

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEBSITE* INTERAKTIF BERBASIS *BLOG*  
PADA MATA PELEJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI IPA  
DI SMA NEGERI 1 TOMMO**



27/04/2021

1 sup  
Smb. Alim

R/0013/TPD/210  
MAR  
P<sup>1</sup>

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
2021**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **Khibra Maryam**, NIM **105311106916** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 089 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 08 April 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 10 April 2021.

Makassar, 26 Sya'ban 1442 H  
08 April 2021 M

**Panitia Ujian:**

- |                  |                                  |         |
|------------------|----------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. | (.....) |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.       | (.....) |
| 3. Sekretaris    | : Dr. Baharullah, M. Pd.         | (.....) |
| 4. Penguji       | : 1. Andi Adam, S. Pd., M. Pd.   | (.....) |
|                  | : 2. Nasir, S. Pd., M. Pd.       | (.....) |
|                  | : 3. Kaharuddin, M. Pd., Ph. D.  | (.....) |
|                  | : 4. Akram, S. Pd., M. Pd.       | (.....) |

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.**  
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Website* Interaktif Berbasis *Blog* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Khibra Maryam**  
Stambuk : **105311106916**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, April 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I  


**Andi Adam, S. Pd., M. Pd.**

Pembimbing II



**Akram, S. Pd., M. Pd.**

Diketahui oleh

Dekan FK/IP  
Unismuh Makassar

  
**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D**  
**NBM. 860934**

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.**  
**NBM. 991323**



### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Khibra Maryam**

Nim : 105311106916

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Website* Interaktif Berbasis *Blog* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan

**Khibra Maryam**



### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Khibra Maryam**  
Nim : 105311106916  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpinfakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2021  
Yang Membuat Pernyataan

**Khibra Maryam**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Menasehati boleh*

*Tapi jangan sampai menjatuhkan*

*Karena kehidupan esok tidak ada yang tau*



Kepersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, keluargaku dan sahabatku

Atas keikhlasannya dalam menyemangati dan membantu serta mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

**Khibra Maryam.** 2021. *Pengembangan Media Website Interaktif Berbasis Blog Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo.* skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Akram.

Tidak tersedianya media yang cocok disekolah, serta kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi permasalahan di SMA Negeri 1 Tommo. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan Pengembangan Media Website Interaktif Berbasis Blog.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik menggunakan media website berbasis blog terhadap mata pelajaran bahasa indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo. *Blog* adalah aplikasi yang dikembangkan yaitu salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat Media Pembelajaran. Subjek Uji yang diambil adalah 20 orang siswa kelas XI IPA dan 1 orang guru di SMA Negeri 1 Tommo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan dengan model *4-D* yang dimodifikasi menjadi *3-D* yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media website berbasis blog yang dikembangkan menunjukkan bahwa setuju apabila media tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah SMA Negeri 1 Tommo.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Website berbasis Blog, Model Pengembangan 3-D, Bahasa Indonesia.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, kemudahan, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media *Website* Interaktif berbasis *Blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo”. Serta salam dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, junjungan kita semua dimana beliau sebagai suri tauladan dan rahmatan lil’alamin yang membawa kita kejalan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa kemampuan dan pengetahuan penulis sangat terbatas, namun berkat do’a, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala usaha dan upaya telah dilakukan oleh penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Namun, sebagai manusia biasa penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Akan tetapi, penulis tak pernah menyerah karena penulis yakin ada Allah SWT yang senantiasa mengirimkan bantuan-Nya dan dukungan dari segala pihak.

Segala rasa hormat, penulis secara istimewa berterima kasih kepada keluarga terutama kedua orang tuaku tercinta almarhum Bapak Ardi Zainuddin dan Ibu Risdawati yang telah memberikan kasih sayang, jerih payah, cucuran keringat, semangat dan doa yang selalu mengiringi langkah penulis, sungguh semua itu tak

mampu penulis gantikan, dan semoga Allah memberikan balasan yang terbaik kepada mereka didunia maupun di akhirat.

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, S.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Ketua Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd Sekretaris Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I. Bapak Akram, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat selesai, Ibu Dra. Arrang, M.Pd., kepala sekolah SMA Negeri 1Tommo, Ibu Lisa Aryanti Sandodo, S.S guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA, bapak/Ibu dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, teman-teman seperjuanganku Heaven's Angel yang telah menyemangati, memotivasi dan membantu, Peserta didik kelas XI khususnya XII IPA SMA Negeri 1 Tommo, yang bersedia menemani dan membantu. Teman-teman Teknologi Pendidikan 16 C memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tiada akan berarti tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca terutama bagi diri pribadi

penulis. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Demikianlah skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak ditemui kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat dibutuhkan penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya baik kepada penulis maupun pembaca.

Makassar, Maret 2021

Khibra Maryam



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
F. Pentingnya Pengembangan.....	9
G. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
H. Devinisi Operasional Variabel.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Pengembangan.....	11
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	12
3. <i>Website</i> Interaktif.....	18
4. Media Pembelajaran Berbasis <i>Blog</i> .....	21
5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	25
6. Penelitian Relavan.....	26
B. Kerangka Fikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Data dan Sumber Data.....	36
D. Instrument Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38

F. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>43</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	43
B. Analisis Data.....	56
C. pembahasan.....	62
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
3.1 Skor Kriteria Penilaian Validasi .....	40
3.2 Skor Kriteria Penilaian Respon.....	41
4.1 Validasi Media.....	57
4.2 Validasi Materi.....	59
4.3 Analisis Respon Peserta Didik.....	61
4.4 Analisis Respon Pendidik.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	29
3.1 Prosedur Pengembangan.....	33
4.1 Tampilan Awal Media.....	49
4.2 Tampilan Tombol Standar Kompetensi.....	50
4.3 Tampilan Tombol Materi.....	51
4.4 Tampilan Tombol Absen.....	52
4.5 Tampilan Tombol Evaluasi.....	53
4.6 Tampilan Tombol Evaluasi.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Panduan Petunjuk Penggunaan Media.....	76
2. Hasil Wawancara Dengan Pendidik.....	93
3. Instrumen Validasi Ahli Media I.....	94
4. Instrumen Validasi Ahli Media II.....	97
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
6. Instrumen Validasi Materi.....	103
7. Angket Respon Pendidik.....	105
8. Angket Respon Peserta Didik.....	109
9. Perhitungan Validasi Media.....	129
10. Perhitungan Validasi Materi.....	131
11. Perhitungan Angket Respon Peserta Didik.....	132
12. Perhitungan Angket Respon Pendidik.....	135
13. Surat Izin meneliti.....	137
14. Surat Keterangan Penelitian.....	139
15. Kartu Kontrol Penelitian.....	140
16. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	141

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, manusia dituntut untuk menjadi manusia yang matang dan maju, sehingga dapat melanjutkan perkembangan selanjutnya. Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini semakin maju. Untuk menjadi manusia yang matang dan maju perlu adanya dukungan dari kemajuan dunia pendidikan, seperti sarana dan prasarana pendidikan yang sangat menunjang proses pembelajaran disekolah, contohnya pemakaian komputer, *LCD* dan jaringan internet. Berbagai hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan komputer, *LCD* dan jaringan internet termasuk dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Dalam kamus besar bahasa indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran (Depdiknas, 2003).

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan dalam lingkungan masyarakat, individu dan kelompok. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat membantu perkembangan seseorang dalam menentukan masa depannya, itulah mengapa semua aspek yang terkandung dalam pendidikan haruslah mencakup informasi akademik yang inspiratif sehingga berguna.

Salah satu yang menunjang dunia pendidikan adalah pemakaian media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Sadiman (2006) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Menurut Briggs dalam Sadiman (2006) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses penyampaian pembelajaran, sehingga pesan dan informasi yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat di pahami. Media pembelajaran yang baik digunakan adalah media kreatif yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, agar tujuan dari

pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu media pembelajaran kreatif yang bisa digunakan adalah media *website* interaktif.

*Website* pada umumnya bermacam-macam dan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Dalam dunia pendidikan fungsi *website* sangat penting, terutama bagi civitas akademik yang ada di dalamnya, salah satu macam *website* adalah *website* interaktif.

*Website* interaktif adalah *website* yang ditujukan untuk berinteraksi dengan orang lain secara *online*. Pengguna *website* interaktif biasanya komunitas atau pengguna internet aktif. Pengguna *website* ini dapat berinteraksi dan beradu argumen tentang apa yang sedang mereka pikirkan. Salah satu contoh *website* interaktif adalah *blog*.

SMA Negeri 1 Tommo berlokasi di Desa Campaloga Kecamatan Tommo Kabupaten Mamuju, yang bangunannya berdiri diatas lahan seluas 13M<sup>2</sup> ini dengan beberapa fasilitas. Adapun fasilitas elektronik sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dizaman modern merupakan suatu hal yang harus ada dalam pengadaan fasilitas sekolah, seperti pengadaan komputer dan *LCD*. Wawancara yang dilakukan dengan pendidik Bahasa Indonesia mengatakan bahwa hanya ada beberapa yang menggunakan *LCD* atau komputer, itupun hanya sesekali digunakan. Pendidik pada umumnya masih menggunakan metode konvensional, yang dimana pendidik masih mendominasi proses pembelajaran tanpa ada penggunaan media yang menarik, sehingga siswa merasa jenuh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tommo diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, karena peserta didik

kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran masih kurang. Pada saat proses pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik masih melakukan aktifitas lain, seperti mengobrol dengan teman sebangku, membaca komik/novel, serta beberapa peserta didik membuat kerusuhan didalam kelas dan mengabaikan perintah pendidik sehingga mengganggu proses belajar mengajar. Hal seperti ini diduga karena pendidik kurang bisa menyampaikan materi dengan kreatif sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran rendah, seperti terlihat dari semangat dan kesadaran peserta didik dalam mengungkapkan ide sebagai upaya memahami materi pelajaran masih kurang.

Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang berpusat pada peserta didik atau pendidikan bagi peserta didik. Salah satu dasar pendidikan adalah apa yang dialami, diinginkan dan dibutuhkan oleh peserta didik, dimana pendidik membantu peserta didik untuk memahami, mengembangkan dan mencoba mempraktikkan kemampuan yang mereka miliki. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dan penyampaian pesan dari isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, namun dalam wawancara, pendidik mengatakan hampir tidak pernah menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, serta peserta didik kurang mampu memahami apa yang dipelajarinya. Kondisi ini dapat dilihat dengan kurangnya peserta didik untuk bertanya dalam proses pembelajaran, mencoba menjawab, mengutarakan ide sebagai umpan balik dan

mengumpulkan tugas tepat waktu. Dengan demikian perlu diadakan penelitian mengenai media yang sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik dituntut harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran di SMA Negeri 1 Tommo dilakukan secara online karena himbauan dari pemerintah, pembelajaran secara online dilakukan karena penyebaran Covid 19 yang ada di Indonesia. Adapun secara online dilakukan melalui grup *whatsapp*, maka dari itu pendidik membutuhkan sesuatu hal baru yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik kapan dan dimana saja. Dari tanggapan peserta didik tentang pembelajaran secara online banyak mengeluhkan tidak efektif, karena menurut peserta didik materi yang disampaikan pendidik tidak dapat ditanggapi dengan baik, mereka hanya dibagikan materi untuk dipelajarinya yang kemudian diberi tugas tanpa adanya penjelasan secara jelas, ini mengakibatkan semakin menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pada zaman modern ini peserta didik tidak lepas dari penggunaan *smartphone*, yang dimana kegiatan pada umumnya adalah bersosial media dan menonton video yang menarik menurutnya. Melihat dari aktivitas tersebut peneliti akan mengembangkan media yang disertai dengan video pembelajaran yang menarik.

