

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBLOG* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK KECAKAPAN BELAJAR KELAS X

**Titin Hayati, Usman Radiana, Hj. Sulistyarini**

Program Magister Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjung Pura, Pontianak

Email: [titin.h22@gmail.com](mailto:titin.h22@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *webblog* untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Sintang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*), dengan desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan model pengembangan Dick & Carey dengan tujuan menemukan model prosedural melalui multimedia guna kecakapan belajar dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X SMKN 1 Sintang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *weblog* diperlukan pola dasar, prototype, desain pesan dan storyboard yang relevan untuk kecakapan pembelajaran Kewarganegaraan kelas X di SMKN 1 Sintang; (2) media pembelajaran berbasis *weblog* untuk kecakapan pembelajaran Kewarganegaraan kelas X di SMKN 1 Sintang dinyatakan layak ditinjau dari aspek media dan materi. (3) Perilaku belajar dengan menggunakan media berbasis *blog* sangat menarik sehingga siswa menjadi aktif dan bisa belajar secara mandiri. Untuk penelitian yang akan datang mengenai pembelajaran berbasis *blog* agar lebih di sempurnakan dan lebih baik lagi guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *webblog*, teknologi informasi dan komunikasi.

**Abstract:** *This study aimed at developing media and teaching by the using weblog for nine grade students of SMKN 1 Sintang. The research method used was the research and development method. The chosen of the design development was Dick & Carey model with the purpose of finding a model of procedural learning skills through the use of multimedia in teaching civic education class X SMK 1 Sintang. The research result showed that: (1) to develop media-based learning necessary weblog archetype, prototype, design and storyboard messages relevant to the learning skills Citizenship class at SMK 1 Sintang X, (2) media-based learning instructional skills Citizenship weblog for class X at SMKN 1 Sintang be feasible in terms of aspects of media and materials. (3) Behavior learning using web-based media blog very interesting so that students can learn to be active and be erect. For future studies on the blog-based learning to be more perfected and better smoothness to support the learning process.*

**Key Words:** *Instructional Media, Blog, Information and Communication Technology*

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai belahan dunia dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Tapi di lain pihak, hal ini menimbulkan *digital-divide* yaitu perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT.

Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi pemerintah hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan. Sedangkan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna, dan menyenangkan.

Pengenalan tentang teknologi komputer dan aplikasinya sebaiknya dimulai semenjak masa anak-kanak, tidak membeda-bedakan dan diberikan pada semua jenjang pendidikan, sehingga telematika dapat menjadi suatu bagian penting dari sistem pendidikan. Kurikulum dan pembelajaran di sekolah secara berangsur-angsur harus mampu mengintegrasikan terhadap penggunaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan dikenal dengan *computer based instruction* dan *e-learning* atau *web based learning*. *E-learning* di Indonesia telah dikembangkan di bawah naungan Program Telematika Pendidikan atau program *E-education*. Hal ini digunakan pada segala bentuk teknologi komunikasi untuk menciptakan, mengelola, dan memberikan informasi. *E-education* berhubungan dengan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi informasi, seperti komputer, internet, telepon, televisi/video, radio, dan alat bantu *audiovisual* lainnya yang digunakan dalam pendidikan.

Muntoha, dkk (2010: 195) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun mengalami perkembangan, dari media cetak dalam bentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara online. Internet memiliki banyak fasilitas yang memungkinkan terbentuknya suatu sistem pembelajaran yang baru atau yang lebih populer disebut pembelajaran berbasis web atau *e-learning*.

Tingkat keberhasilan pelajar yang dicapai siswa dapat dilihat pada hasil belajar yang mencakup ujian, tugas-tugas dan pengamatan implikasi penerapan pendidikan berbasis kompetensi adalah perlunya pengembangan silabus dan sistem penilaian yang menjadikan siswa mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar yang ditetapkan dengan mengintegrasikan *life skill*. Pembelajaran

