihat dari aspek kemudahan menggunakan blog, kinerja blog, dan informasi dari blog. Tahap uji coba ini dilakukan di 2 kelas yaitu kelas X Kuliner 3 dengan jumlah siswa 35 orang kemudian dikelompokkan menjadi 12 kelompok dan kelas X MPLB 3 dengan jumlah siswa 33 orang kemudian dikelompokkan menjadi 11 kelompok. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan angket respon siswa berisi 15 pertanyaan untuk menguji aspek kemudahan menggunakan blog, kinerja blog, informasi blog, dan desain blog.

Hasil yang didapatkan di kelas X Kuliner 3 dari aspek kemudahan menggunakan blog diperoleh skor 100 dari 120, dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase sebesar 83,33%. Aspek kinerja blog diperoleh skor 228 dari 300, dan masuk dalam kategori “layak” dengan presentase sebesar 76%. Informasi blog diperoleh skor 203 dari 240, dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase sebesar 84,58%. Desain blog diperoleh skor 194 dari 240, dan masuk dalam kategori “layak” dengan presentase sebesar 80,83%. Hasil keseluruhan diperoleh skor 725 dari 900 dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 80, 56%.

Hasil yang didapatkan di kelas X MPLB 3 dari aspek kemudahan menggunakan blog diperoleh skor 82 dari 110, dan masuk dalam kategori “layak” dengan presentase sebesar 74,55%. Aspek kinerja blog diperoleh skor 211 dari 275, dan masuk dalam kategori “layak” dengan presentase sebesar 76,73%. Informasi blog diperoleh skor 190 dari 220, dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase sebesar 86,36%. Desain blog diperoleh skor 186 dari 220, dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase sebesar 84,55%. Hasil keseluruhan diperoleh skor 669 dari 825 dan masuk dalam kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 81,09%.

Hasil keseluruhan dari setiap aspek dari kelas X Kuliner 3 dan X MPLB 3 didapatkan skor 1.394 dari 1725 dan masuk kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 80,81%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Cilimus yang telah dikembangkan masuk dalam kategori mudah digunakan dan dipahami oleh siswa di kelas X Kuliner 3 dan X MPLB 3 SMK Negeri 1 Cilimus.

Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa dan sarana pengumpulan tugas siswa. Selain itu produk penelitian juga dilengkapi dengan modul, menu hubungi kami dengan adanya logo *WhatsApp* yang dapat menghubungi admin atau guru yang bersangkutan. Persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu menghasilkan suatu produk media berbasis blog yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis blog, kelayakan media pembelajaran berbasis blog dan kemudahan serta pemahaman siswa menggunakan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa di SMK Negeri 1 Cilimus. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dan temuan selama pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa adalah salah satu jalan alternatif pemanfaatan *smartphone* yang digunakan oleh siswa terutamanya ketika disekolah dikarenakan perkembangan zaman yang semakin maju dan di era digital ditambah lagi dampak dari pandemi covid-19 siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet.
2. Media pembelajaran blog mendapat kategori sangat layak digunakan oleh siswa berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media didapat rerata persentase kelayakan yaitu 92% dan ahli materi didapat rerata persentase kelayakan yaitu 87,33%.
3. Setelah di implementasikan kepada siswa di dua kelas yang berbeda media pembelajaran blog mendapat respon baik dari siswa dan setelah dilakukan penilaian dari siswa dengan memberikan angket respon siswa mendapat komentar baik karena mudah digunakan dengan *smartphone* dan mendapat skor dari respon siswa sebesar 80,81%.

B. Implikasi

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan kesimpulan sebagaimana dikemukakan di atas, terdapat implikasi yang perlu dicermati dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan kompetensi guru dan siswa di bidang teknologi informasi dan komunikasi salah satunya di bidang website/blog. Hal ini dikarenakan tantangan yang diakibatkan oleh perkembangan dan perubahan di era digital, guru sebagai perancang masa

depan anak sudah tentu dituntut untuk mendidik siswa ke arah yang baik, dan hal ini dapat dilakukan secara efektif apabila guru melaksanakan peran dan tugasnya secara benar.

