

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Blog*

Devita Mustika Weni

Gatot Isnani

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Malang

E-mail: devitamustika79@yahoo.com; gatotIsnani_feum@yahoo.com

Abstract: *The purpose of this research is: (1) produce Blog-based E-learning instructional media, (2) measure the students' learning outcomes after utilizing Blog-based E-learning instructional media; and (3) to determine differences in students' learning outcomes both in the control class and experimental class. This research and development has been conducted by using the R & D model developed by Sugiyono, through these following steps: (1) the potential and problems, (2) data collection, (3) the design of the product, (4) design of the validation, (5) a revised design, (6) test products, (7) product revision, (8) utility testing, (9) the revision of the product, and (10) the produced product. The subject of this research on the Tenth Grade Students of Office Administration at SMKN 1 Turen Malang. Based on research result, the average posttest score from the experimental class is 95.61 and control class is 88.28 which show that there is difference between the posttest score for experimental class with the control class. Based on the comparison of the posttest score, Blog-based E-learning instructional media that has been developed can improve learning outcomes of students in the experimental class.*

Keywords: *instructional media, learning outcome*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog*, (2) mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog*, (3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono, melalui tahap-tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk yang dihasilkan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMKN 1 Turen. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 95,61 dan kelas kontrol 88,28 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai *posttest* tersebut, maka media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rusman, dkk. 2011: 1). Perubahan dalam program pembaharuan dan teknologi pembelajaran menjadikan dunia pendidikan memerlukan

inovasi dan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2008:208) menyatakan "Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme". Fungsi media pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk

belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain (Rusman, dkk. 2011:171).

Semakin pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini, khususnya internet, sangat memungkinkan dalam pengembangan cara belajar siswa yang lebih baik dengan proses pembelajaran yang sesuai dan mengikuti perkembangan zaman. Sehubungan dengan hal tersebut maka sangatlah perlu bagi penyelenggara pendidikan khususnya guru untuk memperhatikan kebutuhan peserta didik demi kemudahan dan kelancaran segala aspek pendukung proses pembelajaran. Penyajian *e-learning* berbasis *web* dapat menjadi solusi bagi guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Media pembelajaran *e-learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Dalam *e-learning*, pengajar tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara *online* oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran yang ditaruh di *e-learning* tidak sekedar dari file buku atau diklat yang diubah menjadi halaman *web*, tetapi perlu diperhatikan aspek desain instruksional dan desain *web*.

Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet (Rusman, dkk. 2011:263). Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan '*web used learning*' merupakan salah satu jenis penerapan dari *e-learning*'. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik, salah satu media yang dapat digunakan adalah komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan proses belajar mengajar berbasis *web*, sehingga dapat dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian *e-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2010: 1). Darmawan (2012:12) menyatakan "*E-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran

konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui Teknologi Informasi". Pembuatan *e-learning* dapat menggunakan salah satu layanan aplikasi internet yaitu *blog*. *Blog* adalah kependekan dari *weblog*, yaitu istilah untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu *update* secara kontinu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai komentar-komentar (Zebua, 2008:7).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari, dkk. (2014:9) menyatakan bahwa *blog* sebagai salah satu layanan aplikasi internet, sesungguhnya adalah sebuah *website*. Perbedaan antara *website* dengan *blog* adalah *blog* tidak membutuhkan peralatan dan *software* khusus karena *blog* sudah tersedia oleh penyedia *blog*. *Blog* sangat efektif untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah-sekolah. Dengan *blog*, guru dapat memberikan materi berupa teks, animasi, presentasi, diskusi, ujian, dan belajar *online*. Pada penelitian ini fitur-fitur yang terdapat pada *blog* tersebut akan diujicobakan pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran untuk materi 3.6 Menguraikan cara menggunakan internet.