Media Pembelajaran *website* interaktif berbasis *blog* diharapkan dapat menjadi media yang tepat dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran bahasa indonesia di SMA Negeri 1 Tommo masih kurang diminati. Beberapa

faktor yaitu karena kurangnya media yang menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu alat bantu, salah satunya yang akan penulis bahas kali ini adalah *blog* sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia *website* berbasis *blog* bisa dikaitkan karena tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah yaitu untuk aspek menulis, dimana agar peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kegiatan menulis seperti mengungkapkan ide, pemikiran dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, prafase, serta berbagai karya sastra untuk anak yang berbentuk cerita, puisi dan pantun. Sedangkan *website* berbasis *blog* sendiri bisa dijadikan sebagai yang ditinjau dari mata pelajaran bahasa Indonesia.

Terbatasnya media yang digunakan pendidik di SMA Negeri 1 Tommo dalam proses pembelajaran, diharapkan pendidik mampu mengembangkan media yang diperkenalkan oleh peneliti. Proses persiapan dan perencanaan pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu peserta didik dan juga pendidik yang berperan sebagai “*Guide on the side*” menggantikan “*sage on the stage*” (Slavin, 2008) untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Namun, media yang tersedia kebanyakan belum mampu secara terpadu menggabungkan konten mata pelajaran

yang sesuai dengan karakteristik siswa, *information and communication technology (ICT)*. Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang kreatif, dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Website* Interaktif Berbasis *Blog* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo?
2. Seberapa valid media *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Tommo?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media *website* berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Tommo yang dikembangkan?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan adalah :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah media *website* berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Tommo.

2. Untuk mengetahui kevalidan dari media *website* berbasis *blog* yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media *website* berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Tommo yang dikembangkan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dan pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai calon pendidik/pekerja yang siap memanfaatkan teknologi, baik dalam proses pembelajaran maupun dunia kerja lainnya.

##### 2. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media kreatif yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan sarana dan prasarana sekolah.

##### 3. Bagi Pendidik

Memberikan masukan tentang informasi media kreatif, yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penggunaan media belajar yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik.

##### 4. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar mandiri.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Defenisi *blog* adalah singkatan dari *website log* yang merupakan jurnal, artikel atau informasi online yang dibuat secara berurutan berdasarkan waktu dan tanggal penerbitan.

Ciri khas dari *blog* yaitu *link* yang dimana memuat tulisan dan gambar dalam bentuk postingan yang dikelola oleh seseorang baik individu ataupun secara kelompok. Hasil kreativitas dari *blog* antara lain artikel, jurnal, dan catatan penting tentang kehidupan yang dimuat pada postingan untuk berbagi dengan orang lain. Dengan *blog*, seseorang dapat berbagi ide atau gagasan. Dalam dunia pendidikan seperti pendidik, tenaga kependidikan (tenaga administrasi, pustakawan, laboratorium dan operator sekolah) dan peserta didik sangat berguna, dimana *blog* menjadi media untuk berbagi sesuatu tentang pendidikan sesuai dengan tugas dan fungsinya masing-masing. Maka dapat disimpulkan bahwa *blog* adalah catatan dari pengguna ataupun penulis yang dapat dijadikan sebagai tempat mencari informasi bagi sesama pengguna internet guna untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

### **F. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan (*R&D*), dimana proses yang digunakan yaitu mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari

proses ini biasanya disebut *R&D*, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk yang akan digunakan, dan merevisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan kemampuan tenaga pendidik dalam menggunakan media yang kreatif dalam proses pembelajaran dan media yang sesuai dengan mata pelajaran merupakan tantangan yang harus dihadapi dalam penelitian ini, dengan itu peneliti memberikan pemahaman tentang penggunaan *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **H. Defenisi Operasional Variabel**

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah media *website* interaktif berbasis *blog* yang akan dikembangkan, dengan tujuan agar pendidik dan peserta didik mampu mempelajari dan menggunakan media *website* berbasis *blog*. Penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah yang dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum yang digunakan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral yang sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Majid, 2005).

Pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekadar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamdani, 2013).

Penelitian pengembangan adalah langkah – langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dimana peneliti dapat bertanggung jawab. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyempurnakan produk yang telah ada yaitu melalui penelitian pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan sesuatu yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna bagi sesama

pengguna. Sedangkan penelitian pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ditetapkan untuk diteliti, yaitu dengan menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya..

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan isi pesan dan informasi dari pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan ataupun lisan.

Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan Peserta Didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Azhar Arsyad (2003) mengutip dari pendapat Gertach dan Ely bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia atau materi maupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Fungsi media dalam pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian informasi agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan fakta, gambar, film dan lain sebagainya.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan minat belajar.

Media pembelajaran memiliki manfaat membantu proses belajar mengajar yaitu:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat menyampaikan pesan dan informasi yang diterima secara baik.
- b. Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu pendidik dalam meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisikan pesan atau informasi pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. Dasar pertimbangan memilih media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Arif S Sadiman, 2010).

Sudjanadan Rivai (2003) mengemukakan dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- c. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh pendidik pada waktu mengajar.

d. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh pendidik pada saat interaksi belajar peserta didik dengan lingkungannya.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah media berisi pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Isi pesan dan informasi media bisa berupa pesan yang sederhana dan pesan yang amat padat, akan tetapi yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang disesuaikan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran dan penjelasannya, yaitu:

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Contoh media berbasis manusia adalah pembelajaran dengan metode ceramah.

b. Media Berbasis Cetak

Media pembelajaran berbasis cetak yang paling umum dikenal dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembar lepas. Berapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf

dan kotak. Berdasarkan penjabaran dari atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetak adalah pembelajaran yang dibuat melalui hasil cetak. Media berbasis cetak melibatkan perusahaan tertentu seperti percetakan buku.

#### c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian diatas mengenai media pembelajaran berbasis visual tersebut dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran ini adalah suatu media pembelajaran yang dapat dilihat. Contoh media berbasis visual adalah belajar secara outdoor.

#### d. Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menghubungkan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan yang penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan story board yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual adalah suatu media yang mementingkan pendengaran dan pengelihatannya. Contoh media berbasis audio visual adalah video interaktif. Penggunaan media berbasis audio visual membuat peserta didik untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi lebih tinggi.

#### e. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang di

kenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. *CAI* mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah peyampai utama dalam materi pelajaran. Media berbasis komputer adalah media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menggunakan media berbasis komputer, salah satu contohnya adalah belajar materi trigonometri dengan *blog (e-learning)*. *E-learning* adalah suatu program pembelajaran yang memfokuskan peserta didik harus belajar mandiri melalui internet.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang di maksud adalah sesuai dengan kompetensi, saran dan prasarana yang ada dalam lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam membuat media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan kompetensi, sarana dan prasarana yang terdapat pada lingkungan pembelajaran.

Media sebagai perantara atau alat bantu tidak bisa menggantikan pendidik sepenuhnya, artinya media tanpa pendidik suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi pengguna mempunyai beberapa kekuatan dasar.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu perantara yang gunakan pendidik dalam proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan

peserta didik dengan media pembelajaran dengan maksud agar mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik dituntut aktif dan dituntut untuk menanggapi materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Media yang digunakan diharapkan dapat memberikan respon terhadap peserta didik dan pendidik untuk saling berinteraksi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik bertujuan agar peserta didik dapat aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Latuheru (1988) manfaat media pembelajaran yaitu Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Menurut Latuheru (1988) manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari peserta didik.
- d. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- e. Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
- f. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran peserta didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.

- g. Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
- h. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. Media pembelajaran dapat mengatasi peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
- j. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara peserta didik, pendidik, dengan masyarakat dan dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

### 3. *Website* Interaktif

*Website* interaktif adalah *web* yang saat ini memang sedang populer. Salah satu contoh *website* interaktif adalah *blog* dan forum. Di *website* ini pada user bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* interaktif memiliki moderator untuk mengatur, agar topik yang diperbincangkan tidak melewati batasannya. *Website* interaktif dapat juga diartikan sebagai Sekumpulan halaman yang saling terhubung dalam sistem jaringan komputer yang sama dan memberikan informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video dan audio di *Word Wide Web (WWW)*. *Website* berasal dari bahasa inggris, didalam bahasa indonesia *website* dikenal dengan situs *web*, terkadang *website* juga dikenal dengan *web* atau *site* yang pada intinya juga disebut *website*. *Website* bisa saja dimiliki oleh individu, organisasi dan perusahaan disebuah *website* biasanya memberikan informasi produk atau jasa tertentu pada portopolio atau halaman muka yang menampung semua informasi produk atau jasa secara garis besar, namun akan dibahas secara terperinci pada halaman tertentu selanjutnya.

Untuk memiliki akun *website*, seseorang harus memiliki kemampuan dasar menggunakan *website*, baik itu tentang bahasa pemrograman *web* atau jaringan internet atau *web server*, berbeda dengan seseorang yang ingin memiliki sebuah *blog*, CMS atau dikenal dengan *Weblog*. Walaupun jika anda memilikinya dengan membeli dan tidak ingin berkecimpung dalam hal *website* perusahaan, paling tidak anda harus menyediakan sumber daya manusia dibidang administrator *web*.

*Website* memiliki kerumitan yang tinggi dalam hal pengelolaan, untuk memberikan *feedback* dari sebuah produk atau jasa yang ditawarkan sebuah *website*, pengunjung harus menggunkan halaman lain. Biasanya *website* memberikan teks atau konten video dengan bahasa yang formal yaitu bahasa yang mudah dipahami, tingkat desain halaman yang nyaman dan elegan serta peletakan *link* yang rapih sehingga dapat menarik minat *client* atau pengunjung.

Menjalankan atau membuka sebuah *website* di jaringan internet, *website* disimpan didalam *webservice* untuk menjadi wadah penyimpanan *website*, kemudian dibuka dengan bantuan *web* sebagai penerjemah *HyperText Markup Language (HTML)* atau *eXtensible HyperText Markup Language (XHTML)* dengan alamat *website* yang disebut *URL*. Ketika *web* membuka *URL* atau alamat sebuah *website* akan menerjemahkan semua bahasa pemograman *web* menjadi layaknya sebuah halaman.

*Website* terdiri dari berbagai komponen bahasa pemograman *web*, seperti HTML, PHP, MYSQL, Java, CSS dan Jaringan *web server* seperti WWW, Link URL, IP Address, TCP/IP dll. Ketika membuka alamat sebuah *website* maka yang terjadi dibalik layar adalah memanggil sebuah *IP Address* domain, contohnya ketika membuka alamat *website google* padahal peramban memanggil *IP address*

21 6.239.38.120 (tanpa spasi), begitu juga dengan facebook *ip addressnya* adalah 15 7.240.13.35 (tanpa spasi).

➤ Kelebihan dari *website* antara lain:

- a. Lebih murah dalam hal promosi atau sales marketing, *website* tergolong murah dibandingkan dengan media televisi, radio dan banner media iklan.
- b. Lebih elegan dengan mempunyai *website* sebuah perusahaan atau toko nampak lebih mempunyai prospek tinggi dipandang *client*.
- c. Tingkat kepercayaan *client* lebih tinggi didalam *website* biasanya harus mempunyai *Path company* profil yang berisi tentang informasi perusahaan baik tentang alamat, visi, misi dan tanggapan *client* terhadap produk pada sebuah *website*.
- d. Sebagai media iklan efisien *website* adalah salah satu bentuk dari E-Bisnis dengan media jaringan internet. Dimana pengusaha tidak dibatasi waktu dan tempat.
- e. Ribet dalam *website* pengelolaan yang harus menyediakan staf admin atau pemilik *website* sebagai pengelolaan.