Pemilihan media pembelajaran dalam pelajaran Informatika oleh guru harus benar-benar tepat sasaran yang bisa digunakan dan membantu peran guru sebagai tenaga pendidik. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan sehari-hari agar siswa dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari yang tentunya dapat merangsang siswa untuk berani untuk mengungkapkan ide/gagasannya, mampu mengubah siswa menjadi lebih baik, dan mampu berdiskusi dengan temannya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan implikasi dari hasil penelitian, maka disampaikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini. Rekomendasi tersebut sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Dalam menerapkan media pembelajaran berbasis blog ini sebaiknya guru berperan sebagai fasilitator atau pendamping dan terus melakukan pemantauan kepada siswa dalam menggunakan media blog agar semua siswa dapat memahami semua pembelajaran saat menggunakan media blog.
- b. Dalam penerapan media pembelajaran berbasis blog ini memang yang menjadi sasaran adalah individu dimana setiap siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran dengan menggunakan media blog, namun untuk langkah awal atau pertama memperkenalkan media blog sebagai sarana pengumpulan tugas siswa guru mengelompokkan siswa secara heterogen (keanekaragaman akademis, suku, latar belakang sosial, dan jenis kelamin) agar siswa dapat saling bertanya dan berdiskusi apabila ada yang kurang dipahami.

2. Kepada Sekolah

Bagi pihak sekolah perlu peningkatan sarana yang dapat membantu peneliti dan siswa khususnya ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis blog diantaranya yaitu dengan adanya *wifi* yang dapat digunakan saat pembelajaran dikarenakan tidak semua siswa memiliki data internet sehingga menjadi hambatan siswa dalam belajar.

3. Kepada peneliti lanjutan

Untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang sejenis, maka peneliti memberikan saran:

- a. Sebaiknya melakukan penelitian pada kelas yang bukan jurusan komputer (Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia dll) seperti jurusan Pariwisata, Tataboga, Akuntansi, dll. agar siswa tersebut dapat pembelajaran yang lebih dalam bidang informatika khususnya website/blog.
- b. Perlu dilakukan penelitian yang berbeda, misalnya pada tingkat sekolah menengah pertama. Dengan materi dan populasi yang disesuaikan dengan keadaan sekolah yang akan menjadi objek penelitian.
- c. Sebaiknya sebelum pelaksanaan dilakukan pengecekan sarana yang ada, seperti komputer, proyektor untuk mempermudah penelitian berlangsung dan juga setiap siswa wajib mempunyai *smartphone*.
- d. Sebaiknya waktu penelitian dilakukan dengan memperhatikan waktu dan keadaan sekolah jangan dilakukan saat berdekatan dengan Ujian di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, G., Rizki, F., Wasisto, A., & Doso, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI. *Upemasi-Pbio*, 1(1), 144–146.
- Arighi, H. (2017). *Implementasi Penggunaan Blog Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Xi Sman 34 Jakarta*.
- Barlian, I., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 8(1), 62–72.
- Hesti Lukitaningrum. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas Xi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas Xi*, 1–140.
- Latifah, E., & Kuswanto, H. (2018). Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6(1), 93–104. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/21223/pdf>
- Maryam, K., & Akram. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 139–147. <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/36>
- Newton, H., & Gerak, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Lampung. *J-Psh*, 12(2), 59–70.
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1935–1941. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/699>
- Nova Sulasmianti. (2018). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 144–158.
- Prasetyo, U., Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Noor, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog Pada Konsep Momentum Dan Impuls. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 155–161.

- Sulistiyani, Y., & Nirwana, R. R. (2019). Pengembangan Blog Pembelajaran Kimia Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 1(1), 44. <https://doi.org/10.21580/jec.2019.1.1.3936>
- Suryanto, R., & Fitriawan, H. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Sumber Belajar E-Learning Berbasis Blog pada Pembelajaran Biologi SMA*. 4(6), 7503–7515.
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2(2), 114–123. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1697/969>
- Sartono. 2016. “Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran di sekolah”. *Transformatika*, Volume 1, Nomor 1.
- Warsita, Bambang. 2008. “*Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. “*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*”. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. “*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*”. Bandung: Alfabeta.
- Lee, William W dan Diana L Owens. 2004. “*Multimedia-Based Instructional Design, Second Edition*”. San Fransisco: Pfeiffer.
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. 2020. “*Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika*”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8 (2), 150-157.
- Astuti, I. A. D., Nurullaeli, N., & Nugraha, A. M. 2018. “*Pengembangan Pembelajaran Elearning Dengan Web Log Sebagai Alternatif Bahan Ajar Guru*”. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3 (2), 165-169.

LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Keterangan Penerbitan Judul dan Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 053/KEP/II.3.AU.0/E/2023**

**Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/I.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Diktilibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/I.3/I/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama :

NIM/NAMA	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
191223003/ Nurohman	PTIK	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Blog</i> sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Agustus 2023

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 29 Sya'ban 1444 H
21 Maret 2023 M

Ketua

Nanan Abdul Manan, M.Pd
NIDN: 0411028203

Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN

Jl. RA. Moertasiah Soepomo No. 28 B Kuningan 45511 (0232) 874085 info@upmk.ac.id www.upmk.ac.id

TERAKREDITASI BAN-PT

Nomor : 057 /II.3.AU.1/F/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kuningan, 06 Ramadan 1444 H
28 Maret 2023 M

Kepada Yth.
Kepala SMK Negeri 1 Cilimus
di
Tempat

Assalamualaikum Wr.wb.

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Nurohman
NIM : 191223003
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komuniasi (PTIK)
Semester : VIII (Delapan)

adalah mahasiswa STKIP Muhammadiyah Kuningan dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun Judul Penelitian Mahasiswa tersebut: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 1 Cilimus”**

Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu, dapat membantu dalam proses pelaksanaannya mulai tanggal 04 April 2023 s/d 16 Juni 2023.

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah wa-Fathun Qarib.
Wassalamualaikum Wr.Wb.

Kuningan, 28 Maret 2023

Wakil Ketua
Dr. Casnan, M.Si.
NIDN 0415108501

Tembusan
1. Sdr. Mahasiswa Ybs;
2. Arsip

UNGGUL DALAM PENDIDIKAN, TEKNOLOGI DAN KEWIRAUSAHAAN

Lampiran 3: Surat Keterangan Penelitian Di Sekolah



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
SMK NEGERI 1 CILIMUS
Jalan Baru Lingkar Caracas Cilimus
Telp. (0232) 8910145, Email: smkn_1cilimus@yahoo.com
Kabupaten Kuningan 45556

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/ 437 /SMKN 1 Clms-Cadisdik Wil

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elpasa, M.Pd
NIP/NUPTK : 19750510 200801 1 007
Pangkat/Gol. Ruang : Penata TK1/III.d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Nurohman
NIM : 191223003
Program Stud : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kampus : STKIP Muhammadiyah Kuningan

Telah melaksanakan Penelitian di SMKN 1 Cilimus dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Cilimus*" yang dilaksanakan pada tanggal 4 April sd 31 Mei 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kuningan, 19 Juni 2023

Kepala Sekolah

Elpasa, M.Pd

NIP.19750510200801 1 007

Lampiran 4: Surat Permohonan Menjadi Validator

Kuningan, 8 Mei 2023

Lampiran : 5 (lima) Lembar
Perihal : Surat Izin Menjadi Validator

Kepada Yth.
Guru Informatika
(Haris Kadarisman, S. Kom)
di

Tempat

Dengan Hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurohman

NIM : 191223003

bersama surat ini saya memohon izin kepada bapak agar bisa menjadi penguji media dan materi pada media pembelajaran yang saya buat untuk menyelesaikan penelitian yang saya lakukan.

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”

Url : www.ruangkelasmkncilimus.my.id

Demikian surat ini saya buat. Atas perhatian dan kerjasama Bapak saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,



Nurohman

Kuningan, 14 Mei 2023

Lampiran : 3 (tiga) Lembar
Perihal : Surat Izin Menjadi Penguji
Kepada Yth.
Dosen Homebase PTIK
(Ahmad Fajri Lutfi, M. Kom.)
di
Tempat

Dengan Hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

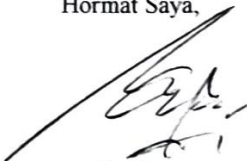
Nama : Nurohman
NIM : 191223003

bersama surat ini saya memohon izin kepada bapak agar bisa menjadi penguji media pada media pembelajaran yang saya buat untuk menyelesaikan penelitian yang saya lakukan.

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus"
Url : www.ruangelassmkncilimus.my.id

Demikian surat ini saya buat. Atas perhatian dan kerjasama Bapak saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,



Nurohman

Kuningan, 8 Mei 2023

Lampiran : 2 (dua) Lembar
Perihal : Surat Izin Menjadi Validator

Kepada Yth.
Guru Informatika
(Apit Pitriawati, S. Pd.)
di
Tempat

Dengan Hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurohman
NIM : 191223003

bersama surat ini saya memohon izin kepada bapak/ibu agar bisa menjadi penguji materi pada media pembelajaran yang saya buat untuk menyelesaikan penelitian yang saya lakukan.