SMKN (Sekolah Menengah Kejuruan Negeri) 1 Turen merupakan salah satu SMK negeri di Turen Kabupaten Malang. Sekolah ini memiliki beberapa Program Keahlian antara lain APK (Administrasi Perkantoran), Akuntansi, Pemasaran, TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), Jasa Boga, dan Tata Busana. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 September 2014, SMKN 1 Turen sebenarnya sudah memiliki fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran, seperti komputer, *lab* pada masing-masing program keahlian yang sudah memadai, dan *wifi* yang dapat diakses dengan mudah di lingkungan sekolah. Namun dalam pemanfaatan fasilitas tersebut, belum semua guru memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pembelajaran. Misalnya pada materi Otomatisasi Perkantoran pada materi Menguraikan Cara Menggunakan Internet, penggunaan metode pembelajaran *Explicit Instruction* dengan memanfaatkan LCD adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, metode pembelajaran ini sudah cukup baik,

hanya saja alangkah lebih baik jika guru juga memanfaatkan fasilitas internet sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton, dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* dalam proses pembelajaran akan merubah cara belajar siswa, siswa yang biasanya hanya mendengarkan akan menjadi lebih aktif dalam mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas hanya mendengarkan guru ceramah di kelas sehingga dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sudjana (2010:3) menyatakan bahwa:

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penelitian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa.

Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti siswa menjadi pembelajar yang efektif, dan guru menjadi motivator dan pengajar yang baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012). Terdapat sepuluh langkah dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, antara lain: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produk yang dihasilkan.

Subjek ujicoba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Turen. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket dan tes. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi produk. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Tes bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Blog*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *posttest*.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, dan uji t. Untuk menentukan skor validitas yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-Md} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

V : Validasi (gabungan)

V-ah : Validasi ahli materi

V-pg : Validasi pengguna

V-md : Validasi ahli media

Tse : Total skor empirik yang dicapai

Tsh : Total skor yang diharapkan

Untuk mengetahui efektif tidaknya implementasi media pembelajaran, dapat digunakan kriteria pada tabel 1.

Tingkat kesukaran dan daya pembeda digunakan untuk menganalisis butir-butir soal yang akan digunakan untuk *posttest*. Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal (Arifin, 2012:266). Untuk mencari tingkat kesukaran dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum B}{N}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

$\sum B$ = jumlah peserta didik yang menjawab benar

N = jumlah peserta didik

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut, dapat digunakan kriteria sebagai berikut.

$P > 0,70$ = mudah

$0,30 \leq P \leq 0,70$ = sedang

$P < 0,30$ = sukar

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu (Arifin, 2012:273). Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$DP = \frac{(WL-WH)}{n}$$

Keterangan :

DP = daya pembeda

WL = jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok bawah

WH = jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok atas

n = 27% x n

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh Ebel dalam Arifin (2012:274) sebagai berikut.

0,40 and up = *very good items*

0,30 – 0,39 = *reasonably good, but possibly subject to improvement*

0,20 – 0,29 = *marginal items, usually needing anad being subject to improvement*

Below – 0,19 = poor items, to be rejected or improved by revision

Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen maka perlu diuji secara statistik. Analisis yang dilakukan akan dihitung menggunakan bantuan program SPSS 16.

Berdasarkan signifikansinya, Wiyono (2011:194) menyatakan kriteria signifikansi adalah sebagai berikut.

Apabila nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima sebaliknya,

jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Hipotesis awal dari analisis data ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a : Ada perbedaan rata-rata nilai tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan media ini yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog*. Isi yang terdapat dalam media pembelajaran ini antara lain adalah sebagai berikut: (1) tampilan awal merupakan tampilan yang muncul pertama kali pada media pembelajaran, (2) tampilan menu utama *blog* berisi beberapa pilihan menu yaitu: *home*, kompetensi, materi, ppt, video, dan latihan soal, (3) tampilan menu materi yang berisi beberapa sub materi dalam bentuk pdf, (4) tampilan menu ppt yang berisi beberapa sub materi dalam bentuk ppt.

Tahapan Penelitian dan Pengembangan dimulai dari validasi materi yang dilakukan oleh dua validator ahli materi dengan dua jenis data yang dihasilkan, yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun hasil data kuantitatif terdapat pada tabel 2.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{180}{200} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 90\%$$

Hasil dari perhitungan total skor dari penilaian kedua ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah 90%, sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan berdasarkan Tabel 1 Kriteria Validitas menurut Akbar (2013:82).

Adapun Hasil dari data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran ahli materi. Pada tahap validasi ahli materi yang pertama diperoleh saran agar penggunaan warna lebih bervariasi sehingga lebih menarik. Sedangkan untuk ahli materi yang kedua diperoleh saran untuk menambahkan contoh gambar dan contoh video.