➤ Kekurangan dari *website* yaitu sebagai berikut:

- a. Mahal dibanding dengan *blog* dan sosial media.
- b. Sewa yang mahal didalam *Hosting web server* jika membutuhkan *space* atau dalam membeli domain dan SSL.
- c. *Feddback* yang rumit jika ingin memberi komentar, *client* harus masuk *Path* komentar atau *feedback* dari sebuah *website* bahkan terkadang *client* harus mengirimkan melalui surat *elektronik (E-Mail)*. Berbanding terbalik jika anda memberi komentar pada sosial media dan *blog* atau *wordpress*.

Dari kekurangan dan kelebihan sebuah *website* dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan *website* lebih dominan dibanding kekurangannya.

#### 4. Media Pembelajaran Berbasis *Blog*

*Blog* adalah kependekan dari *Weblog*, istilah yang pertama kali digunakan Jorn Barger ([www.robotwisdom.com](http://www.robotwisdom.com)) menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu diupdate dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri. Secara garis besar *Weblog* dapat dirangkum sebagai kumpulan *website* pribadi yang memungkinkan para pembuatnya menampilkan berbagai jenis isi pada *web* dengan mudah seperti karya tulis, kumpulan *link* internet, dokumen- dokumen (file-file Word, PDF, dll), gambar ataupun multimedia.

Para pembuat *blog* dinamakan *Blogger*. Melalui *blog*, kepribadian *blogger* menjadi mudah dikenali berdasarkan topik apa yang dibahas, apa tanggapan terhadap *link-link* yang dipilih dan isu-isu didalamnya, oleh karena itu *blog* bersifat sangat personal. Perkembangan lain dari *blog* yaitu ketika *blog* memuat tulisan tentang apa yang seorang *blogger* pikirkan, rasakan, hingga apa yang dia lakukan sehari-hari. *Blog* kemudian juga menjadi *diary online* yang berada diinternet.

Pemilihan *blog* sebagai media pembelajaran didasarkan atas beberapa faktor yaitu:

- 1) *Blog* menjadi populer, karena relative murah dalam pengelolaan, dimana dalam penggunaan mudah untuk digunakan dan mudah untuk mengembangkan.

- 2) *Blog* dapat dengan mudah digunakan dalam memberi tugas kepada peserta didik, dimana setiap peserta didik secara mandiri mengerjakan tugasnya yang diberikan.
- 3) *Blog* memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan postingan yang diurutkan atas kronologis.
- 4) Dapat ditambahkan teks, gambar grafis, link informasi dengan situs lain yang relevan dan data lainnya.
- 5) Penulisan dapat melakukan editing pada postingan setiap saat dan memungkinkan pembaca untuk meninggalkan komentar untuk postingan asli dan saling berkomentar satu sama lain sehingga menjadi forum untuk diskusi.

a. Kelebihan media *blog* pada pembelajaran

Berikut beberapa kelebihan *blog* dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Kapan pun dimana pun. Dengan media *blog*, proses pembelajaran tidak mengenal waktu dan tempat, karena para pendidik atau peserta didik dapat mengunjungi *blog* kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan fasilitas internet.
- 2) Selain ada penyediaan layanan *blog* yang gratis, *blog* sebagai media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga. Karena dengan *blog* proses pembelajaran tidak memerlukan ruang tertentu dan waktu yang terjadwal untuk mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.

2) Melalui fasilitas *commenting system* proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif antara peserta didik dan pendidik dengan terhadap sumber belajar. Karena peserta didik atau pengunjung lain dapat memberikan respon dari masing masing tulisan yang telah dibuat. Komponen model yang ada di dalam *blog* adalah sebagai berikut:

- *Subject or Heder*, setiap blog memiliki sebuah judul, menceritakan apa hal yang terdapat dalam *blog* tersebut.
- *Content blog*, setiap dari *blog* terdapat jenis fitur aplikasi *blog*.
- *Comments*, fitur yang memungkinkan pengunjung bisa terlibat memberikan apresiasi berupa saran ataupun kritik.
- *Time and Date*, ciri khas *blog* dibentuk sesuai dengan kronolis waktu sehingga pengunjung dapat mengetahui waktu posting, dan bagaimana pembaca dapat melihat yang harus yang dibaca terlebih dahulu.
- *Link*, *blog* akan ada jaringan atau disebut *link* yang terdapat didalam *blog* yang memuat sumber dari situs sumber-sumber yang perlu dikunjungi oleh pembaca *blog*.

#### b. Kekurangan Media *Blog* pada Pembelajaran

Beberapa kekurangan *blog* diantaranya adalah mudah terkena virus, *hacker* atau *spywere*. Mudah disalagunakan fungsinya dan tulisan yang ada di dalam *blog* kurang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, ada beberapa upaya agar kekurangan ini dapat diminimalisir, diantaranya yakni dengan menggunakan bahasa pemograman yang aman, manggunakan desain menarik dan memiliki kontrol penulisan artikel.

Hal yang perlu diperhatikan dalam model membuat *blog* Sebuah *blog* agar tidak sia-sia sebaiknya beberapa poin penting yang untuk pemilihan model yakni sebagai berikut:

1) Pilihan mode *blog*

Layanan *blog* seperti *blogspot*, *blogdrive*, *multipay*, dan *wordpress* menawarkan fasilitas gratis. Beberapa fitur peyediaan layanan mode *blog* sebaiknya memastikan menggunakan fitur-fitur yang tidak merepotkan, karena harus menggunakan bahasa pemograman, misalnya penyediaan layanan *blog* gratis dan pemogram mudah digunakan, misalnya [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com) atau [www.blogspot.com](http://www.blogspot.com).

2) Rancangan desain tampilan

Pilihan desain yang menarik mungkin agar pengunjung biasa melihat dengan jelas walupun pengunjung menggunakan *smartphone*. *Blog* harus menggunakan template untuk membuat varian khusus agar pengunjung lebih tertarik. Gunakan *layout* yang tersedia dan gunakan semaksimal mungkin dan jangan menggunakan terlalu banyak *layout* karena akan menambah kesan tidak menarik, penggunaan *layout* pada *weblog* tersebut bisa membuat *blog* lama dibuka dan kurangi aplikasi fitur yang tidak penting misalnya *music* ataupun *youtube* yang kurang penting. *Desain blog* sangat penting membantu kenyamanan pengunjung saat melihat *bolg*. Tulisan atau *font* sangat berpengaruh pada *blog*, bisanya digunakan agar mudah dibaca dan dilihat. Penggunaan warna haruslah tidak mengganggu mata, gunakan yang kontraks, misalnya warna dasar gelap, maka warna

tulisan harus yang terang, ini bertujuan agar *blog* bisa terbaca jelas dan pengunjung tidak mudah bosan dan isi pesan atau informasi tersampaikan.

### 3) *Comment box*

Sebuah *blog* menyediakan fasilitas, ada yang menyediakan fasilitas fitur komentar, dimana kotak komentar berfungsi untuk melihat bagaimana tanggapan atau respon pada postingan.

## 5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pentingnya berbahasa Indonesia, ditujukan agar para siswa lebih menghargai Bahasa Indonesia, serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar sesuai dengan etika dan kesopanan. Bahasa yang baik berarti berbahasa sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, sedangkan berbahasa yang benar berarti berbahasa sesuai dengan kaidah bahasa. Oleh karena itu para peserta didik diharapkan bisa menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat.

Tujuan utama dari pembelajaran suatu Bahasa Indonesia yakni peran pentingnya di dalam perkembangan intelektual dan emosional peserta didik, serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari pelajaran lainnya. Adapun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dunia pendidikan, agar bisa membantu para peserta didik untuk mengenali budayanya, budaya orang lain, belajar untuk menyampaikan gagasan serta mampu menggunakan kemampuan imajinatif dan analitis yang terdapat pada diri masing-masing. Disamping itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan kemampuan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain secara sopan dan berbagi pengalaman untuk saling mempelajari dan mengenali satu sama lain.

Mempelajari bahasa Indonesia juga dapat membuat kita lebih terampil dalam Berbahasa Indonesia, seperti yang sering kita lakukan disekolah yaitu menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Selain itu para peserta didik juga diharapkan mampu berekspresi dan lebih menikmati sastra seperti puisi, pantun, gurindam dan lain-lain.

Dengan mempelajari Bahasa Indonesia para peserta didik diharapkan mampu membaca dan memperluas wawasan mereka, serta bisa memperhalus budi pekerti dan juga bisa semakin menghargai Bahasa Indonesia dan bangga terhadap bahasa pemersatu bangsa tersebut.

#### 6. Penelitian Relevan

Berikut merupakan penelitian-penelitian tentang *website* berbasis *blog* yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang relevan berikut juga merupakan penguatan bahwa media pembelajaran *website* mempunyai dampak positif dalam pembelajaran.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh andi darussalam (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (*Blog*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran *Online* Sub Kompetensi Dasar Merancang *Website*

Penelitian ini dilakukan di SMK 2 Nganjuk kelas X TN dengan menggunakan metode penelitian pengembangan dan kuantitatif. Model yang digunakan yaitu pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* interaktif. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *web (blog)* sudah sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media

pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *web (blog)*.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nicolas Indrato (2014) dengan judul pengembangan Media Interaktif berbasis *Blog Online* Pada Materi Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Di SMK N 3 Yogyakarta.