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”

Url : www.ruangkelasmkncilimus.my.id

Demikian surat ini saya buat. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ibu saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,



Nurohman

Lampiran 5: Lembar Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENILAIAN MEDIA**

Nama : Nurohman
 Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”
 Validator : Haris Kadarisman, S. Kom.

Petunjuk:

- c. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
- SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 C : Cukup
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai
- d. Bila menurut Bapak/Ibu validator angket penilaian media perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No.	Aspek yang Divalidasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan menggunakan blog						
1.	Menu-menu yang ada dalam blog mudah dipahami.	✓				
2.	Menu-menu dalam admin/penulis blog mudah dipahami		✓			
3.	Tulisan teks yang digunakan pada blog mudah dipahami	✓				
4.	Blog bisa di buka kapanpun dan di manapun	✓				
5.	Blog dapat diakses menggunakan handphone	✓				

Fungsional blog					
6.	Menu navigasi berfungsi dengan baik	✓			
7.	Verifikasi admin/penulis berfungsi dengan baik	✓			
8.	Menu penulis berfungsi dengan baik	✓			
9.	Menu kirim/pengiriman tugas/tulisan berjalan dengan baik	✓			
10.	Ketepatan tombol menu blog mudah dipahami	✓			
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf mudah dipahami	✓			
12.	Ukuran huruf sesuai	✓			
Tampilan Blog					
13.	Tema pada blog sesuai dengan materi		✓		
14.	Tampilan blog di handphone sesuai	✓			
15.	Tampilan blog menarik		✓		
16.	Tampilan blog mudah dipahami		✓		
17.	Tampilan blog admin/penulis mudah dipahami		✓		
18.	Tata letak blog mudah dipahami		✓		
19.	Ketepatan pemilihan gambar pada blog sesuai dengan materi		✓		
20.	Ketepatan background warna pada blog sesuai dengan teks	✓			

Komentar dan Saran:

Halaman depan lebih baik ditam keluaa mau login
 untuk siswa

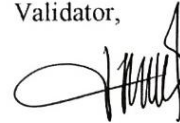
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian media dinyatakan

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

Kuningan, 17 Mei 2023

Validator,



(Haris Kadarisman, S. Kom.)

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENILAIAN MEDIA

Nama : Nurohman
 Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”
 Validator : Ahmad Fajri Lutfi, M. Kom.

Petunjuk:

- a. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
- SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 C : Cukup
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai
- b. Bila menurut Bapak/Ibu validator angket penilaian media perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No.	Aspek yang Divalidasi	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan menggunakan blog						
1.	Menu-menu yang ada dalam blog mudah dipahami.	✓				
2.	Menu-menu dalam admin/penulis blog mudah dipahami	✓				
3.	Tulisan teks yang digunakan pada blog mudah dipahami		✓			
4.	Blog bisa di buka kapanpun dan di manapun	✓				
5.	Blog dapat diakses menggunakan handphone	✓				

Fungsional blog					
6.	Menu navigasi berfungsi dengan baik		✓		
7.	Verifikasi admin/penulis berfungsi dengan baik		✓		
8.	Menu penulis berfungsi dengan baik	✓			
9.	Menu kirim/pengiriman tugas/tulisan berjalan dengan baik		✓		
10.	Ketepatan tombol menu blog mudah dipahami	✓			
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf mudah dipahami	✓			
12.	Ukuran huruf sesuai		✓		
Tampilan Blog					
13.	Tema pada blog sesuai dengan materi	✓			
14.	Tampilan blog di handphone sesuai	✓			
15.	Tampilan blog menarik			✓	
16.	Tampilan blog mudah dipahami	✓			
17.	Tampilan blog admin/penulis mudah dipahami	✓			
18.	Tata letak blog mudah dipahami		✓		
19.	Ketepatan pemilihan gambar pada blog sesuai dengan materi		✓		
20.	Ketepatan background warna pada blog sesuai dengan teks		✓		

Komentar dan Saran:

- Karena Judulnya "media Pembelajaran" Sehalinya ditambahkan unsur-unsur materinya
- Coba berikan beberapa unsur karakter agar lebih menarik

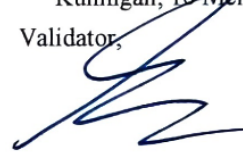
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian media dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Kuningan, 16 Mei 2023

Validator,



(Ahmad Fajri Lutfi, M. Kom.)

Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENILAIAN MATERI**

Nama : Nurohman
 Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”
 Validator : Haris Kadarisman, S. Kom.

Petunjuk:

- a. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - SS : Sangat Sesuai
 - S : Sesuai
 - C : Cukup
 - TS : Tidak Sesuai
 - STS : Sangat Tidak Sesuai
- b. Bila menurut Bapak/Ibu validator angket penilaian media perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran		✓			
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (kompetensi dan konten) relevansi dengan materi ajar		✓			
3.	Alur Tujuan Pembelajaran dapat mencakup penguatan profil pelajar pancasila		✓			
4.	Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami		✓			
B. Isi Materi (content)						
5.	Isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
6.	Aktualitas materi dalam media pembelajaran sudah baik		✓			
7.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik		✓			

8.	Jumlah materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
9.	Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
10.	Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat		✓			
C. Bahasa dan komunikasi						
11.	Bahasa yang digunakan sudah baik		✓			
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
13.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
14.	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa		✓			
15.	Redaksi dalam media pembelajaran sudah cukup jelas		✓			

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian media dinyatakan

- a) Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Kuningan, 17 Mei 2023

Validator,



(Haris Kadarisman, S. Kom.)

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENILAIAN MATERI

Nama : Nurohman
 Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”
 Validator : Apit Pitriawati, S. Pd.

Petunjuk:

- c. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
- SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 C : Cukup
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai
- d. Bila menurut Bapak/Ibu validator angket penilaian media perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran	✓				
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (kompetensi dan konten) relevansi dengan materi ajar	✓				
3.	Alur Tujuan Pembelajaran dapat mencakup penguatan profil pelajar pancasila	✓				
4.	Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami		✓			
B. Isi Materi (content)						
5.	Isi materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
6.	Aktualitas materi dalam media pembelajaran sudah baik		✓			
7.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik	✓				

8.	Jumlah materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
9.	Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
10.	Penggunaan contoh dalam materi pembelajaran sudah tepat	✓				
C. Bahasa dan komunikasi						
11.	Bahasa yang digunakan sudah baik		✓			
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
13.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
14.	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa		✓			
15.	Redaksi dalam media pembelajaran sudah cukup jelas		✓			

Komentar dan Saran:

..... Media pembelajaran berupa komputer lebih di tingkatkan lagi dari kuantitas dan upgrade aplikasi terbaru .

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, lembar validasi angket penilaian media dinyatakan

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

Kuningan, 17 Mei 2023

Validator,

Amf

(Apit Pitriawati, S. Pd.)

Lampiran 7: Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Nurohman

Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”

Nama Siswa : RIKA PUSPITA

Petunjuk: NIKMATUL ISDANIAH
RIKA PUSPITA

a. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

C : Cukup

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

b. Bila ada komentar atau saran, silahkan ditulis pada bagian yang sudah disediakan.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan Blog						
1.	Cara penggunaan blog ini simpel.	✓				
2.	Blog ini sangat mudah dipelajari.			✓		
Kinerja Blog						
3.	Saya dapat dengan cepat menyelesaikan tugas saya menggunakan blog ini.		✓			
4.	Saya merasa nyaman menggunakan blog ini	✓				
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas saya dengan efisien ketika menggunakan blog ini.		✓			
6.	Saya yakin saya akan lebih produktif ketika menggunakan blog ini.			✓		

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Nurohman

Judul Penelitian : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Cilimus”

Nama Siswa : Rina Agustina, Desi Komalasari, Nabila Putri

Petunjuk:

a. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

C : Cukup

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

b. Bila ada komentar atau saran, silahkan ditulis pada bagian yang sudah disediakan.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
Kemudahan Blog						
1.	Cara penggunaan blog ini simpel.			✓		
2.	Blog ini sangat mudah dipelajari.		✓			
Kinerja Blog						
3.	Saya dapat dengan cepat menyelesaikan tugas saya menggunakan blog ini.			✓		
4.	Saya merasa nyaman menggunakan blog ini		✓			
5.	Saya dapat menyelesaikan tugas saya dengan efisien ketika menggunakan blog ini.			✓		
6.	Saya yakin saya akan lebih produktif ketika menggunakan blog ini.		✓			