Selanjutnya pada tahap validasi media dilakukan validasi oleh dua validator ahli media dengan dua jenis data yang dihasilkan, yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil data kuantitatif dipaparkan pada tabel 3.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{184}{200} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 92\%$$

Hasil dari perhitungan total skor dari penilaian kedua ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah 92%, sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan berdasarkan Tabel 1 Kriteria Validitas menurut Akbar (2013:82).

Adapun hasil data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran ahli media. Pada tahap validasi ahli media yang pertama diperoleh saran untuk judul tidak perlu menggunakan berbasis *blog* cukup media pembelajaran *e-learning*. Kemudian untuk ahli media yang kedua diperoleh saran agar media pembelajaran lebih interaktif seperti menambahkan komentar pada setiap postingan.

Uji coba media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini dilakukan pada kelompok kecil terlebih dahulu, dimana diambil 6 siswa dari kelas X APK 3. 2 siswa dengan kemampuan

tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Dalam menentukan 6 siswa tersebut peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran pada kelas X APK 3. Hasil dari perhitungan total skor dari penilaian siswa pada uji coba lapangan terbatas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah 88,2%, sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan berdasarkan Tabel 1 Kriteria Validitas menurut Akbar (2013:82).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji coba produk dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu pada kelas X APK 1. Dalam melakukan uji coba pemakaian produk ini peneliti sendiri yang menerapkannya kepada siswa kelas eksperimen. Hasil dari perhitungan total skor dari penilaian siswa pada kelas eksperimen terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah 91,6%, sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan berdasarkan Tabel 1 Kriteria Validitas menurut Akbar (2013:82). Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 95,6 pada kelas eksperimen dan 88,3 pada kelas kontrol dapat dilihat pada diagram gambar 1.

Pembahasan

Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kompetensi dasar Menguraikan cara menggunakan internet kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan *blog* ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan biaya yang relatif murah, disamping itu juga dapat mengurangi pemborosan penggunaan kertas. *Blog* dapat menyediakan seperangkat alat yang dapat

memperkaya ilmu pengetahuan sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Yuliasuti, dkk. (2014:17) “Pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran memungkinkan terjadinya pembelajaran yang tidak sepenuhnya konvensional”. Maksud dari konvensional adalah guru dan siswa harus sepenuhnya bertatap muka selama proses pembelajaran. Dalam kaitannya dengan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran, media yang cocok untuk dikembangkan salah satunya adalah *blog* pembelajaran. Bukan berarti *blog* menggantikan model belajar konvensional di kelas tetapi *blog* sebagai media pembelajaran dapat memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan dan pengembangan teknologi pendidikan khususnya teknologi internet. Dalam media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini terdiri dari berbagai kombinasi warna, gambar, dan video yang bertujuan dapat memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tampilan pada media pembelajaran ini terdiri dari (1) tampilan awal, (2) tampilan menu utama, (3) tampilan menu materi.

Dengan memanfaatkan *blog* ini akan terjadi interaksi antara pemilik *blog* dengan pengunjung *blog*, dimana dalam setiap postingan pengunjung *blog* dapat menyampaikan pendapatnya, dan bukan saja dari pemilik *blog* yang akan menjawab sesuai materi, tetapi pengunjung lainnya juga dapat memberikan masukan. Sistem tanya jawab demikian yang interaktif yang saat ini perlu dilakukan. Demikian halnya format *e-learning* berbasis *blog* nantinya seorang guru bisa lebih berinteraksi dengan siswa lewat kolom komentar di setiap materi yang telah di *posting* dengan mudah. Apa yang ditanyakan siswa bisa langsung dijawab oleh guru atau siswa lain juga dapat saling menanggapi, dengan begitu proses diskusi akan lebih sering terjadi karena siswa tidak harus selalu berdiskusi di dalam kelas tetapi diskusi juga dapat terjadi kapan saja dan dimana saja diluar kelas. Dengan begitu interaksi dapat tercipta dari semuanya, malah bisa jadi bukan hanya antar siswa tetapi pengunjung lainnya juga dapat memberikan pendapatnya. Peneliti memilih menggunakan *blog* karena *blog* cukup mudah untuk digunakan. Sari, dkk.