siswa akan berlangsung dengan baik melalui cara interaktif yaitu kegiatan dan berbagai komponen untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang ada, banyak sekali hal yang dapat diteliti dan dikembangkan sebagai bahan pengembangan produk yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan kurikulum di sekolah. Salah satu produk yang dapat dikembangkan adalah produk media pembelajaran sebagai sarana untuk memperbanyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran isi pesan pembelajaran, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan atau kenyataan, dan memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Produk media pembelajaran yang dapat dikembangkan sangat banyak antara lain media transparasi dengan OHP, slide, audio visual, berbasis komputer maupun berbasis Internet yang diantaranya *E-learning* dan *Blog*. Menurut Darmawan (2012: 11) Salah satu produk integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan adalah e-learning atau pembelajaran elektronik. Saat ini e-learning mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri. Dalam hal ini peneliti memilih untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Blog*. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran, baik secara individual, kelompok kecil, kelompok besar maupun dalam sistem klasikal. Penggunaan dan pemanfaatan tersebut merupakan suatu upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, kecepatan, dan caranya sendiri atau dengan kata lain untuk menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang mereka kehendaki.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mengembangkan multimedia dan tampilan *Blog* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (2) Untuk mendapatkan preskripsi tugas belajar dengan menggunakan *Weblog*. (3) Menemukan rumusan model desain pesan dalam menyusun pembelajaran kewarganegaraan. (4) Menyajikan tampilan *storyboard* yang relevan untuk kecakapan pembelajaran kewarganegaraan.

Secara umum, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Menurut Santyasa (2007: 3), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa

ada media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Setiap proses belajar mengajar memerlukan pemilihan dan penggunaan paling tidak satu medium untuk menyampaikan pembelajaran.

Menurut Pribadi (2009: 6) “Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal”. Jadi belajar dapat disimpulkan yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Dananjaya (2010: 27) “Belajar adalah proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa”.

Menurut Smaldino, dkk (2012) “Definisi media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan oleh guru untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Jenis Media Sebagai seorang guru yang sekaligus merupakan fasilitator, harus dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat akan digunakan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, selain tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pengajaran.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, komputer dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis Internet. Selain itu, pemanfaatan Internet dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis Internet.

Perkembangan terkini adalah pemanfaatan Internet secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi Internet di dalam proses belajar mengajar.

## **METODE**

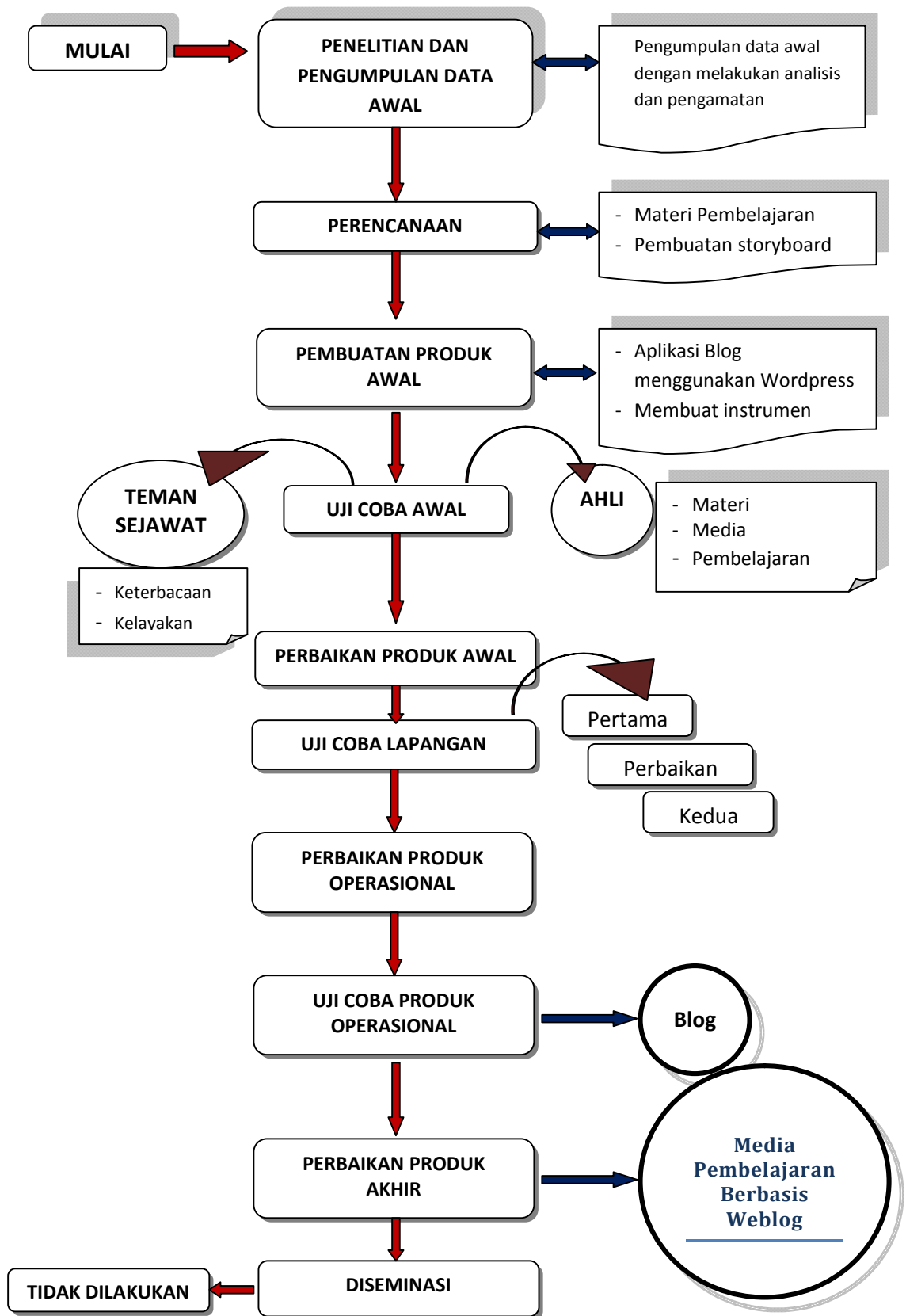
Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan *atau Research and Development (R&D)* adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek. Yang dimaksud dengan Penelitian dan Pengembangan *atau Research and Development (R&D)* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif.

Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan desain instruksional menurut Dick & Carey sedangkan model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu menurut Borg & Gall, dengan tahap-tahap pengembangan meliputi Tahap Identifikasi, Tahap desain dan pengembangan, Tahap produksi, serta Tahap evaluasi.

Prosedur merupakan langkah yang dilaksanakan untuk menyelesaikan kegiatan atau aktivitas, sehingga dapat tercapainya tujuan yang diharapkan secara efektif dan efisien, serta dapat dengan mudah menyelesaikan suatu masalah secara terperinci menurut jangka waktu yang telah ditentukan. Prosedur dapat menetapkan urutan-urutan, tahap rangkaian pelaksanaan yang saling berkaitan diantara seluruh rangkaian kegiatan. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* dilakukan melalui prosedur yang terdiri atas 10 (sepuluh) langkah yaitu, Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*Research and information collecting*), Perencanaan (*Planning*), Pembuatan Produk Awal (*Development preliminary form of product*), Uji Coba Awal (*Preliminary field testing*), Perbaikan Produk Awal (*Main product revision*), Uji Coba Lapangan (*Min field testing*), Perbaikan Produk Operasional (*Operational product revision*), Uji Coba Operasional (*Operational field testing*), dan Perbaikan Produk Akhir (*Final product revision*), Desiminasi (*Disemination*).

Ke sepuluh langkah dalam prosedur pengembangan multimedia pembelajaran yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat pada gambar berikut:



**Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Dalam penelitian pengembangan ini instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa instrument angket, daftar ceklist dan pedoman observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media media yang dikembangkan.

Untuk mendapatkan keabsahan data maka peneliti menggunakan beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data, yaitu Teknik pemeriksaan derajat kepercayaan (*crebability*), Teknik pemeriksaan keteralihan (*transferability*), Teknik pemeriksaan ketergantungan (*dependability*) dengan cara auditing ketergantungan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini langkah-langkah yang penulis lakukan pada pada tahap awal penelitian dan pengembangan ini adalah adalah membuat pola dasar pembelajaran Kewarganegaraan, membuat desain awal produk yang dikembangkan, melakukan uji coba awal perancangan, melakukan revisi produk tahap I, melakukan uji coba tahap II, kembali melakukan revisi produk tahap II, melakukan uji coba tahap III, serta penyempurnaan dan pembahasan produk yang dikembangkan.