7.	Kapanpun saya melakukan kesalahan,saya Dapat kembali dan pulih dengan cepat.	✓				
Informasi Blog						
8.	Informasi yang disediakan blog ini sangat jelas.	✓				
9.	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan	✓				
10.	Informasi yang diberikan oleh blog ini sangat mudah dipahami.	✓				
11.	Informasi yang diberikan sangat efektif dalam membantu menyelesaikan tugas saya.	✓				
Desain Blog						
12.	Tata letak informasi yang terdapat dilayar monitor sangat jelas.		✓			
13.	Tampilan blog ini sangat mudah dipahami.	✓				
14.	Saya suka menggunakan tampilan blog semacam ini.	✓				
15.	Blog ini memberikan semua fungsi dan Kapabilitas yang saya perlukan.	✓				

Komentar dan Saran:

.....
 Belajar menggunakan Blog sangat menyenangkan

Kuningan, 24 Mei 2023

dhm
 (...Desi Komalasari.....)

**ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA FASE E**

A. IDENTITAS

Nama dokumen	: Alur dan Tujuan Pembelajaran
Mata pelajaran	: Informatika
Fase	: E
Kelas	: X Kuliner
Penyusun	: Tim MGMP Informatika Sekolah

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E

Pada akhir fase E, peserta didik peserta didik mampu

- ❖ Memahami peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna,
- ❖ Menerapkan keamanan dalam penyambungan perangkat ke jaringan lokal dan internet,
- ❖ Mengumpulkan dan mengintegrasikan data dari berbagai sumber baik secara manual atau otomatis dengan perkakas yang sesuai,
- ❖ Memahami fitur lanjut, otomasi, serta integrasi aplikasi perkantoran,
- ❖ Bergotong royong untuk menyelesaikan suatu persoalan kompleks dengan mengembangkan (merancang, mengimplementasi, memperbaiki, menguji) artefak komputasional yang bersentuhan dengan bidang lain sesuai kaidah proses rekayasa, serta mengomunikasikan rancangan produk, produk, dan prosesnya secara lisan dan tertulis,
- ❖ Memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya.

C. CAPAIAN BERDASARKAN ELEMEN

No	Elemen	Capaian Pembelajaran
1.	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memanfaatkan berbagai aplikasi dan optimal untuk berkomunikasi, mencari sumber data yang akan diolah menjadi informasi, baik di dunia nyata maupun internet, serta mahir menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran (pengolah kata, angka dan presentasi) beserta otomasinya untuk mengintegrasikan dan menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi konten tersebut.
2.	Sistem Komputer (SK)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.
3.	Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet), enkripsi untuk memproteksi data pada saat melakukan penyambungan perangkat ke jaringan lokal maupun internet yang tersedia.
4.	Analisis Data (AD)	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami aspek privasi dan keamanan data, mengumpulkan data secara otomatis dari berbagai sumber data, memodelkan data berbagai bidang, menerapkan siklus pengolahan data (pengumpulan, pengolahan, visualisasi, analisis, interpretasi dan publikasi) dengan menggunakan perkakas TIK yang sesuai, serta menerapkan strategi pengelolaan data yang tepat guna dengan mempertimbangkan volume dan kompleksitasnya.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

D.1. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		MATERI AJAR	PROFIL PELAJAR PANCASILA	RELASI ANTAR ELEMEN	KATA KUNCI	JUMLAH JAM
Pada akhir fase E, peserta didik mampu memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan dan optimal untuk berkomunikasi, mencari sumber data yang akan diolah menjadi informasi, baik di dunia nyata maupun internet, serta mahir menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran (pengolah kata, angka dan presentasi) beserta otomasinya untuk mengintegrasikan dan menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi konten tersebut.	X.TIK.1	Melakukan integrasi antaraplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi)	Integrasi Aplikasi Perkantoran	1. Bernalar kritis 2. Kreatif 3. Bergotong Royong	Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Integrasi aplikasi perkantoran, fitur lanjut aplikasi perkantoran, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Mail Merge, Object Linking & Embedding, Video Presentasi.	9 JP
	X.TIK.2	Menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran	Fitur lanjut aplikasi perkantoran,				
	X.TIK.3	Menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang mudah untuk dianalisis					