(2014:9) menyatakan bahwa *blog* mudah untuk digunakan, selain itu juga memungkinkan siapapun dengan pengetahuan dasar tentang HTML dapat menciptakan *blog* sendiri secara gratis dan mudah. Oleh karena kemudahan dari penggunaan *blog* tersebut maka peneliti memilih media ini sebagai media pembelajaran *e-learning* sehingga siapa saja dapat menggunakannya dengan baik.

Dalam proses penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan model *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah awal yang dilakukan adalah analisis potensi dan masalah yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara diketahui permasalahan yang paling dominan adalah kurangnya penggunaan variasi media pembelajaran dalam kelas sehingga dalam pembelajaran siswa cenderung kurang bersemangat, dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun belum tercapai secara maksimal. Sedangkan penggunaan variasi media pembelajaran dalam kelas sangat diperlukan agar siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Sanjaya (2008:203) bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam hal ini media dapat dimanfaatkan agar dapat memberikan pengetahuan lebih yang konkret dan tepat serta mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, selanjutnya peneliti mengembangkan produk awal yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah media divalidasi dilakukan uji coba lapangan terbatas dan kemudian media diujicobakan ke lapangan yaitu pada siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMKN 1 Turen yang diajarkan langsung oleh peneliti kepada siswa. Penilaian media juga dilakukan oleh siswa untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 90%, hasil validasi ahli media sebesar 92%, dan berdasarkan uji coba terbatas diperoleh rata-rata sebesar 88,2%.

Dari ketiga penilaian tersebut semuanya memperoleh kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan berdasarkan Tabel 3.4 Kriteria Validitas menurut Akbar (2013:82).

Berdasarkan hasil penelitian uji *posttest* siswa menunjukkan perbedaan, dilihat dari perbandingan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol, yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan angka 95,61 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 88,28. Selain itu berdasarkan hasil analisis uji t menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh bahwa nilai t hitung adalah -4,163 dengan probabilitas sebesar 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$, maka kedua rata-rata nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol benar-benar berbeda, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari produk yang telah dikembangkan melalui proses penelitian terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini yaitu membuat kondisi proses pembelajaran dengan suasana baru yaitu suasana pembelajaran yang tidak harus hanya mendengarkan guru berceramah tetapi siswa dituntut lebih aktif untuk menggali informasi sendiri melalui *blog* pembelajaran dan saling berdiskusi satu sama lain yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja tidak harus di dalam kelas, selain itu lebih hemat biaya karena materi dapat di *download* dan dipelajari dalam *blog* pembelajaran tersebut, sehingga siswa tidak harus mengeluarkan biaya lebih untuk mencetak modul yang tebal lagi. Kekurangannya dalam media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini yaitu apabila terjadi masalah jaringan internet sehingga media pembelajaran tidak dapat digunakan secara maksimal, selain itu aktivitas siswa jadi tidak

terpantau ketika siswa menggunakannya diluar kelas sehingga guru harus rajin-rajin mengecek dan memantau *blog* melalui komentar-komentar yang ditulis siswa pada *blog* pembelajaran.

Diseminasi

Setelah melalui tahap validasi dan uji coba, media pembelajaran sudah masuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran secara lebih luas dapat dilakukan guru dengan melakukan *sharing* dengan guru produktif lain agar penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran untuk peneliti yang mengembangkan produk media pembelajaran selanjutnya adalah untuk menambahkan komponen lain seperti memberikan narasi (*dubbing*) dalam media, menambah animasi yang lebih bervariasi, dan video pembelajaran yang lebih banyak agar siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Berdasarkan kajian hasil pengembangan yang telah direvisi, dapat dibuat kesimpulan yaitu pertama, hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kompetensi dasar Menguraikan cara menggunakan internet kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran. Kedua, media pembelajaran yang dikembangkan digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi dan ahli media dengan hasil 90% untuk ahli materi dan 92% untuk ahli media. Ketiga, media pembelajaran hasil pengembangan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kompetensi dasar Menguraikan cara menggunakan internet kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran

ditinjau dari perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Saran

Agar penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* dapat berjalan secara maksimal ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu pertama, sebelum menggunakan media pembelajaran, sebaiknya guru membaca buku panduan penggunaan media