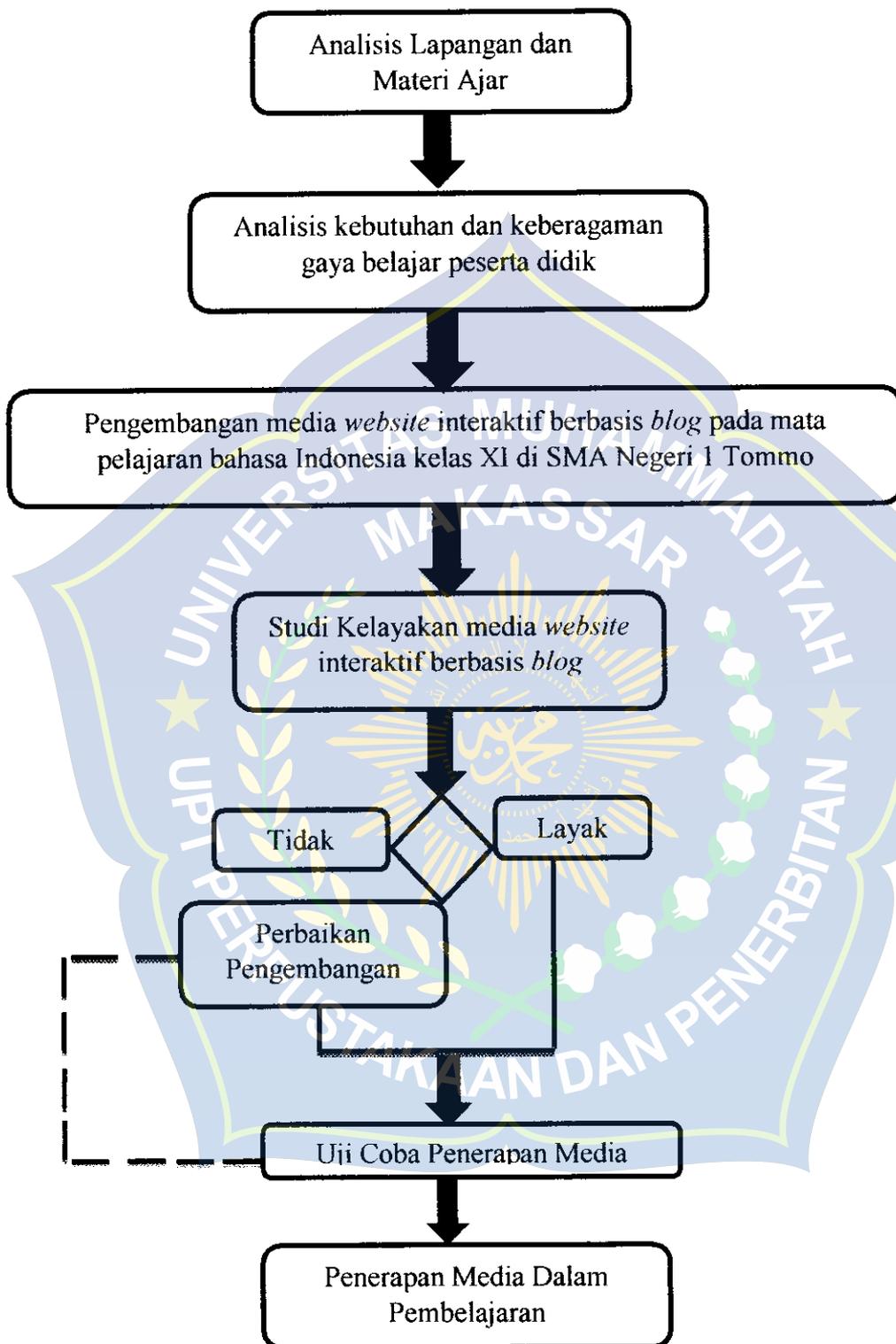
Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data dengan dokumentasi atau telah dokumen terhadap hasil tes teori, penilaian proses las serta penilaian hasil pengelasan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta LKS-SMK Bidang Las provinsi DIY. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan lomba kompetensi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (LKS-SMK) Bidang Las Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Hasil penelitian ini diketahui bahwa: (1) rata-rata nilai akhir LKS-SMK Bidang Las Provinsi DIY selama 3 tahun terakhir memiliki kecenderungan semakin menurun, menunjukkan bahwa kualitas kompetensi rata-rata pengelasan peserta didik SMK se-Provinsi DIY yang memiliki bidang keahlian teknik pengelasan selama 3 tahun terakhir memiliki kecenderungan semakin menurun. (2) aspek yang menjadi kekurangan dan kelemahan peserta dalam pelaksanaan LKS-SMK bidang las provinsi DIY meliputi kurangnya pengetahuan dan pemahaman dalam menentukan persyaratan pengelasan, kesalahan dalam melakukan set up mesin SMAW, mengatur arus pengelasan, kesadaran pentingnya peralatan keselamatan dan kesehatan kerja, serta terdapatnya cacat las pada hasil pengelasan kata kunci: LKS, SMK, Pengelasan.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Aji Arif Nugroho (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Blog* pada Materi Trigonometri.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari 8 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, produksi masal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Blog* yang mudah di pahami untuk peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran matematika pada materi trigonometri SMAN 1 Batanghari kelas X. Media pembelajaran berbantuan *blog* berada dalam kategori baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi Trigonometri.

#### **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan analisis dan observasi lapangan serta analisis kebutuhan maka akan dikembangkan Pengembangan Media *Website* Interaktif berbasis *Blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo, setelah melakukan analisis dan pengembangan selanjutnya dilakukan studi kelayakan media website interaktif berbasis blog, apakah media yang diterapkan dan dikembangkan layak atau tidak. jika media dikatakan layak maka akan diterapkan dalam proses pembelajaran dan jika dikatakan tidak layak maka akan dilakukan perbaikan . selanjutnya melakukan penyesuaian lebih lanjut terhadap produk yang telah dibuat, sebelum melakukan uji coba dan hasil akhir (penerapan media dalam pembelajaran) media yang digunakan. Secara singkat dapat di gambarkan berdasarkan bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Pengembangan dapat diartikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal "*Research and Development*" (*R&D*). menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan tersebut. Pada penelitian akan dihasilkan produk media pembelajaran yang berbantuan komputer atau *smartphone* dengan sambungan internet.

Produk yang dihasilkan dalam Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) bisa berupa model, media, modul, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran. Pada penelitian ini akan dihasilkan produk media pembelajaran yaitu media *website* interaktif berbasis *blog*. Pada pengembangan media pembelajaran *website* interaktif berbasis *blog* akan menggunakan model pengembangan pembelajaran Thiagarajan (1974) yang langkah-langkahnya terdiri dari *4D* yang kemudian dalam pelaksanaannya dimodifikasi menjadi *3D*. Berdasarkan singkatan dari *3D* yang merupakan kepanjangan dari *Define*, *Design*, dan *Development*. Mengapa dimodifikasi menjadi *3D*? dikarenakan jika ingin dilakukan penyebaran maka

pada setiap kelas memiliki karakteristik yang sama, sesuai dengan analisis dan kebutuhan maka akan dilakukan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan. Jika produk yang telah dikembangkan dan sampai di proses pengembangan saja maka tidak disebarluaskan dikarenakan karakteristik yang berbeda.

*Define* (pendefinisian) berisi kegiatan observasi kebutuhan, dimana permasalahan-permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang kemudian menetapkan produk apa yang akan dikembangkan. *Design* (Perancangan) berisi tentang kegiatan merancang yang kemudian dibuat produk yang telah ditetapkan yang berisi materi pembelajaran. *Development* (Pengembangan), tahap ini adalah tahap terakhir, pada tahap perancangan dilakukan validasi pada produk yang telah dirancang untuk menguji validitas produk. Validitas dilakukan secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Apabila sudah di validasi dilakukan uji coba lapangan, uji coba dilakukan pada peserta didik.

Berdasarkan model pengembangan 3D yang terdiri dari 3 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Secara lebih rinci, dijelaskan sebagai berikut:

#### I. Tahap I : Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian atau biasa disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Tahap pendefinisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan pendefinisian ada lima

langkah yang dilakukan yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis tujuan akhir.

## 2. Tahap II : Perancangan (*Design*)

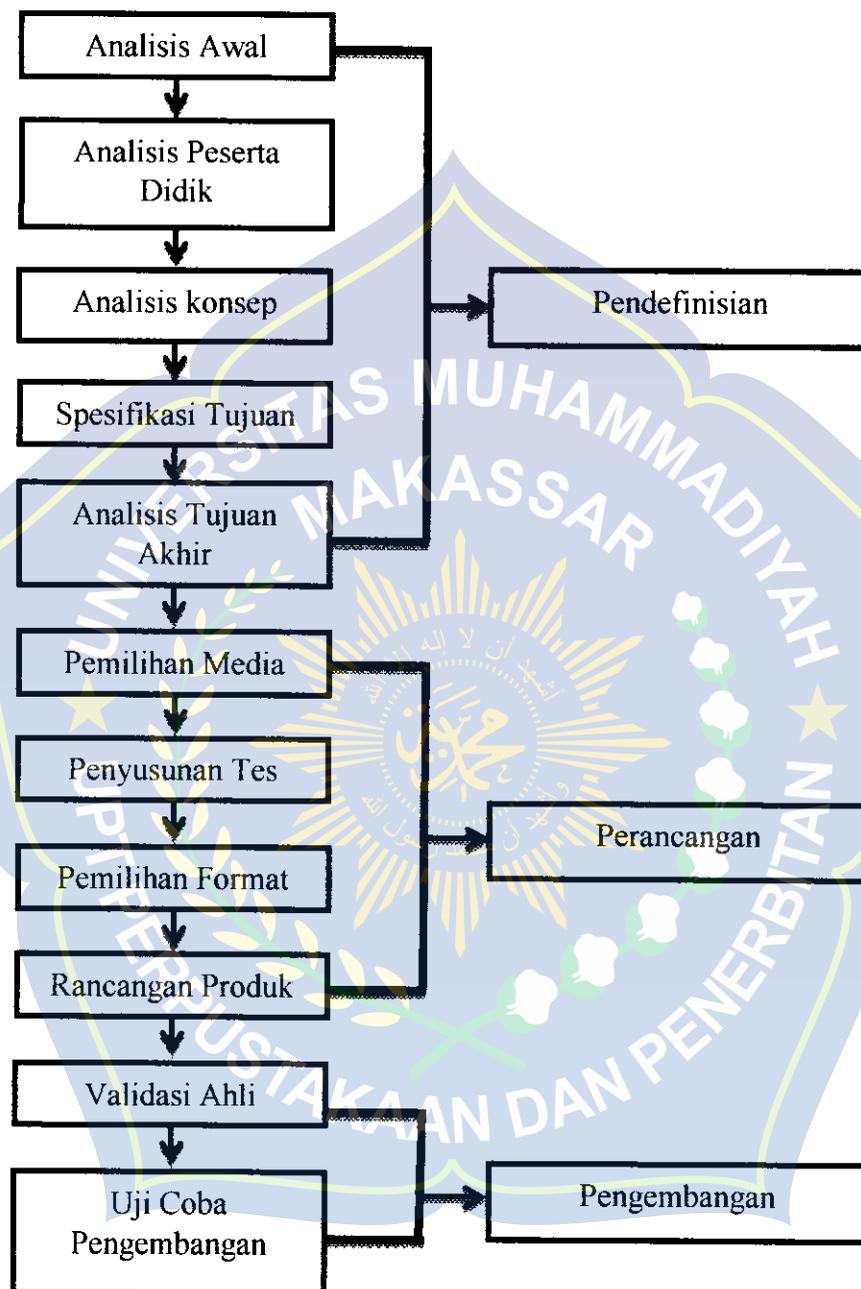
Tahap perancangan merupakan tahap merancang produk yang, yang kemudian dibuat produk yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Ada empat langkah yang dilakukan pada tahap perancangan yaitu pemilihan media, penyusunan tes, pemilihan format dan rancangan produk.

## 3. Tahap III : Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap perbaikan media berdasarkan saran ahli, yang kemudian diujicobakan. Adapun langkah-langkah pada tahap pengembangan yaitu validasi oleh ahli dan uji coba pengembangan.

### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan terdiri dari 3 poin tahap yaitu *define*, *design*, dan *development*. 3 tahap ini mencakup keseluruhan proses pengembangan media *website* interaktif berbasis *blog* mulai dari tahap analisis awal sampai pada produk akhir yang dihasilkan. Untuk lebih jelasnya dapat kita perhatikan diagram berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

Tahap I: *Define* (Pendefinisian)

Tahap Pendefinisian mencakup lima langkah, yaitu 1) analisis awal, 2) analisis peserta didik, 3) analisis konsep, 4) spesifikasi tujuan pembelajaran dan 5)

analisis tujuan akhir. Berikut ini penjelasan langkah-langkah tahap Pendefinisian yaitu:

a. Analisis Awal

Analisis awal bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keadaan belajar mengajar. Analisis awal dilakukan yang dengan cara wawancara kepada pendidik terkait masalah-masalah yang dialami selama kegiatan belajar mengajar.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, baik dari sikap maupun kemampuan dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan, yang kemudian mengidentifikasi konsep materi pembelajaran yang akan diajarkan pada saat penelitian. Analisis konsep merupakan langkah penting untuk memenuhi kecakupan konsep media dan materi yang telah ditetapkan.

d. Spesifikasi Tujuan

Spesifikasi tujuan dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang telah didapati.

e. Analisis Tujuan Akhir

Analisis tujuan akhir adalah analisis yang ditekankan pada aspek manfaat dan kesesuaian media dan materi berdasarkan spesifikasi tujuan.

