

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBLOG
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar
sarjana pendidikan program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

MIFTAHUL FIKRI
NIM. 18004196

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

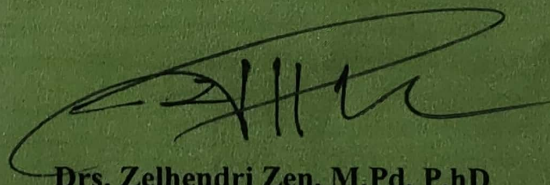
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBLOG* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK

Nama : Miftahul Fikri
NIM/BP : 18004196/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Disetujui Oleh:

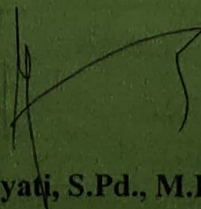
Pembimbing



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD

NIP. 195907161986021001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

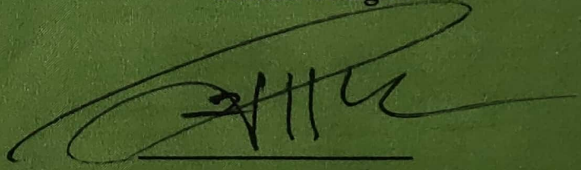
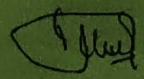
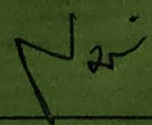
Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Weblog*
Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK
Nama : Miftahul Fikri
NIM/BP : 18004196/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD NIP. 195907161986021001	
Anggota	1. Dr. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 196110111986022001	
	2. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 197811292003121001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Fikri
NIM/BP : 18004196/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Weblog*
Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Agustus 2022

Yang Menyatakan

Miftahul Fikri

NIM. 18004196

ABSTRAK

Miftahul Fikri. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Weblog Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya hasil belajar dari peserta didik. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara siswa kelas X SMK menyatakan menggunakan media *Powerpoint* yang digunakan guru dalam pembelajaran cukup baik tetapi siswa merasa kurang bisa mengikuti pembelajaran karena harus mencatat materi sambil mendengarkan penjelasan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diadakan pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga membuat siswa mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *weblog* yang menarik agar siswa dapat belajar dengan baik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dilakukan dalam 4 tahapan berdasarkan model 4-D sesuai yang dikemukakan oleh Trianto (2012:93), “Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Tahap pertama dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis konten, kemudian dilakukan perancangan dengan membuat *storyboard*, dan pembuatan media pembelajaran berbasis *weblog* selanjutnya dilakukan tahap pengembangan dengan melakukan uji validitas oleh ahli, dan praktikalitas oleh siswa. Setelah itu dilakukan penyebaran media pembelajaran berbasis *weblog*. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, dokumentasi dan lembar penilaian (angket).

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari validator media dinyatakan “Sangat Layak” dengan rata-rata sebesar 4,95 dan persentase sebesar 99,1%. Penilaian dari validator materi dinyatakan “Sangat Sesuai” dengan rata-rata skor sebesar 4,16 dan persentase sebesar 83%. Sedangkan penilaian praktikalitas dari siswa dinyatakan “Sangat Praktis” dengan rata-rata skor sebesar 66,5 dari maksimal rata-rata skor sebesar 75 dan persentase sebesar 88,73%. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kesimpulan dari Media pembelajaran berbasis *weblog* pada Mata Pelajaran Informatika yang dikembangkan “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran. Saran untuk bagi pengembang diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *weblog* yang lebih bervariasi sehingga dapat digunakan dan membantu dalam pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Weblog, Informatika*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Weblog* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK”. Sholawat dan salam tak lupa kepada pucuk pimpinan umat Islam yakni nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh rahmat. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs.Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing di kampus yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP.
2. Dr. Fetri Yeni J,, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar

proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.

3. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
4. Bapak Septrian Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
5. Ibu Fitri Maiziani, S.Pd, M.Pd. juga selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibuk Dosen serta staf Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Ibu Silvia Wati S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas Skripsi ini, serta yang selalu memberikan dukungan agar penulis segera menyelesaikan tugas skripsi ini.