terlebih dahulu, agar guru dapat mengoperasikan media dengan lebih mudah dan tepat guna. Kedua, sebelum menggunakan media pembelajaran, pastikan komputer sudah terkoneksi dengan internet sehingga siap digunakan untuk menampilkan media pembelajaran ini. Ketiga, guru harus mengawasi siswa ketika sedang menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, N. 2010. Sistem E-learning untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar: Studi Kasus Pada SMA Negeri 10 Bandar Lampung. *Jurnal Telematika MKOM*, (online), 2 (2), (<http://pascasarjana.budiluhur.ac.id>), diakses pada tanggal 20 Agustus 2014.
- Rusman, K, D., & Riyana, C. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R.A., Saputro, S., & Catur, A.N. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog untuk Materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*, (online), 3 (2), (<http://jurnal.fkip.usm.ac.id>), diakses pada tanggal 20 Agustus 2014.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyono, G. 2011. *Merancang Penelitian Bisnis: Dengan Alat Analisis SPSS 17.0 & SmartPLS 2.0*. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN Yogyakarta.
- Yuliasuti, N., Pujayanto, & Ekawati, E.Y. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis E-learning dengan Moodle Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Tema Pengolahan Sampah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, (online), 2 (1), (<http://jurnal.fkip.usm.ac.id>), diakses pada tanggal 29 Desember 2014.
- Zebua, F. 2008. *Google AdSense: Mudah Meraup Dolar di Internet Untuk Semua Orang*. Yogyakarta: MediaKom.

Tabel 1. Kriteria Validitas

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Keefektifan)	Tingkat Efektifitas/Validitas
1.	81,00% -100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% -80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% -60,00%	Kurang valid, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% -40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% -20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Sumber: Akbar, 2013:82

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

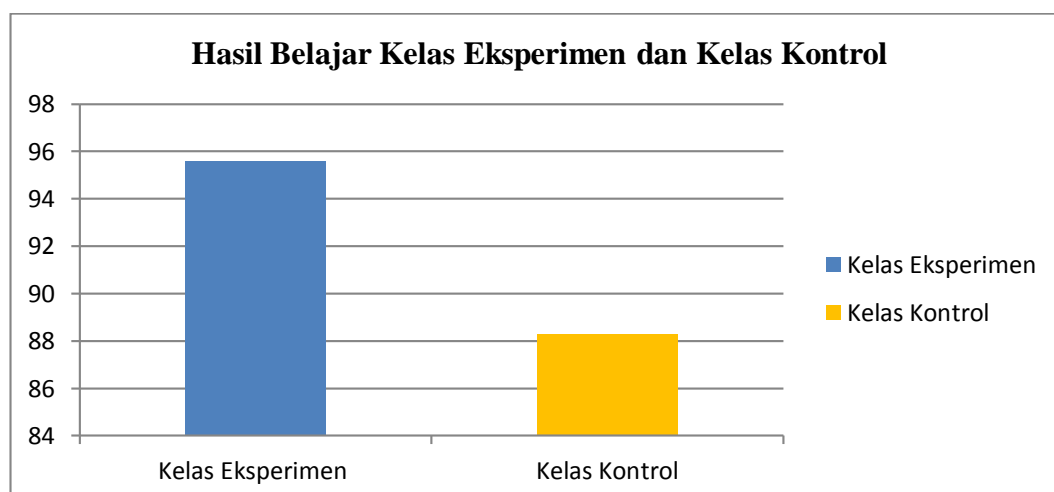
No.	Indikator	Validator 1	Validator 2	Total Skor
1.	Penyajian Materi	40	49	89
2.	Kualitas Isi dan Tujuan	5	5	10
3.	Kualitas Instruksional	20	17	37
4.	Latihan Soal	20	24	44
Jumlah				180
Keterangan		Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan		

Sumber: Lampiran 12:212

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Validator 1	Validator 2	Total Skor
1.	Kualitas Teknis	29	35	64
2.	Penyajian Materi	22	25	47
3.	Kualitas Isi dan Tujuan	8	10	18
4.	Kualitas Instruksional	16	20	36
5.	Latihan Soal	9	10	19
Jumlah				184
Keterangan		Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan		

Sumber: Lampiran 13:213



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen