

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo

Akram¹, Khibra Maryam²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Makassar

* akram@unismuh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo. Masalah pada penelitian ini yaitu keterbatasan 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: *Media Interaktif, Blog, Pengembangan 3D*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, manusia dituntut untuk menjadi manusia yang matang dan maju, sehingga dapat mengikuti 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.

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. 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).

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.

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 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.

Media Pembelajaran 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. Blog adalah kependekan dari Weblog, istilah yang pertama kali digunakan Jorn Barger 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.

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 Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo”.

Metode

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.

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.

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. Tahap I: *Define* (Pendefinisian) 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. Tahap II: *Design* (Perancangan) 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. Tahap III: *Develop* (Pengembangan) 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.

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 instrumen penelitian yaitu: Lembar Validasi, Lembar Angket, dokumentasi data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penilaian untuk selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan

Hasil

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).

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: analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, spesifikasi tujuan dan analisis tujuan akhir. 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*. Tahap perancangan meliputi: Pemilihan media, Penyusunan tes, pemilihan format dan rancangan produk. Tahap pengembangan (development), Tahap pengembangan adalah tahap akhir yang meliputi:

Validasi ahli

Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan 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.

Tabel 1 Validasi Media

		Validator I	Validator II
1	Kemudahan media		
	a. Kemudahan menggunakan/mengoperasikan media 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	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 <i>blog</i> 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 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.

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.

Tabel 2 Validasi Materi

No.	Aspek yang diamati	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 materi	3
	g. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	3
	h. Penyajian materi terurut dan sistematis	4
	i. Kesesuaian contoh dengan materi	4
2	Kemanfaatan materi	
	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
	Kemudahan dalam media interaktif berbasis blog	4
	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti	4
Jumlah skor		47
Rata-rata validasi Materi		3.9

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi terhadap media *website* interaktif berbasis *blog* dengan materi mempersiapkan proposal diperoleh nilai yang termasuk dalam kategori “valid”.

Respon Peserta Didik

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

Tabel 3 Analisis Respon Peserta Didik

No	Rata-rata	Kategori	No	Rata-rata	Kategori
1	4.4	Sangat Setuju	12	4	Setuju
2	4	Setuju	13	4	Setuju
3	3.6	Setuju	14	3.2	Setuju
4	3.7	Setuju	15	4.4	Sangat Setuju
5	4.6	Sangat Setuju	16	3.8	Setuju
6	4.1	Sangat Setuju	17	4.6	Sangat Setuju
7	3	Cukup Setuju	18	4.2	Sangat Setuju
8	4.2	Sangat Setuju	19	4.1	Sangat Setuju
9	5	Sangat Setuju	20	4.2	Sangat Setuju
10	4	Setuju	21	4	Setuju
11	3.2	Setuju			
Skor rata-rata responden			3.6		
Kategori			Setuju		

Dari hasil tabel 3, perhitungan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran dikatakan “setuju”, dengan hasil keseluruhan rata-rata 4. Untuk mengetahui respon pendidik terhadap penggunaan media, peneliti memberikan lembar angket yang terdiri dari 12 poin. Dari hasil tabel 3, perhitungan respon dalam menggunakan media pembelajaran dikatakan “setuju” dengan hasil keseluruhan rata-rata 3.6.

Pembahasan

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 (a) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran, (b) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik, (c) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji coba lapangan tersebut dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik, dan (d) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

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. 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.

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 memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria yaitu (a) kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat, (b) Mampu mengakomodasikan respon peserta didik yang tepat, (c) kemampuan mengakomodasikan umpan balik, (d) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes, dan (e) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pendidik dan pelajar) dan keefektifan biaya.

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. 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.

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).

Respon peserta didik diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik secara online melalui google form 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.

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 variabel 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.

Kesimpulan

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.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Ali, B., & Komala, M. W. (2021). Perbandingan Fitur Layer 7 Protocol dan Web Proxy untuk Sistem Keamanan Filtering Rule SMPN 5 Palopo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 18-23.
- Arief, S. (2009). Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada*.
- Arsyad, A. (2003). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4 (1), 195-205. <https://doi.org/10.30605/jsdp.4.1.2021.591>
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia*. CV. Pustaka Setia.
- Majid, A. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.

- Mbulu, J. & Suhartono. 2004. *Pengembangan bahan ajar*. Malang: Elang Mas.
- Nugroho, A. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Blog Pada Materi Trigonometri* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Prasetyo, W. (2012). Pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan pendekatan PMR pada materi lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Kepohbaru Bojonegoro. *MATHEdunesa*, 1(1).
- Santyasa, I. W. (2009). Metode penelitian pengembangan dan teori pengembangan modul. *Makalah disajikan dalam pelatihan bagi para guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK di Kecamatan Nusa Penida kabupaten Klungkung*, 12-14.
- Sinurat, M., Syahputra, E., & Rajagukguk, W. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan program flash untuk meningkatkan kemampuan matematik siswa SMP. *Jurnal Tabularasa*, 12(02).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, D. (2021). Media Pembelajaran Tutorial Penggunaan Viscometer Stromer. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 11-17.
- 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.
- Wahyuningsih, A. (2015). Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember. (Doctoral dissertation, Universitas Jember).