9. Kepala Sekolah, Staf TU, dan keluarga SMK Negeri 2 Padang yang telah memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
10. Siswa-siswi SMK Negeri 2 Padang khususnya kelas X yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
11. Orang tua yang selalu menjadi alasan pertama bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, Ibu yang begitu luar biasa dalam memberikan dukungan baik secara moril maupun materi. Berkat pengorbanan yang begitu luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan apapun, penulis sangat bersyukur ditakdirkan menjadi anak dari beliau.
12. Kakak dan Adik, yang selalu menjadi pundak untuk tempat berkeluh kesah, melepaskan semua kegelisahan dan kekhawatiran.
13. Sahabat terbaikku, Zudi, Zahid, Willy, Hamdo, Fahri, Ivandri, Sandi, Reanda, Azim yang ada dalam suka dan duka, selalu mensupport, dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Sahabat dan teman-teman jurusan KTP teristimewa BP 2018 yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balasan kebaikan disisi Allah SWT.

Padang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifik Produk yang dikembangkan.....	7
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi dan Fokus Pengembangan	8
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II PENDAHULUAN.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Kriteria Pemilihan Media	14
4. Media Pembelajaran Interaktif	16
5. Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	18
6. Kelebihan Media <i>Weblog</i> Pembelajaran	20
7. Mata Pelajaran Informatika.....	21
B. Penelitian Relevan.....	23
C. Kerangka Berfikir.....	25

BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Penelitian	27
C. Prosedur Pengembangan	28
D. Instrumen Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	41
A. Penyajian Data Uji Coba.....	41
B. Analisis Data	49
C. Revisi Produk.....	66
D. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media	33
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi	34
Tabel 3. Kisi-kisi instrument praktikalitas	35
Tabel 4. Kategori Praktikalitas.....	39
Tabel 5. Butir pertanyaan pada setiap aspek media	45
Tabel 6. Butir pertanyaan pada setiap aspek materi.....	46
Tabel 7. Butir pertanyaan pada setiap aspek praktikalitas	48
Tabel 8. Validitas ahli media	58
Tabel 9. Validator ahli media 1	59
Tabel 10. Validator ahli media 2	60
Tabel 11. Uji validitas tahap kedua.....	60
Tabel 12. Uji validitas ahli materi.....	62
Tabel 13. Saran validator ahli materi	63
Tabel 14. Uji Praktikalitas.....	64
Tabel 15. Hasil validitas dan praktikalitas	65
Tabel 16. Revisi produk	66
Tabel 17. Validitas dan Praktikalitas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 2. Langkah-langkah Model 4-D	28
Gambar 3. Halaman Beranda Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	41
Gambar 4. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	42
Gambar 5. Halaman Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	42
Gambar 6. Halaman Tutorial Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	43
Gambar 7. Halaman <i>About Me</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	43
Gambar 8. Halaman <i>Contact</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	44
Gambar 9. Halaman <i>Quiz</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	44
Gambar 10. Halaman <i>Quiz</i> yang sedang berjalan Media Pembelajaran Berbasis <i>Weblog</i>	45
Gambar 11 Aplikasi xampp	52
Gambar 12. <i>Wordress</i> telah terbaca di <i>localhost</i>	53
Gambar 13. Database <i>localhost phpMyAdmin</i>	53
Gambar 14. Login untuk masuk ke pengaturan	54
Gambar 15. Tampilan dasbor <i>wordpress.org</i>	54
Gambar 16. Kedua <i>plugin</i> telah terpasang	55
Gambar 17. Pilihan tema yang akan dipilih	55
Gambar 18. Editor tema <i>website</i>	56
Gambar 19. <i>Web</i> telah dihosting di <i>website infinityfree.net</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bahan Ajar <i>Ebook</i>	75
Lampiran 2. Storyboard	91
Lampiran 3. Tabel Praktikalitas	95
Lampiran 4. Izin Penelitian	96
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	97
Lampiran 6. Surat Penugasan Validator Media	98
Lampiran 7. Angket Ahli Media Validasi 1	99
Lampiran 8. Angket Ahli Media Validasi 2	103
Lampiran 9. Angket Ahli materi	107
Lampiran 10. Angket Praktikalitas	110
Lampiran 11. Surat Balasan Sekolah	112
Lampiran 12. Dokumentasi	113

BAB I

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 dan jaringan internet. Berbagai hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan komputer dan jaringan internet termasuk dalam dunia pendidikan.

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. Media adalah semua yang menjadi pendukung dalam perantara untuk mengantarkan pesan agar dapat merangsang siswa 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 valid dan praktis yang digunakan 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 valid dan praktis yang bisa digunakan adalah media pembelajaran berbasis *weblog*.