D.2. SISTEM KOMPUTER (SK)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		MATERI AJAR	PROFIL PELAJAR PANCASILA	RELASI ANTAR ELEMEN	KATA KUNCI	JUMLAH JAM
Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.	X.SK.1	Menjelaskan peran sistem operasi.	Komputer & komponen penyusunnya	1. Bernalar kritis 2. Mandiri 3. Kreatif	Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman	Komponen komputer, CPU, ALU, perangkat lunak, perangkat keras, sistem operasi	6 JP
	X.SK.2	Menjelaskan cara kerja komputer dalam memproses data.					
	X.SK.3	Menjelaskan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna.	Interaksi Manusia dan Komputer				
	X.SK.4	Menjelaskan fungsi sistem operasi dan mensimulasikan salah satu fungsi.	Sistem Operasi				

D.3. JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET (JKI)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		MATERI AJAR	PROFIL PELAJAR PANCASILA	RELASI ANTAR ELEMEN	KATA KUNCI	JUMLAH JAM
Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet), enkripsi untuk memproteksi data pada saat melakukan penyambungan perangkat ke jaringan lokal maupun internet yang tersedia.	X.JKI. 1	Memahami perbedaan jaringan lokal, internet, dan jenis-jenis konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.	Jaringan komputer, jenis konektivitas jaringan	Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis ,	Sistem Komputer (SK), Dampak Sosial Informatika (DSI)	Jaringan lokal, jaringan internet, internet service provider, komunikasi data pada HP, Sertiikat SSL.	6 JP
	X.JKI. 2	Memahami teknologi komunikasi untuk keperluan komunikasi data via HP.	Komunikasi data				
	X.JKI. 3	Memahami pentingnya proteksi data pribadi saat terhubung ke jaringan internet serta menerapkan enkripsi untuk memproteksi dokumen	Enkripsi data				

D.4. ANALISIS DATA (AD)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		MATERI AJAR	PROFIL PELAJAR PANCASILA	RELASI ANTAR ELEMEN	KATA KUNCI	JUMLAH JAM
<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami aspek privasi dan keamanan data, mengumpulkan data secara otomatis dari berbagai sumber data, memodelkan data berbagai bidang, menerapkan siklus pengolahan data (pengumpulan, pengolahan, visualisasi, analisis, interpretasi dan publikasi) dengan menggunakan perkakas TIK yang sesuai, serta menerapkan strategi pengelolaan data yang tepat guna dengan mempertimbangkan volume dan kompleksitasnya.</p>	X.AD.1	Memahami bahwa data dapat dikoleksi melalui berbagai cara, baik manual maupun secara otomatis melalui perangkat.	Mengenal Google Colab, Mengenal Phyton	Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Gotong Royong	Algoritma dan Pemrograman (AP), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta Dampak Sosial Informatika (DSI)	Analisis Data, Google Colaboratory, Koleksi Data, Web Scraping, Visualisasi Data	9 JP
	X.AD.2	Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan, dan mengolah data yang dikumpulkan dan menampilkannya.					
	X.AD.3	Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data.					
	X.AD.4	Mengambil dan mempublikasi data dengan memperhatikan aspek privasi.					
	X.AD.5	Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan untuk dimanfaatkan menjadi informasi.	Proyek Web Scraping, Visualisasi Data				

CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		MATERI AJAR	PROFIL PELAJAR PANCASILA	RELASI ANTAR ELEMEN	KATA KUNCI	JUMLAH JAM
	X.AD.6	Melakukan interpretasi data, menggali makna dan melakukan prediksi berdasarkan data yang ada.					
	X.AD.7	Memahami pemodelan dan simulasi, dan kaitan data dengan model.					
	X.AD.8	Melakukan penalaran dan prediksi berdasarkan model dan simulasi, dan memeriksa kesesuaian model terhadap data					

RELASI ANTAR MATA PELAJARAN:

1. Bahasa Indonesia, format laporan (Integrasi TIK, DSI, AD, AP,CT)
2. Bahasa Inggris, membuat percakapan dengan bahasa Inggris dengan wisatawan mancanegara (TK)
3. Ekonomi, menghitung prosentase perbandingan pengunjung di waktu weekend dan dihari biasa (integrasi TIK)