Tahap awal pengujian media pembelajaran berbasis *weblog* dilakukan sesuai dengan rancangan pengembangan media berbasis *weblog* yang digunakan seperti yang telah dipaparkan pada Bab III. Pengujian dilakukan dengan melakukan validasi media yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi dari Guru mata diklat. Data dan saran yang ada pada hasil wawancara digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi media pembelajaran.

Uji coba awal dimaksudkan untuk mengantisipasi kesalahan pada pengguna (pebelajar). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kesesuaian materi dengan standar isi (kurikulum), kejelasan dan ketepatan teks yang digunakan, ahli media memberikan penilaian terhadap aspek daya tarik, tampilan, komponen tulisan dan aspek pemrograman, sedangkan ahli pembelajaran memberikan penilaian terhadap kesesuaian tingkat keterbacaan, kesesuaian warna yang digunakan, ketepatan pemilihan gambar, dan kejelasan pengorganisasian. Dari data hasil ahli materi, dan ahli media dijadikan pertimbangan untuk melakukan perbaikan produk multimedia pembelajaran. Media pembelajaran yang diuji cobakan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media.

Pada pengembangan tahap 2 ini dilakukan pengujian sebanyak 3 kali yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan. Uji coba satu-satu dilaksanakan dengan tiga pebelajar dengan kemampuan sedang, di atas sedang, dan di bawah sedang. Setelah dilakukan revisi, diteruskan lagi dengan uji coba kelompok kecil, yakni sebanyak delapan orang pebelajar, selanjutnya uji coba lapangan

dilaksanakan pada pebelajar dalam 1 kelas dan yang terakhir dilakukan penilaian mengenai efisiensi bahan pembelajaran mengenai kemenarikan bahan ajar.

Untuk uji coba satu-satu ini, peserta diminta untuk mengikuti dan mempelajari dari keseluruhan isi webblog pembelajaran kewarganegaraan kelas X semester 1 pada materi Hak Asasi Manusia (HAM). Pelajar didorong untuk memberikan komentar dengan leluasa mengenai media pembelajaran berbasis *weblog* ini yang sudah direvisi sebelumnya. Pebelajar diminta mencatat, mengamati, mencerna dan mendiskusikan media pembelajaran kewarganegaraan berbasis *weblog* yang sedang dipelajari. Lembar evaluasi dan observasi serta bahan yang didiskusikan adalah kualitas tampilan dengan indikator kemudahan mengakses *weblog*, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan menggunakan menu navigasi, keterbatasan teks atau tulisan, kualitas tampilan gambar dan video, sajian animasi, komposisi warna, kejelasan suara dan didukung musik.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan 8 orang pebelajar dari berbagai latar belakang dan rombongan belajar. Maksud evaluasi kelompok kecil ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk pembelajaran setelah uji coba satu-satu. Penilaian dan masukan juga masih sama yaitu kualitas tampilan dan kualitas penyajian produk. Secara umum, penilaian pebelajar pada kualitas tampilan dan kualitas penyajian produk adalah bagus dengan skor rata-rata yang berarti berada pada sebelah kanan dari skor median skala likert.

Secara kualitas penyajian produk hasilnya layak atau bagus dengan nilai 3,25, kecukupan latihan menduduki skor paling rendah (2,6) namun dirasa sudah cukup bagus karena berada pada skala likert (2,5) hanya saja ini harus menjadi perhatian bagi peneliti untuk perbaikan produk.

Maksud dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk media pembelajaran berbasis *blog* ini. Pembelajaran kewarganegaraan kelas X dengan materi Hak Asasi Manusia (HAM) di SMKN 1 Sintang tersebut jika digunakan untuk kondisi yang mirip pada kondisi saat produk tersebut digunakan untuk kondisi yang mirip pada kondisi saat produk tersebut digunakan pada dunia sebenarnya. Pada uji coba lapangan ini pebelajar diminta untuk menilai kualitas tampilan dan kualitas penyajian produk, efektifitas produk dengan melihat kecepatan unjuk kerja siswa, efisiensi waktu yang digunakan serta kemenarikan bahan ajar dilihat dari apresiasi pebelajar terhadap produk yang dibuat.