Masalah pembelajaran biasanya banyak ditemukan di sekolah yang berbeda-beda. Salah satunya di SMK Negeri 2 Padang. Data respon dari peserta didik kelas X BDP3 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, karena peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut siswa, menggunakan media *powerpoint* yang digunakan guru dalam pembelajaran cukup baik tetapi siswa merasa kurang bisa mengikuti pembelajaran karena harus mencatat materi sambil mendengarkan penjelasan guru. Siswa kadang tidak sempat mencatat materi karena fokus memperhatikan penjelasan guru. Ketika mereka ingin mencatat materi, *slide* pada *powerpoint* sudah menampilkan *slide* berikutnya. Hal ini menjadi permasalahan bagi siswa dalam mengakses materi sehingga mempengaruhi minat belajar siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data respon wawancara guru yang mengajar bersangkutan mengatakan keterbatasan menggunakan media pembelajaran yang menarik, biasanya pendidik menggunakan media

pembelajaran berupa PPT dan belum ada media pembelajaran yang menarik untuk siswa termotivasi belajar.

Tabel Nilai Siswa kelas X BDP3

No	Nama Siswa	Nilai Praktek Ms. Word	Nilai Teori Ms. Word
1	ADA	75	70
2	AKA	80	75
3	ALN	77	75
4	AZR	85	80
5	BS	83	80
6	CTN	78	75
7	DP	90	85
8	FI	84	80
9	FOR	75	70
10	GHR	80	75
11	HB	82	80
12	HH	85	75
13	IP	60	70
14	KA	65	70
15	KC	75	70
16	KN	80	75
17	LFA	70	65
18	LPS	74	70
19	MA	86	80
20	MH	65	60
21	MIP	70	65
22	MR	75	70
23	MS	77	70
24	MZR	60	60
25	NDP	70	65
26	R	75	70
27	RA	65	60
28	RAT	80	75
29	SA	70	70
30	SAB	75	70
31	SAP	65	65
32	SAR	75	70
33	SD	75	70

KKM : 82

Berdasarkan hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa masih banyak yang terdapat nilai siswa yang rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 82. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diadakan pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga membuat siswa mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *weblog* yang menarik agar siswa dapat belajar dengan baik.

Media sebagai bagian dari alat pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran selama masa pandemi ini bertujuan untuk menghasilkan *output* yang baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada (Indiani, 2020).

Dalam penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan media dilakukan sesuai dengan kemampuan dan berjalan dengan baik. Pemilihan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tidak membosankan.

Media Pembelajaran berbasis *weblog* diharapkan dapat menjadi media yang tepat dalam mata pelajaran informatika. Pembelajaran informatika di SMK Negeri 2 Padang masih kurang diminati. Beberapa faktor yaitu karena kurangnya media yang menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran informatika.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu alat bantu, salah satunya yang akan peneliti bahas kali ini adalah *weblog* sebagai media pembelajaran.

Mata pelajaran informatika dengan berbasis *weblog* bisa dikaitkan karena tujuan pembelajaran mata pelajaran informatika yaitu aspek teknologi, dimana agar peserta didik nantinya memiliki kemampuan untuk terbiasa melakukan pencarian mengakses situs-situs pembelajaran yang salah satunya berupa *weblog* pembelajaran.

Mata pelajaran informatika adalah salah satu bidang yang membantu mengajarkan keterampilan berpikir manusia untuk memenuhi tantangan persaingan yang semakin kompleks di abad ke-21. Teknologi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu informatika yang merupakan kebutuhan mendasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuannya di era digital. Mata pelajaran informatika adalah mata pelajaran umum yang diselenggarakan berdasarkan Ketersediaan guru sesuai latar belakang pendidikan Kemampuan, dan infrastruktur satuan pendidikan.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* ataupun dengan istilah *research-based development*. Ada banyak macam model pengembangan diantaranya adalah model 4D. Model 4D dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Smmel (1974) dalam Saryono (LP2-UM), merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model 4D ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 4

(empat) tahapan pengembangan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti berinisiatif untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang valid dan praktis dengan menggunakan media pembelajaran, dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Weblog* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK”. Dalam penelitian ini, peneliti berharap siswa dapat belajar dengan mudah dan praktis menggunakan *weblog*. Memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan dapat dilakukan pada saat kapanpun, jika seorang siswa ingin mempelajari materi melalui ponsel masing-masing siswa, siswa dapat merasakan manfaatnya. Penelitian yang akan dikembangkan memuat materi mata pelajaran informatika.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang?
2. Bagaimana uji validitas media pembelajaran berbasis *weblog* pada mata pelajaran informatika kelas X yang akan dikembangkan di SMK Negeri 2 Padang?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *weblog* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang.
2. Untuk menghasilkan *weblog* media pembelajaran yang valid pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang.
3. Untuk menghasilkan *weblog* media pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *wordpress.org* dan menggunakan *website infinityfree.net*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *weblog*.
3. Spesifikasi materi yang akan dikembangkan adalah materi aplikasi pengolahan kata.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat *video* pembelajaran yang memuat penjelasan dan *quiz* materi mata pelajaran informatika.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa halaman, yaitu beranda, tujuan, petunjuk, materi, tutorial, *about me*, *contact*.