## Tahap II: *Design* (Perancangan)

Perancangan dilakukan dengan empat tahap yaitu 1) pemilihan media, 2) penyusunan tes, 3) pemilihan format dan 4) rancangan produk. Berikut ini penjelasan langkah-langkah tahap Perancangan yaitu:

### a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Proses pemilihan media akan disesuaikan dengan materi. Media yang digunakan adalah *website* interaktif berbasis *blog*.

### b. Penyusunan Tes

Penyusunan tes dilakukan untuk menyusun materi yang telah ditetapkan berdasarkan kurikulum yang dipakai disekolah.

### c. Pemilihan Format

Pemilihan format dimaksudkan untuk mendesain isi pengembangan dengan tujuan menarik perhatian, memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran secara mudah.

### d. Rancangan Produk

Rancangan produk adalah hasil produk yang telah dibuat.

## Tahap III: *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dilakukan dua tahap yaitu 1) validasi ahli dan 2) uji coba pengembangan. Berikut ini penjelasan langkah-langkah tahap Pengembangan yaitu:

a. Validasi ahli

Validasi bertujuan untuk mendapatkan hasil maksimal. Validasi dilakukan pada media dan materi oleh ahli.

b. Uji coba pengembangan

Uji coba dilakukan setelah didapatkan media dan materi yang layak dikembangkan. Uji coba bertujuan untuk memperoleh tanggapan berupa respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba melibatkan peserta didik satu kelas dan satu pendidik.

**C. Data dan Sumber Data**

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi, motivasi peserta didik dalam pembelajaran serta kemampuan pendidik dalam menguasai media ajar dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Data ini dikumpulkan dari sumber yang meliputi :

1. Informan atau narasumber yaitu peserta didik dan pendidik.
2. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran
3. Dokumen atau arsip berupa kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil pembelajaran siswa dan buku penilaian.

**D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam hal ini data atau informasi yang dimaksud adalah Penelitian Pengembangan Media *Website* Interaktif Berbasis *Blog* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA di SMAN 1 Tommo. Adapun instrument penelitian yaitu:

## 1. Lembar Validasi

Lembar validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan media dan materi dari lembar instrument penilaian yang berpatokan pada rasional teori yang kuat. Validasi dilakukan pada media dan materi, yaitu:

### a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi disusun oleh peneliti, yang disesuaikan dengan kebutuhan media *website* interaktif. Dari lembar instrument validasi ditentukan nilai dan kategori untuk menentukan layak atau tidak layak media yang dikembangkan peneliti.

### b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi disusun oleh peneliti, yang telah disesuaikan dengan materi. Dari lembar instrument validasi ditentukan nilai dan kategori untuk menentukan layak atau tidak layak materi yang telah disusun dalam media yang dikembangkan.

## 2. Lembar Angket

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan media *website* interaktif berbasis *blog* dalam proses pembelajaran. Tujuan pembagian angket adalah untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik, apakah setuju atau tidak setuju menggunakan media yang kembangkan peneliti dalam proses pembelajaran

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan uji coba pengembangan. Dokumentasi juga digunakan untuk mendokumentasikan

kegiatan yang berlangsung pada proses penelitian, seperti pada saat konsultasi kepada pendidik, pada saat proses pembelajaran dalam kelas dan kegiatan lainnya pada saat penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Validasi ahli**

Teknik validasi ahli dilakukan pada media dan materi. Adapun penjelasan teknik pengumpulan data dari validasi, yaitu:

#### **a. Validasi Media**

Teknik pengumpulan data dari hasil validasi media dilakukan dengan cara membagikan media *website* interaktif berbasis *blog* dalam bentuk *link* dan lembar validasi kepada para ahli (validator). Selanjutnya para validator memberikan penilaian berdasarkan dan pernyataan untuk masing-masing indikator penilaian yang tersedia.

#### **b. Validasi Materi**

Teknik pengumpulan data dari hasil validasi materi dilakukan dengan cara memberikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti yang kemudian memperlihatkan materi yang terdapat dalam media dan memberika lembar validasi. Selanjutnya para validator memberikan penilaian berdasarkan pernyataan untuk masing-masing indikator penilaian yang tersedia.

### **2. Angket**

Teknik angket dilakukan pada peserta didik dan pendidik. Adapun penjelasan teknik angket yaitu:

a. Peserta Didik

Teknik pengumpulan data dari hasil respon peserta didik dilakukan dengan cara membagikan angket dalam bentuk link. Selanjutnya peserta didik memberikan penilaian berdasarkan pernyataan untuk masing-masing aspek penilaian yang tersedia.

b. Pendidik

Teknik pengumpulan data dari hasil respon pendidik dilakukan dengan cara membagikan lembar angket. Selanjutnya pendidik memberikan penilaian berdasarkan pernyataan untuk masing-masing aspek penilaian yang tersedia.

3. Dokumentasi

Data dokumentasi diperoleh setelah didapatkan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon peserta didik, respon pendidik dan kegiatan belajar dikelas.

**F. Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrument penilaian untuk selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.

1. Analisis data Validasi Ahli

Analisis kevalidan oleh Ahli yang diperoleh selanjutnya dianalisis skornya menggunakan kriteria penilaian yang ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

**Keterangan:**

RTV = mencari rata-rata

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

$N$  = Banyaknya Aspek.

Selanjutnya hasil perhitungan di atas diinterpretasikan dengan skor kriteria

Penilaian berikut:

**Tabel 3.1 Skor Kriteria Penilaian**

$\leq 4$	M	$< 5$	Sangat Valid
$\leq 3$	M	$< 4$	Valid
$< 2$	M	$< 3$	Cukup Valid
1	M	$< 2$	Tidak Valid

**Keterangan:** M = rata-rata hasil yang diperoleh

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian pada saat uji coba media dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## 2. Analisis Respon Peserta Didik dan Pendidik

Data tentang respon peserta didik dan pendidik diperoleh dari angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media, selanjutnya dianalisis dengan rata-rata. Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon peserta didik dan pendidik adalah :

- Menghitung banyaknya peserta didik dan pendidik yang memberi respon sesuai dengan aspek yang ditanyakan, kemudian menghitung rata-rata.
- Menentukan kategori untuk respon peserta didik dan pendidik dengan cara mencocokkan hasil rata-rata dengan kriteria yang ditetapkan.
- Jika hasil analisis menunjukkan bahwa respon peserta didik dan pendidik tidak setuju, maka dilakukan revisi terhadap media yang sedang dikembangkan.

Analisis untuk menghitung rata-rata banyaknya peserta didik dan pendidik yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut :

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n Ai}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

**Keterangan:**

RTV = mencari rata-rata

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

$N$  = Banyaknya Aspek.

Selanjutnya hasil perhitungan di atas diinterpretasikan dengan skor kriteria Penilaian berikut:

**Tabel 3.2. Skor Kriteria Penilaian Respon**

≤ 4	M	<5	Sangat Setuju
≤ 3	M	<4	Setuju
<2	M	<3	Cukup Setuju
1	M	<2	Tidak Setuju

**Keterangan:**  $M$  = rata-rata hasil yang diperoleh

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian pada saat uji coba media dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada tanggal 20 januari–27 januari 2021. Pengembangan ini dilakukan dengan prosedur yang telah ditentukan, dengan tujuan menghasilkan dan mengembangkan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Tommo. Media yang dikembangkan adalah media *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo.

Media pembelajaran *website* interaktif berbasis *blog* divalidasi oleh para ahli, baik itu media maupun materi dan kemudian diujicobakan. Telah dikemukakan pada bab sebelumnya bahwa prosedur model pengembangan media pembelajaran yaitu *3D* yang dikembangkan berdasarkan pada model *4D*, yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*) dan tahap pengembangan (*Development*). Media ini berisi beberapa unsur yaitu beranda, standar kompetensi, materi 1, materi 2, materi 3, materi 4, materi 5, materi 6, materi 7, absen siswa dan evaluasi. Setiap materi dilengkapi dengan video pembelajaran.

##### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian yakni tahap awal yang mendefinisikan hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan atau sama halnya dengan menganalisis keadaan sekolah yang akan diteliti. Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

#### a. Analisis Awal

Pada analisis awal, peneliti melakukan observasi lapangan mengenai permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Tommo yang menjadi tempat penelitian. Dalam wawancara didapatkan fakta bahwa motivasi peserta didik kelas XI terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang. Hal ini menyebabkan pencapaian nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mereka masih berada pada nilai dibawah rata-rata. Saran dan masukan yang diharapkan pendidik yaitu adanya fasilitas belajar mandiri untuk peserta didik, media yang dapat digunakan/dipelajari kapan dan dimana saja, yang mudah di pahami dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Adapun lembar wawancara pada guru tercantum pada lampiran 2.

#### b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik pada penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran karakteristik dari peserta didik, terhadap kelas yang akan dilakukan penelitian. Berdasarkan hasil observasi peserta didik, karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Tommo kelas XI IPA memiliki respon pasif, yang dimana sebagian Peserta didik tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa peserta didik tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik, tetapi mereka sibuk pada kegiatan lain, sehingga apa yang dipaparkan dalam proses pembelajaran tidak mencapai tujuan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia masih kurang.

Siswa SMA Negeri 1 Tommo mempunyai karakteristik yang beragam dan siswa belum pernah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog*. Oleh karena itu sangat tepat jika pembelajaran dengan menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog* dilaksanakan pada sekolah tersebut.

#### c. Analisis Konsep

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan media dan menentukan materi dalam penelitian. Media yang dipakai dalam pembelajaran adalah media *website* interaktif berbasis *blog* dan materi pelajaran yang diajarkan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan proposal. Materi pelajaran diidentifikasi berdasarkan kurikulum 2013. Konsep yang diidentifikasi pada pengembangan media *website* interaktif berbasis *blog* adalah menentukan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca. Materi mempersiapkan proposal terdapat empat kompetensi dasar, namun peneliti hanya mengambil satu kompetensi dasar dengan dua indikator, seperti yang terdapat dilampiran 5 yang berisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

#### d. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, mengidentifikasi kebutuhan yang telah didapati dengan permasalahan-permasalahan yang muncul di proses pembelajaran, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mempersiapkan proposal. Berikut ini spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu:

- Siswa diharapkan memahami materi pembelajaran yang terdapat dalam media yang dikembangkan.

- Siswa dapat menentukan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian.

Hasil dari analisis konsep dimuat untuk menentukan perilaku objek penelitian. Objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun materi yang akan dirancang, dengan menggunakan media yang telah dibuat dan memenuhi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

#### e. Analisis Tujuan Akhir

Pada tahap analisis ditekankan pada aspek manfaat dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada observasi didapati penyampaian materi dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara konvensional, yaitu dominan dengan metode ceramah. Penyampaian materi dengan metode ceramah membuat pembelajaran kurang bervariasi sehingga membuat minat belajar peserta didik kurang. Maka analisis tujuan akhir yaitu:

- Media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan media yang harus memiliki tampilan menarik.
- Media pembelajaran harus mudah digunakan kapan dan dimana saja, serta dapat digunakan siapa saja yang ingin mempelajari cara mempersiapkan proposal dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang berbantuan komputer dan *smartphone* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mempersiapkan proposal diharapkan menjadi solusi permasalahan dalam proses pembelajaran.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti harus sudah memiliki data pendefinisian kemudian mulai merancang media yang dikembangkan. Dalam tahap perancangan, peneliti menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog*.