Lampiran 9: Instrumen Penugasan Siswa

Kompetensi	: PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
Bentuk Penilaian	: ARTIKEL MATERI AJAR
Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 CILIMUS
Mata Pelajaran	: INFORMATIKA
Materi Pokok	: HARDWARE KOMPUTER
Kelas / Semester	: X (SEPULUH) / 1 (SATU)
Tahun Pelajaran	: 2023
Alokasi Waktu	: 3 X 45 MENIT
Pertemuan	: 4
Tanggal Pelaksanaan	: 17 MEI 2023

1. Kompetensi Dasar

- 1.1.1 Memahami komputer dan komponen penyusunnya
- 1.1.2 Menyajikan karakteristik dan fungsi komponen perangkat keras komputer.
- 1.1.3 Memahami sejarah perkembangan komponen komputer

2. Indikator

- 2.1.1 Siswa dapat menjelaskan definisi komputer dan komponen penyusunnya.
- 2.1.2 Siswa dapat memahami karakteristik dan fungsi komponen perangkat komputer.
- 2.1.3 Siswa dapat mengetahui sejarah perkembangan komponen komputer tersebut.
- 2.1.4 Siswa dapat merangkum materi menjadi artikel.
- 2.1.5 Siswa dapat mengumpulkan tugas artikel pada media blog.

3. Instrumen Soal

Buatlah artikel tentang komponen komputer meliputi definisi, karakteristik, fungsi, sejarah komponen komputer berikut:

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. Monitor | 7. SSD |
| 2. Keyboard | 8. Motherboard |
| 3. Mouse | 9. CPU |

- | | |
|--------------|------------------|
| 4. Printer | 10. Speaker |
| 5. Proyektor | 11. Scanner |
| 6. RAM | 12. USB Flasdisk |

4. Pedoman Penilaian

No.	Jawaban	Skor
1.	Definisi komponen komputer	20
2.	Karakteristik dan macam-macam komponen komputer.	20
3.	Fungsi dari komponen komputer	20
4.	Sejarah komponen komputer	20
5.	Mengumpulkan tugas pada media blog	20

Catatan:

Nilai = (SkorPerolehan / SkorMaksimum)

SkorMaksimum = 20

No	Sikap	Kriteria	Hasil	
			Ya	Tidak
1	Keaktifan	Melaporkan data/informasi dan menyampaikan pendapat sesuai dengan apa yang dibaca.		
2	Tanggungjawab	Melaksanakan tugas sesuai dengan perintah. Menyelesaikan tugas sampai selesai		
3	Disiplin	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan.		
4	Bekerjasama	Menghargai pekerjaan teman dan berperan aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.		
5	Santun	Menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik Menghargai dan perbedaanya.		

Lampiran 10: Catatan Proses Bimbingan Skripsi



**CATATAN
PROSES BIMBINGAN SKRIPSI**

NIM : 191223003
 Nama : Nurohman
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Sebagai Sarana Pengumpulan Tugas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Cilimus
 Pembimbing : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

NO	Hari/Tanggal	Topik Bimbingan	Ttd Bimbingan	Ket.
1.	19 Maret	Revisi Pasca Sempro		
2.	12 April	Konsultasi Penelitian dan Penyusunan Bab IV		
3.	5 Mei	Aktimedia dan Mkt Materi dan penyusunan Bab IV		
4.	16 Juni	Penyusunan Bab IV		
5.	8 Juli	Penyusunan Bab IV & V		
6.	31 Juli	Revisi Lampiran		
7.	11 Agustus	Lampiran & Ace Sidang		

Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian







NUROHMAN

Tempat Tanggal Lahir
Kuningan, 18 Mei 2001

Jenis Kelamin
Laki-laki

Agama
Islam

Alamat
Dusun IV RT.011 RW.004
Desa Koreak Kecamatan
Cigandamekar, Kuningan

Contact
+62 856 0766 6369

e-mail
nurohman577@gmail.com

Hobi
Menggambar
Bulutangkis

PENDIDIKAN

[SDN 2 Koreak]
[2007-2013]

[SMPN 1 Cigandamekar]
[2013-2016]

[SMAN 1 Cilimus]
[2016 - 2019]
[MIPA]

[STKIP Muhammadiyah Kuningan]
[2019 - 2023]
[Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi]

Organisasi

- Lembaga Dakwah Kampus (LDK)
- Himpunan Mahasiswa Islam (HMI)
- BKPRMI Kabupaten Kuningan
- GMDM Kuningan