E. Pentingnya pengembangan

Alasan pentingnya pengembangan media, karena:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran informatika yang ada pada kelas X di SMK.
2. Peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran.
3. Guru yang mengajar informatika di SMK belum mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *weblog* pada mata pelajaran informatika kelas X.

F. Asumsi dan Fokus Pengembangan

Asumsi dan fokus pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* ini yaitu:

- a. Pembelajaran informatika kelas X akan lebih menarik dan lebih inovatif karena dapat di akses kapan saja dan dimana saja karena berbasis *weblog* media pembelajaran.
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran informatika dikarenakan berbasis *weblog* media pembelajaran yang dikembangkan dengan perpaduan visual dan audio di dalamnya serta latihan soal yang ada.
- c. Peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran dengan berbasis *weblog* media pembelajaran.

- d. Tujuan pembelajaran peserta didik akan mudah tercapai berbasis *weblog* media pembelajaran.

2. Fokus Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* difokuskan pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas X di SMK, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan dapat digunakan oleh peserta didik kelas X di SMK.

G. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan, diantaranya;

1. Bagi peserta didik

Perangkat pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu siswa mendapatkan pengalaman baru dengan perangkat pembelajaran berbasis *weblog*. Peneliti berharap perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dan bersifat fleksibel.

2. Bagi pendidik

Perangkat pembelajaran ini dikembangkan untuk mengetahui dan memahami alat pembelajaran berbasis *weblog*. Peneliti berharap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif perangkat pembelajaran untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pendidikan dalam pembelajaran secara mandiri dan bersifat fleksibel.

3. Bagi sekolah

Perangkat pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran sekolah. Peneliti berharap perangkat pembelajaran ini dapat mempercepat proses pembelajaran secara mandiri dan fleksibel yang dilakukan di sekolah.

4. Penulis

Bagi peneliti, hasil penelitian berguna untuk mengembangkan kemampuan dalam meningkatkan proses pembelajaran informatika dengan menggunakan media teknologi yaitu *weblog* pada pembelajaran secara mandiri dan fleksibel.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* yang valid dalam Mata Pelajaran Informatika pada materi Aplikasi Pengolah Kata dengan menggunakan *Wordpress.org* yang kemudian dihosting dengan *website infinityfree.net* telah selesai dilakukan. Dalam penelitian pengembangan peneliti mengadaptasi menggunakan model 4-D, dimana tahapannya adalah analisis kebutuhan, analisis konten, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran dengan link <http://seputarmicrosoftword.rf.gd/>.
2. Uji validitas media rata-rata yaitu 4,95 dan persentase 99,1% pada kriteria “Sangat Layak” dengan kategori “Sangat Valid”, kemudian uji validitas materi rata-rata 4,16 dan persentase 83,3% pada kriteria “Sangat Layak” dengan kategori “Sangat Valid”. Kesimpulan dari uji validitas media dan materi yang telah dilakukan pada media pembelajaran berbasis *weblog* yaitu dikategorikan “Sangat Valid”.
3. Uji coba Praktikalitas terhadap siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang dengan nilai rata-rata yaitu 66,55 dari maksimal rata-rata yaitu 75 dan persentase 88,73% dengan kategori “Sangat Praktis”, Kesimpulan dari uji praktikalitas yang telah dilaksanakan pada media pembelajaran berbasis *weblog* yaitu dikategorikan “Sangat Praktis”.

4. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kesimpulan Media Pembelajaran berbasis *weblog* pada Mata Pelajaran Informatika yang dikembangkan “Sangat Valid” dengan penggunaan yang “Sangat Praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *weblog* sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Bagi pengembang diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *weblog* yang lebih bervariasi sehingga dapat digunakan dan membantu dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, F.F (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Anindia Putra, I. N. T., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43-52
- Arif, S. S. (2006). *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Hamzah, B.U. (2012). *Belajar dengan Pendekatan Pailkem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indiani, B. (2020). Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Dengan Media Daring Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, Vol.01 No.3.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2014). Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18-24.
- Pujawan, K. A. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Riyana, R. S. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress. *Jurnal EduMa*, 5(1).
- Sibuea, I. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.