### a. Pemilihan Media

Media yang akan dikembangkan adalah media *website* interaktif berbasis *blog*, yang disesuaikan dengan materi. Materi yang telah ditetapkan yaitu mempersiapkan proposal, yang didalamnya terdiri dari penjelasan tentang apa itu proposal, informasi penting yang terdapat dalam proposal, unsur-unsur yang terdapat dalam proposal, bagaimana merancang isi proposal dengan baik, sistematika proposal dan unsur kebahasaan yang baik digunakan dalam merancang proposal. Media *website* interaktif berbasis *blog* juga terdapat evaluasi yang sesuai dengan materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai.

### b. Penyusunan Tes

Penyusunan tes yang akan dibuat mengacu pada perancangan materi yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tes yang disajikan memuat materi mempersiapkan proposal yaitu pengertian proposal, informasi penting dalam proposal, unsur-unsur proposal, isi proposal, sistematika proposal dan unsur kebahasaan proposal. Adapun soal evaluasi tentang materi mempersiapkan proposal yang berisi enam nomor dengan cara memahami dan menganalisis materi agar dapat menentukan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan.

### c. Pemilihan Format

Format media *website* interaktif berbasis *blog* yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Beranda
- 2) Standar kompetensi
- 3) Materi
- 4) Absen siswa
- 5) Evaluasi

### d. Rancangan Produk

Adapun hasil rancangan produk media *website* interaktif berbasis *blog* terdiri dari beberapa desain. Berikut gambar dan penjelasan rancangan produk yaitu:

#### a. Tampilan awal media

Pada tampilan awal media merupakan tampilan pertama kali membuka media pembelajaran. Tampilan awal menampilkan gambar selamat datang dan pembahasan media, serta cara penggunaan media yang dilengkapi dengan video. Tampilan awal juga menampilkan logo tut wuri handayani dan gambar buku yang diantara tulisan media pembelajaran, tombol beranda, tombol standar kompetensi, tombol materi 1-7, tombol absen, tombol evaluasi, keterangan materi, profil pengembangan, jam dan tanggal. Berikut ini gambar awal tampilan media



# PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA



---

Home
Hubungi Kami
Materi
Penilaian
Ujian
Ujian
Ujian
Ujian
Ujian
Ujian



## Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran ini adalah pembelajaran media website interaktif berbasis blog website interaktif adalah komunikasi dua arah dua jalan antara si pemilik web dengan pengunjung web dalam web ini memungkinkan para pembaca untuk berinteraksi dengan penulis atau dengan pembaca lain contohnya berkomentar atau mungkin juga saling menamban informasi dan apa yang mereka baca di pembelajaran menggunakan media website interaktif ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta membantu guru dalam menggunakan media

**Petunjuk Penggunaan Media**

1. klik halaman web yang telah di bagikan
2. apabila menggunakan handphone, stana tombol 'versi web' agar tampilan lebih luas dan dapat dilihat secara keseluruhan
3. kemudian klik 'standar kompetensi' bacalah dengan seksama yang terdapat dalam 'sangat kompetensi' untuk bisa memahami materi pelajaran
4. langkah selanjutnya yaitu masuk pada tombol 'materi 1' bacalah pelajaran secara detail agar bisa memahami materi pelajaran untuk lebih jelasnya dapat memutar video pembelajaran yang telah di siapkan
5. sama dengan langkah ke empat, pelajari secara urut dan materi 1-7
6. apabila telah mempelajari materi 1-7 kerjakanlah soal latihan dengan mengklik 'evaluasi' dan kerjakan soal evaluasi dengan mengklik petunjuk dan evaluasi tersebut
7. jikaah absen yang sudah disiapkan dengan mengklik tombol 'absen' kemudian cat nama anda kemudian centang
8. apabila belum memahami coba tanyakan kepada guru

terimakasih

**Tutorial Atau Petunjuk Video Media Pembelajaran**

**Tutorial Atau Petunjuk Video Media Pembelajaran**



**PETUNJUK MATERI**

Materi 1 Pengertian Proposal  
Materi 2 Isi Proposal dan Sistem Media Proposal  
Materi 3 Unsur-unsur dalam Proposal  
Materi 4 Informasi Penting dalam Proposal  
Materi 5 Bahasa Proposal  
Materi 6 Ciri-ciri dan Kaidah Proposal

**Mengenai Saya**

Selamat Datang Di Pembelajaran Bahasa Indonesia  
yang Di Pembelajaran Bahasa Indonesia

Jan



**CALENDER**

February 2023						
S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

TAMBAH MENYALAU  
KAMPUS AR-RANIRY

BU 516337916\_26/02/2023\_1082561596427\_029

Tidak ada komentar:

Posting Komentar

0 komentar

Gambar 4.1 Tampilan awal media

## b. Tampilan tombol standar kompetensi

Pada tampilan tombol standar kompetensi menampilkan penjelasan dari standar kompetensi. Tampilan tombol standar kompetensi juga masih menampilkan logo tut wuri handayani dan gambar buku yang diantara tulisan media pembelajaran bahasa indonesia, tombol beranda, tombol standar kompetensi, tombol materi 1-7, tombol absen, tombol evaluasi, keterangan materi, profil pengembang, jam dan tanggal. Berikut ini gambar tampilan tombol standar kompetensi:

**STANDAR KOMPETENSI**

Selamat Datang Di Pembelajaran Bahasa Indonesia

**KOMPETENSI**

1. Menganalisis dan mengorganisasikan isi atau yang diartikan
2. Menemukan dan mengorganisasikan peristiwa, waktu, tempat, tanggung jawab, tokoh (orang-orang, kerajinan, ideologi, data), sentas, kerajinan dan produk, dan menggunakan sikap sebagai bagian dari sikap atau sebagai permasalahan dalam kegiatan seragam atau dengan lingkungan sosial dan lain-lain serta dalam menanggapi dan sebagai penilaian belajar dalam proposal atau
3. Menemukan, menerapkan, mengorganisasikan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kemasyarakatan, kebangsaan, ketepatan, dan pendidikan terkait literasi dan keadilan, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Menggali, menilai dan menilai dalam cara konkret dan cara abstrak terkait dengan pengembangan dan yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PEMBELAJARAN KOMPETENSI**

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran Kompetensi
3.12 Menentukan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca	3.12.1 Menemukan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca  3.12.2 Menyimpulkan informasi yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca

**PETUNJUK MATERI**

Materi 1 Bergejala Proposal  
Materi 2 4 Proposal dan Sistematis  
Proses  
Materi 3 Lintas Lintas dalam Proposal  
Materi 4 Informasi, Paragraf dalam Proposal  
Materi 5 Bahasa Proposal  
Materi 6 Cara-Cara dan Cara Proposal  
Materi 7 Contoh Proposal

**Mencari Kata**

Mahasiswa Sukawati Barat  
Indonesia  
Lihat profil lengkapnya

Selamat Datang Di Pembelajaran Bahasa Indonesia

jam

**CALENDER**

February 2021

5	6	7	8	9
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Windows | 6:19 PM | 2/17/2021

Gambar 4.2 Tampilan tombol standar kompetensi

c. Tampilan tombol materi 1 – 7

Pada tampilan tombol materi 1-7 menampilkan penjelasan dari materi, dilengkapi dengan video pembelajaran yang disesuaikan setiap bagian materi. Tampilan tombol materi ini juga masih menampilkan logo tut wuri handayani dan gambar buku yang diantara tulisan media pembelajaran bahasa indonesia, tombol beranda, tombol standar kompetensi, tombol materi 1-7, tombol absen, tombol evaluasi, keterangan materi, profil pengembang, jam dan tanggal. Berikut gambar tampilan tombol materi:

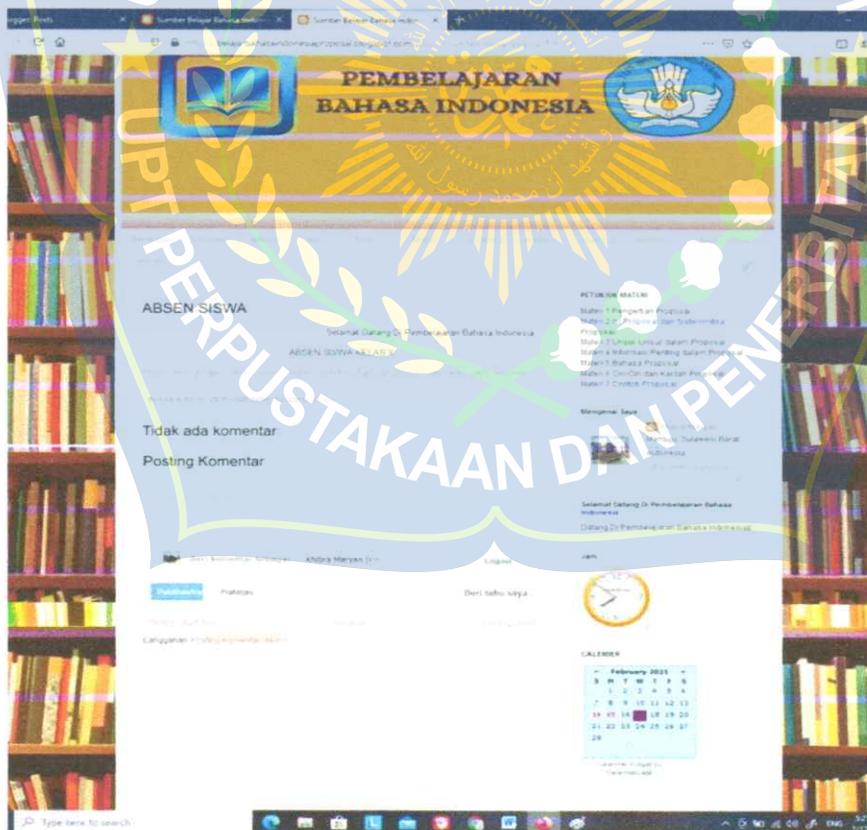


Gambar 4.3 Tampilan tombol materi

Yang membedakan tampilan materi 1-7 adalah isi materi dan video. Sesuai dengan keterangan materi bisa dilihat dari tampilan keterangan materi.

d. Tampilan tombol absen

Pada tampilan tombol absen menampilkan *link* absen *online* untuk di isi oleh peserta didik. Tampilan tombol absen ini juga masih menampilkan logo tut wuri handayani dan gambar buku yang diantara tulisan media pembelajaran bahasa indonesia, tombol beranda, tombol standar kompetensi, tombol materi 1-7, tombol absen, tombol evaluasi, keterangan materi, profil pengembang, jam dan tanggal. Berikut gambar tampilan tombol absen.