Salah satu alat untuk mengetahui efektif dan tidak efektifnya uji coba lapangan adalah membandingkan tes awal dan tes akhir. Pengetahuan akan tingkat efektifitas ini bukan untuk memutuskan digunakan atau tidak jadi digunakannya produk tersebut melainkan untuk menentukan seberapa keras usaha yang masih harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas dikemudian hari. Jika kenaikan skor pada penilaian awal berarti produk sudah layak digunakan, akan tetapi perbaikan agar terus ditingkatkan. Dari hasil pre test dan post test tampak sekali peningkatan test pada masing-masing.



**HASIL PRE TEST DAN POST TEST  
PEBELAJAR KELAS X TKJ A SMKN 1 SINTANG PADA PELAJARAN  
KEWARGANEGARAAN MATERI HAK ASASI MANUSIA (HAM)**

No. Siswa	Standar Kompetensi						Perolehan Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	60	80	40	80	50	80	50	80
2.	50	70	50	100	40	80	46,7	80
3.	50	100	40	80	50	75	46,7	76,7
4.	60	80	50	80	60	80	56,7	86,7
5.	40	90	40	80	50	75	43,3	76,7
6.	60	80	40	90	40	80	46,7	86,7
7.	40	90	50	100	60	80	46,7	86,7
8.	50	80	40	80	40	80	43,3	83,3
9.	50	100	50	90	60	90	53,3	86,7
10.	60	70	50	80	60	80	56,7	86,7
11.	40	80	60	80	20	80	40	76,7
12.	50	80	40	75	30	90	40	80
13.	40	80	50	80	40	100	43,3	86,7
14.	60	80	60	75	40	80	53,3	76,7
15.	60	70	50	80	30	90	46,7	83,3
16.	60	70	40	80	60	80	53,3	80
17.	50	80	50	80	50	100	50	83,3
18.	40	80	60	90	50	75	50	80
19.	50	70	50	80	40	80	46,7	80
20.	40	80	40	80	40	80	40	76,7
<b>Jumlah</b>	<b>1011</b>	<b>1611</b>	<b>952</b>	<b>1662</b>	<b>913</b>	<b>1658</b>	<b>953,4</b>	<b>1633,6</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>50,55</b>	<b>80,55</b>	<b>47,6</b>	<b>83,1</b>	<b>45,65</b>	<b>82,9</b>	<b>47,67</b>	<b>81,68</b>

Secara keseluruhan telah tampak sekali penguasaan materi pada masing-masing kompetensi. Dilihat dari hasil secara keseluruhan, nilai yang dilaksanakan setelah seluruh pebelajar software.

Selain pre test dan post test salah satu alat untuk mengetahui efektif dan tidak efektifnya pembelajaran berbasis weblog pada uji coba lapangan adalah dengan banyaknya materi yang dapat disampaikan, perubahan sikap pebelajar terhadap pembelajaran berbasis weblog ini. Dilihat dari uji coba lapangan tampak sekali antusias pebelajar dalam pembelajaran berbasis komputer ini.

Untuk melihat unjuk kerja dari pebelajar dapat dilihat indikator kecepatan penguasaan materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan melihat hasil observasi dengan skala likert di atas, bila memperhatikan rata-rata mengenai kualitas penyajian 2,8 ini berarti produk ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu yang dapat dilihat terhadap produk yang dipakai adalah efisiensi belajar dapat dilihat secara perorangan dengan jumlah waktu yang disediakan, ketersediaan tenaga pengajar dan sumber belajar.

### **Pembahasan**

Dari hasil pengamatan dan kesimpulan peneliti, jelas sekali ketiga unsur tersebut terpenuhi memiliki efisiensi yang tinggi karena dengan pembelajaran berbasis weblog dapat bukan hanya di sekolah tapi di rumah, warnet maupun arena wifi.

Kemungkinan bahan ajar, yakni motivasi belajar yang dapat diserap dari produk yang dikembangkan. Dari observasi yang dibagikan kepada pembelajar dengan pertanyaan, apakah anda tertarik dengan media ini, yang menjawab “ya” terdapat 97% dan hanya 3% atau 1 orang yang tidak menjawab.

Indikator daya tarik adalah apresiasi dan penghargaan terhadap produk yang telah dibuat, berdasarkan pengamatan. Penghargaan tersebut muncul ketika pembelajar langsung menggunakan dan mempelajarinya dengan baik.

Produk pengembangan pembelajaran berbasis weblog untuk mata pelajaran kewarganegaraan kelas X TKJ A dengan materi Hak Asasi Manusia (HAM) dengan teknologi *Education Learning (E-Learning)* ini telah direvisi dengan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji coba yang telah dipaparkan di atas. Aspek yang direvisi dan penyempurnaan berdasarkan pada analisis data uji coba yang telah dilaksanakan adalah untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam produk ini adalah ketepatan bahan pembelajaran dan rancangan media, kualitas tampilan dan penyajian materi pada produk, keefektifan dan keefisienan bahan ajar, serta kemenarikan bahan ajar.

Untuk mengetahui perilaku belajar siswa dalam kelas dilakukan observasi oleh peneliti dengan melibatkan beberapa teman sejawat. Prosesnya dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi), foto dan wawancara. Adapun hasil pengamatan perilaku belajar siswa meliputi hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat terlihat bahwa siswa tertarik pada pembelajaran berbasis weblog pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, siswa tampak bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media blog karena media pembelajaran tersebut dapat diakses dimanapun dengan menggunakan internet, semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan lewat media tersebut dan selalu memberikan respon yang positif serta selalu memberikan masukan terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut, Siswa juga merasa tertantang untuk menyaksikan materi yang di berikan melalui media pembelajaran tersebut, apalagi materi yang disampaikan dilengkapi dengan menggunakan gambar dan video yang menarik, sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengaplikasikan media pembelajar tersebut namun ada beberapa yang masih kesulitan karena keterbatasan pengetahuan tentang IT, namun akhirnya mampu mengikuti dengan baik dan dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah, siswa cukup faham dalam menggunakan media pembelajaran ini. Mereka mampu belajar secara mandiri. Guru

sekedar memberikan motivasi dan bantuan apabila ada siswa yang ingin bertanya. Peran guru dalam mengajar tergantung oleh adanya media ini,

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembang multimedia pembelajaran berbasis Weblog secara menyeluruh dinyatakan menarik dan berkualitas sebagai sumber belajar alternatif ditinjau dari aspek media dan materi Hak Asasi Manusia yang telah diuji coba, Preskripsi tugas belajar dalam menggunakan Weblog yang dibuat dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan tidak melupakan kecakapan prasyarat ternyata sudah memenuhi syarat yang harus dikuasai oleh siswa terlebih dahulu, Model desain pesan yang dibuat dari rancangan pembelajaran dilanjutkan dengan membuat prototipe, Storyboard dibuat untuk menjelaskan tampilan yang ada dalam media misalnya: narasi, dalam bentuk audio dan gambar diam, Hasil pengamatan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *blog* menyatakan perilaku belajar dengan menggunakan media berbasis *blog* sangat menarik sehingga siswa menjadi aktif dan bisa belajar secara mandiri.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut disarankan sebaiknya media blog digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dan pastikan juga tiap siswa atau kelompok yang menggunakan media pembelajaran tersedia laptop dan komputer, media blog dengan segala kemudahan yang ditawarkan hendaknya memberi peluang dan nuansa baru bagi para pendidik dalam mendistribusi pengetahuan kepada peserta didik yang dapat di manfaatkan untuk proses pembelajaran, media ini sebaiknya di perkenalkan kepada pihak-pihak yang lebih luas melalui sosialisasi yang dilakukan oleh pihak sekolah, diharapkan sebelum kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis *blog* dilaksanakan hendaknya terlebih dahulu memperhatikan dan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media blog tersebut dan untuk penelitian yang akan datang mengenai pembelajaran berbasis *blog* agar lebih di sempurnakan dan lebih baik lagi guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariani, Niken & Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran multimedia di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, Azhar. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Moleog, Lexy J. (1996). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Roskadarya.

- Muntoha, dkk. (2010). Pengembangan sistem evaluasi pembelajaran berbasis web (web based learning assessment system). *Jurnal Ilmiah Jurusan Fisika Kampus Unnes Sekaran Gunungpati Gd D7 Lt 2*. 195-199.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Schneider, Kristina. (2010). *Edublogging: a qualitative study of training and development bloggers*. Canada: Acorda Press.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. Lowther & James D. Russell. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning :Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Boston: Pearson
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Suparman, M. Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga
- Uno, B. Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran. Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, Dananjaya. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.