Gambar 4.4 Tampilan tombol absen

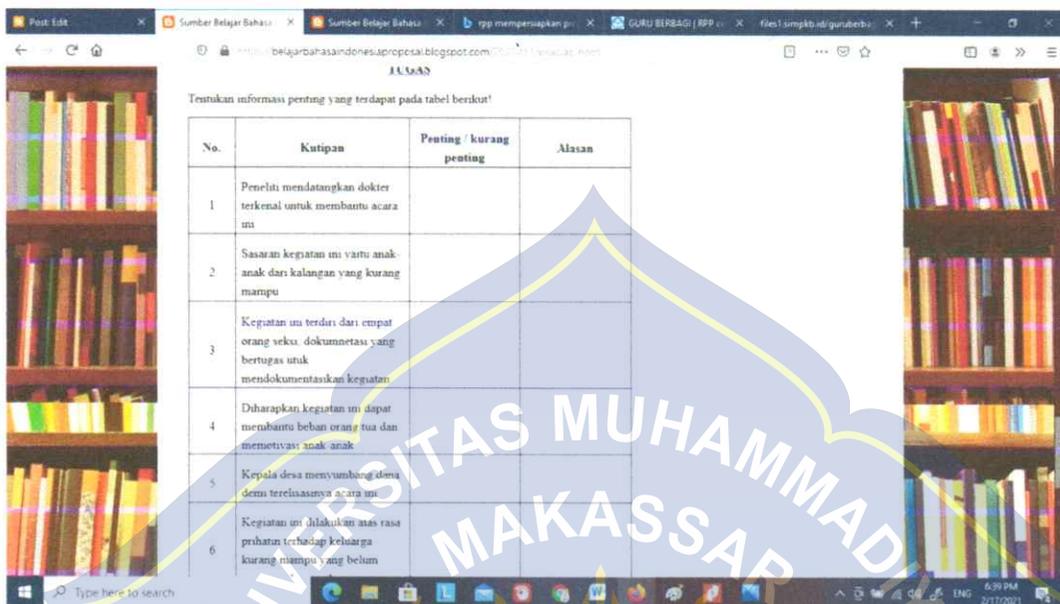
e. Tampilan tombol evaluasi

Pada tampilan tombol evaluasi menampilkan soal evaluasi. Tampilan tombol evaluasi ini juga masih menampilkan logo tut wuri handayani dan gambar buku yang diantara tulisan media pembelajaran bahasa indonesia, tombol beranda, tombol standar kompetensi, tombol materi 1-7, tombol absen, tombol evaluasi, keterangan materi, profil pengembang, jam dan tanggal. Berikut ini gambar tombol evaluasi.



Gambar 4.5 Tampilan tombol evaluasi

Pada gambar 4.5 ini menampilkan bagian atas evaluasi yang isinya contoh proposal yang akan dijadikan panduan tugas.



Gambar 4.6 tampilan tombol evaluasi

Pada gambar 4.6 bagian bawah dari contoh proposal terdapat tugas untuk siswa.

### 3. Tahap pengembangan (*development*)

#### a. Validasi ahli

Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengukur seberapa valid media dan materi yang digunakan pada proses pembelajaran.

##### 1) Validasi ahli media

Penilaian media dilakukan oleh ahli multimedia yaitu dosen. Penilaian ini dilakukan dalam tiga aspek yaitu aspek kemudahan media, desain/tampilan layar media dan kesesuaian mata pelajaran pada media. Dosen yang melakukan penilaian dilakukan oleh dua ahli, yaitu:

➤ Akram, S.Pd.,M.Pd

Dosen dari prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

➤ Nasir, S.Pd.,MP.d

Dosen dari prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

2) Validasi ahli materi

Penilaian materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Tommo. Penilaian ini dilakukan dalam dua aspek dengan 12 poin. Guru yang melakukan penilaian ahli materi yaitu: Lisa Aryanti Sandodo, S.S

b Uji Coba Pengembangan

Uji coba dilakukan setelah divalidasi baik media maupun materi. Pada tanggal 20 januari 2021 peneliti melakukan uji coba dikelas XI kepada siswa yang berjumlah 24 orang di SMA Negeri 1 Tommo.

Uji coba dilakukan secara online digrup *whatsapp* Bahasa Indonesia kelas XI IPA dengan membagikan *link* media. Pembelajaran dilakukan secara *online* dikarenakan himbuan pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara *online*, mengingat penyebaran virus corona semakin luas di Indonesia. Adapun link media yaitu: <https://belajarbi-xi-mempersiapkanproposal.blogspot.com/>

Setelah dilakukan uji coba media *website* interaktif berbasis *blog*, peserta didik dan pendidik diminta mengisi angket penilaian media yang telah digunakan oleh peserta didik. Pengisian angket dilakukan pada tanggal 27 januari 2020 secara

online yaitu menggunakan *google form*. Dari 24 siswa yang mengisi angket hanya 20 orang

## B. Analisis Data

### 1. Validasi

Validasi dilakukan pada media dan materi. Media dilakukan oleh ahli media dan materi dilakukan oleh guru disekolah mata pelajaran yang bersangkutan.

#### a. Validasi Media

Penilaian ini dilakukan oleh ahli media, yaitu bapak Akram, S.Pd.,M.Pd adalah ahli Media I selaku Dosen prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan bapak Nasir, S.Pd.,M.Pd adalah ahli media II selaku Dosen prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ahli media menilai dengan menggunakan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-5 dan aspek yang diamati terdiri dari 13 poin. Berikut rumus analisis validasi rata-rata:

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

#### Keterangan:

RTV = mencari rata-rata

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

N = Banyaknya Aspek

Tabel 4.1 Validasi Media

No.	Aspek yang diamati	Nilai Validasi	
		I	II
1.	Kemudahan media		
	a. Kemudahan menggunakan/mengoperasikan media <i>website</i> interaktif berbasis <i>blog</i>	5	5
	b. Kemudahan penyampaian materi kepada peserta didik	4	4
	c. Menu dapat digunakan secara mudah dan efektif	4	5
	d. Tersedianya fitur aplikasi yang jelas	5	5
2.	Desain/tampilan layar media		
	a. Ukuran tulisan	4	4
	b. Bentuk tulisan	5	5
	c. Kombinasi warna menarik	4	4
	d. Kesesuaian tata letak	4	5
	e. Kesesuaian tulisan dan background	5	4
	f. Kejelasan video	4	4
	g. Keefektifan video	4	4
	h. Tampilan blog online	4	5
3.	Kesesuaian mata pelajaran pada media		
	Media yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia	5	4
Rata-rata setiap aspek validasi media		4.3	4.4
Rata-rata nilai kedua validasi		4.3	

Dari hasil tabel 4.1 terdapat 3 aspek dengan 13 poin yang diamati, yang nilai rata-rata skor keseluruhan tersebut 4.3 dengan kategori “sangat valid”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan dan

layak di uji cobakan disekolah dengan revisi dan saran dari ahli media. Adapun format lembar validasi media terdapat pada lampiran 3 dan lampiran 4, serta perhitungan hasil validasi media terdapat pada lampiran 9.

#### b. Validasi Materi

Validasi materi oleh ahli materi dilakukan Ibu Lisa Aryanti Sandodo, S S guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Tommo. Ahli materi menilai dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-5, dengan aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi Berikut rumus mencari analisis rata-rata validasi materi :

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

#### Keterangan:

RTV = mencari rata-rata

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

N = Banyaknya Aspek.

Tabel 4.2 Validasi Materi

No.	Aspek/ indikator penilaian	Nilai validator
1.	Kualitas Materi	
	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4
	b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
	c. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	4
	d. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4
	e. Kelengkapan materi	5
	f. Kesesuaian video untuk memperjelas mater	3
	g. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	3
	h. Penyajian materi terurut dan sistematis	4
	i. Kesesuaian contoh dengan materi	4
2.	Kemanfaatan materi	
	a. Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
	b. Kemudahan dalam menggunakan media <i>website</i> interaktif berbasis <i>blog</i>	4
c. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti	4	
Jumlah skor		47
Rata-rata total validasi materi setiap aspek		3.9

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi terhadap media *website* interaktif berbasis *blog* dengan materi mempersiapkan proposal diperoleh nilai rata-rata 3.9, yang demikian termasuk dalam kategori “valid”. Adapun format lembar validasi materi terdapat pada lampiran 6 dan perhitungan hasil validasi materi terdapat pada lampiran 10.

## 2. Analisis Respon

Analisis dilakukan pada peserta didik dan pendidik terhadap media yang digunakan.

### a. Respon peserta didik

Data ujia coba diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa yang mencakup 15 poin, rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata rsepon siswa yaitu :

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

#### Keterangan:

RTV = mencari rata-rata total

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

N = Banyaknya aspek

Tabel 4.3 Analisis Respon Peserta Didik

Nomor Responden	Skor Rata-Rata Responden	Kategori
	Siswa	
1	4.4	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3.6	Setuju
4	3.7	Setuju
5	4.6	Sangat setuju
6	4.1	Sangat setuju
7	3	Cukup setuju
8	4.2	Sangat setuju
9	5	Sangat setuju
10	4	Setuju
11	3.2	Setuju
12	4	Setuju
13	4	Setuju
14	3.2	Setuju
15	4.4	Sangat setuju
16	3.8	Setuju
17	4.6	Sangat setuju
18	4.2	Sangat setuju
19	4.1	Sangat setuju
20	4.2	Sangat setuju
Rata-rata	4	Setuju

Dari hasil tabel 4.3, perhitungan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran dikatakan “setuju”, dengan hasil keseluruhan rata-rata 4. Adapun angket peserta didik terdapat pada lampiran 8 dan hasil perhitungan angket siswa lampiran 11.

## b. Respon Pendidik

Untuk mengetahui respon pendidik terhadap penggunaan media, peneliti memberikan lembar angket yang terdiri dari 12 poin. Rumus rata-rata dan persentase dari hasil respon pendidik sebagai berikut:

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{N} \quad (\text{Prasetyo, 2012})$$

### Keterangan:

RTV = mencari rata-rata total kevalidan

$A_i$  = Rata-rata setiap aspek

N = Banyaknya Aspek

**Tabel 4.4 Analisis Respon Pendidik**

Nomor Responden	Skor Rata-Rata Responden Pendidik	Kategori
1	3.6	Setuju

Dari hasil tabel 4.4, perhitungan respon dalam menggunakan media pembelajaran dikatakan “setuju” dengan hasil keseluruhan rata-rata 3.6. Adapun format lampiran angket pendidik terdapat pada lampiran 7 dan hasil perhitungan angket pendidik lampiran 12.

## C. Pembahasan

### 1. Langkah-langkah Pengembangan Media *Website* Interaktif Berbasis *Blog*

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menghasilkan media *website* berbasis *blog* yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak

dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu model *4D* yang kemudian dalam pelaksanaannya dimodifikasi menjadi *3D*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian. Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis awal terhadap kegiatan belajar mengajar yang sumber informasinya dari pendidik. Selanjutnya dilakukan analisis siswa yang meliputi pengetahuan siswa, kemampuan dan keadaan proses pembelajaran dikelas dengan tujuan untuk menganalisis konsep materi yang ditentukan. Hasil dari analisis konsep materi digunakan analisis spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis tujuan akhir sehingga tujuan pembelajaran bisa diikuti tujuan akhir dari solusi yang diberikan peneliti.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan dilakukan pemilihan media sebagai solusi permasalahan dalam pembelajaran, adapun media yang dipilih yaitu media *website* interaktif berbasis *blog*. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan video pembelajaran sebagai daya tarik dalam pembelajaran dan absen yang dilakukan secara online melalui *google form*. Selanjutnya penyusunan tes materi yang telah ditentukan dan memuat soal evaluasi dari materi, yang disesuaikan berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat berdasarkan kurikulum 2013. Langkah selanjutnya yaitu pemilihan format media, tentang bagaimana rancangan awal produk dari media *website*. Pada rancangan awal ini digambarkan tentang bagaimana model media yang dikembangkan. Kegiatan utama dari tahap perancangan adalah menyusun media *website* interaktif berbasis *blog*.

Setelah dilakukan tahap perancangan maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan, dimana tahap ini sudah menghasilkan produk yang telah dirancang, yang kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang apabila belum layak direvisi kembali sampai mendapatkan validasi layak. Apabila media sudah layak, maka akan diujicobakan pada proses pembelajaran dikelas.

Menurut I Wayan Santyasa (2009) ada empat karakteristik penelitian pengembangan antara lain : 1) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran. 2) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik. 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji coba lapangan tersebut dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik. 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

## 2. Validasi

Validasi dilakukan pada media dan materi. Dimana validasi media dilakukan oleh dua orang ahli dan validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli.

#### a. Media

Penilaian media dilakukan oleh dua ahli media, yaitu Bapak Akram, S.Pd., M.Pd Dosen prodi teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar selaku ahli media I, dan Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd Dosen prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar selaku ahli media II. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kualitas kelayakan media, apakah sudah layak atau tidak. Apabila belum layak maka dilakukan revisi sampai didapatkan hasil layak dari ahli media. Ahli media menilai dengan menggunakan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti, dengan skor 1-5 dan aspek yang diamati terdiri dari 13 poin.

Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yang perlu diperbaiki dan di tambahkan sebelum uji coba dilakukan, yaitu:

- 1) Perbaiki tulisan
- 2) Tata letak, tema, dan bacground
- 3) Menambahkan video pembelajaran
- 4) Ukuran huruf

Berdasarkan dari hasil penilaian dua ahli media menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati memperoleh nilai rata-rata skor 4.3 dengan kategori "sangat valid". Dari hasil validasi media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

Setelah diadakan validasi media, maka diperoleh validitas dari instrument yang telah disesuaikan dengan aspek yang telah ditetapkan. Berdasarkan dari

instrumen penelitian didapatkan hasil dengan kategori “sangat valid” dikarenakan beberapa faktor, seperti: pertama, validator menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan oleh validator. Kedua, media yang disusun dilengkapi dengan standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi yang disertakan dengan video pembelajaran, evaluasi dan absen online yang melalui google from.

Hamalik (1986) dalam buku arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Tidak ada media yang terbaik, namun terdapat media pembelajaran yang tepat guna berdasarkan konteks dan kriteria khusus, berdasarkan berbagai keadaan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016) dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria yaitu: 1) kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat. 2) Mampu mengakomodasikan respon peserta didik yang tepat. 3) kemampuan mengakomodasikan umpan balik. 4) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes. 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pendidik dan pelajar) dan keefektifan biaya.

#### b. Materi

Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Lisa Aryanti Sandodo, S.S guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1

Tommo. Validasi materi dilakukan dengan tujuan agar materi sesuai dengan tujuan dari media yang dikembangkan. Ahli materi menilai dengan menggunakan lembar validasi yang disusun oleh peneliti dengan skor 1-5, dengan aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi yang keseluruhannya terdiri dari 13 poin.

Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi sebelum diujicobakan yaitu memberikan contoh proposal pada soal evaluasi dan memberikan petunjuk penggunaan media untuk siswa.

Berdasarkan dari hasil penilaian menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati memperoleh nilai rata-rata 3.9 yang termasuk kategori "valid". Dari hasil validasi materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Setelah diadakan validasi materi, maka diperoleh validitas dari instrument yang telah disesuaikan dengan aspek yang telah ditetapkan. Berdasarkan dari instrument penelitian didapatkan hasil dengan kategori "valid" dikarenakan beberapa faktor, seperti: pertama, validator menyatakan aspek penilaian dari pernyataan-pernyataan instrument tergolong "baik". Kedua validator mengatakan bahwa media *website* interaktif berbasis *blog* baik digunakan dalam pembelajaran online saat ini, karena dapat membantu guru untuk lebih efisien dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Penyusunan suatu pembelajaran memerlukan persyaratan khusus yang harus dipenuhi. Syarat-syarat khusus tersebut antara lain: (1) memberikan orientasi terhadap teori, penalaran teori dan cara-cara penerapan teori dalam praktik, (2) terdapat latihan terhadap pemakaian teori dan aplikasinya, (3) bahan ajar

memberikan umpan balik mengenai latihan tersebut, (4) menyesuaikan informasi dan tugas dengan tingkat perkembangan peserta didik, (5) membangkitkan minat peserta didik, (6) menjelaskan sasaran belajar kepada peserta didik, (7) meningkatkan motivasi peserta didik, serta (8) menunjukkan sumber informasi yang lain (Mbulu, 2004).

### 3. Respon Peserta Didik dan Pendidik

#### a. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik secara online melalui *google form*, dengan link <https://forms.gle/yKsPmgNscEEESTQFA> yang peserta didik berjumlah 24 orang dengan pernyataan yang mencakup 15 poin. Lembar angket dibagikan setelah proses pembelajaran menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog*. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *website* berbasis *blog* setuju atau tidak setuju digunakan dalam proses pembelajaran.

Media dikatakan baik digunakan jika sekurang-kurangnya nilai rata-rata diperoleh sebesar 3 dari respon hasil keseluruhan peserta didik. Dari hasil perhitungan keseluruhan respon peserta didik dalam menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog* dikategorikan “setuju” dengan nilai skor rata-rata 4. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran setuju digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah diterapkan.

Untuk menilai respon peserta didik dengan menggunakan angket, terlebih dahulu diperlukan indikator yang dijadikan sebagai acuan pendidikan.

Wahyuningsi (2015) memberikan indikator untuk angket respon yang diberikan kepada peserta didik. Berikut susunan indikator pada angket respon peserta didik tentang kemenarikan media yaitu: 1) kelengkapan materi, 2) kejelasan bahasa yang digunakan, 3) kejelasan isi media, 4) kejelasan bahasa dalam soal, 5) kemudahan mengakses media, 6) ketertarikan pada tampilan media, 7) rasa senang dalam menggunakan media, 8) memotivasi dalam belajar, 9) minat menggunakan media untuk materi lain.

#### b. Respon Pendidik

Respon pendidik diperoleh dari lembar angket yang diberikan peneliti. Pendidik memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket. Lembar angket dibagikan setelah proses pembelajaran dikelas XI IPA dengan menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog*. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui apakah pendidik setuju atau tidak setuju menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog*.

Media dikatakan baik digunakan jika sekurang-kurangnya nilai rata-rata diperoleh sebesar 3 dari hasil respon pendidik. Dari hasil perhitungan respon pendidik dalam menggunakan media *website* interaktif berbasis *blog* dikategorikan “setuju” dengan nilai skor rata-rata 3.6. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran setuju digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah diterapkan.

Mualidin dan Edy (2015) dalam penelitiannya berkesimpulan jika dalam proses pembelajaran yang memiliki keefektifan yang tinggi maka berdampak baik pada prestasi belajar peserta didik. Adapun menurut Arikunto (2010)

mengemukakan bahwa prosedur penyusunan angket, yaitu 1) merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam angket, 2) mengidentifikasi variable yang dijadikan sasaran angket, 3) menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal, dan 4) menentukan jenis data yang dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Pengembangan media *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Tommo menggunakan model pengembangan *4-D* yang kemudian di modifikasi menjadi *3-D*. Pada tahap awal yaitu tahap pendefinisian melalui beberapa langkah yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran, dan analisis tujuan akhir. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang melalui beberapa langkah yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan produk. Tahap akhir yaitu tahap pengembangan dilakukan beberapa langkah yaitu validasi ahli dan uji coba lapangan.

Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian terhadap media dilakukan oleh dua ahli terhadap kevalidan media *website* interaktif berbasis *blog*, dengan nilai rata-rata 4.3 dengan kategori sangat valid, yang dengan demikian dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Penilaian terhadap materi dilakukan oleh ahli materi, yang penilaiannya hanya dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata 3.9 yang kategori valid.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media *website* interaktif berbasis *blog* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan pendidik disebarakan angket. Hasil respon peserta didik dari 20

siswa yang mengisi angket menyatakan setuju dengan nilai rata-rata 4. Dan hasil respon pendidik menyatakan bahwa setuju dengan nilai rata-rata 3.6.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik disarankan agar dapat memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik disarankan agar media ini dijadikan sebagai fasilitas belajar mandiri baik saat proses pembelajaran maupun diluar kelas.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu
  - a. Mengembangkan media dengan menampilkan video pembelajaran, yang diambil langsung oleh peneliti atau direkam langsung sesuai dengan mata pelajaran yang telah ditentukan
  - b. Media tidak hanya diuji oleh dua orang ahli, tetapi lebih dari dua dan penilaian media juga tidak berpusat pada dosen kampus.
  - c. Pengembangan media pembelajaran selanjutnya diharapkan dilakukan sampai tahap penyebaran.
  - d. Memilih sekolah dengan fasilitas yang memadai agar penelitian dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Arif Nugroho. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Blog Pada Materi Trigonometr.* Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Andi Darussalam. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website.* Skripsi. Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Ekonomi.
- Arif S. Sadiman. 2006. *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatnya.* Jakarta: PT. Raja Garfindo persada.
- . 2010. *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatnya.* Jakarta: PT. Raja Garfindo persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- . 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- Daniel J. 2012. *ICT dan Pembelajaran (Kurikulum untuk Sekolah dan Program Pengembangan Guru), terjemahan dan Information and Communication Technology In Education (A Curriculum for School and Programme of Teacher Development).* Jakarta: Referensi.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta.
- Gede Jaka Mahendra. 2012. *Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada*". Skripsi.
- Hamid dan Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.
- Humaniora. 2016. *Tujuan Dari Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Online (<https://www.kompasiana.com/alvinjumpbull/5846019b24afbd23048b456d/tujuan-dari-pembelajaran-bahasa-indonesia>).
- Ihsan Kabul Widodo. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Website berbasis Responsive Web Design (RWD) Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Materi Pasar Modal Kelas Xi Sekolah Menengah Atas.* Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Ekonomi.
- I Wayan Santyasa. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan Modul.* Makalah Disajikan Dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA Dan SMK Tanggal 12-14 Januari 2009, Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.

- Latuheru, John D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- Lentera Kecil. 2012. Pembelajaran Bahasa Indonesia. Online. (<https://Lenterakecil.com/pembelajaran-bahasa-indonesia/> , diakses 10 juni 2012 at 20:26.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Maulidin dan Edy. 2015. *Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan program flash untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa smp*. Jurnal tabularasa Pps Unimed.
- Mbulu, J. dan Suhartono. 2004. *Pengembangan bahan ajar*. Malang: Elang Mas.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar baru
- Nicolas Indranto. 2014. *Pengembangan Media Interaktifberbasis Blog Onlinepada Materi Pembelajaran Gambar Teknik Mesindi Smk N 3 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Teknik.
- Prasetyo, Wahyu. 2012. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dengan pendekatan PMR Pada Materi Lingkungan Dikelas VII SMPN 2 Kapohbaru Bojonegoro. *MATHEdunesia* volume 1, No. 11.
- Prastowo, Andi 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- S Raharjo Jurnal Teknologi Technoscientia 6 (1), Penerapan Teknik SEO (Search Engine Optimization) Pada Blog (Studi Kasus: Nova13. com).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S., Sammel, D.S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Meinneapolis. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wahyuningsi, A. (2015). *Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter untuk siswa kelas X IPS di Man 1 Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

## RIWAYAT HIDUP



Khibra Maryam, Dilahirkan di Sungguminasa Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 26 Oktober 1997. Penulis merupakan anak ke 1 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri Ardi Zainuddin dan Risdawati. Yang beralamat di Dusun Bontoala Desa Campaloga Kecamatan Tommo Kabupaten Mamuju. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN Inpres Tommo pada tahun 2003 dan tamat tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Tommo dan tamat pada tahun 2012, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Parangloe dan tamat pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Strata 1 pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2021 dengan menyelesaikan study dengan judul “Pengembangan Media *Website* Berbasis *Blog* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tommo”