The Development of Blog-Based Learning Media in Class X, Economics Subject at SMAS Islam YKHS Sepulu

Machfud
Pendidikan Ekonomi
STKIP PGRI Bangkalan
Mahfudtb@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dunia pendidikan di dunia secara nyata telah berkembang pesat dan mengalami kemajuan yang signifikan. Teknologi saat ini memungkinkan untuk dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan karena semakin berkembangnya teknologi di seluruh dunia. Teknologi bisa dikatakan suatu kebutuhan bagi masyarakat apalagi di dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat bahwa teknologi sudah masuk terhadap ranah dunia pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkompeten. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui media dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasinya kepada siswa agar siswanya bisa menerima informasi tersebut dalam keadaan senang dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R & D dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis Blog dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,55 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 3.8 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain Blog memperoleh skor sebesar 3,67 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran ekonomi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,78 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,78 dan (siswa) 3,58 termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Blog, Pelajaran Ekonomi

Abstract

The development of the world of education in the real world has grown rapidly and made significant progress. Today's technology allows it to be used in the world of education because of the development of technology throughout the world. Technology can be said to be a necessity for society, especially in the world of education. It can be seen that technology has entered the realm of education to prepare competent human resources. Therefore, an educator must know the right media and learning methods to convey information to students so that they can receive the information in a pleasant and not boring state. This study uses a research and development approach (Research and Development) or R & D using the ADDIE model. The results of the assessment by material experts, the assessment of Blog-based learning media from the material aspect obtained a score of 3.55 which was included in the very feasible category, as well as the usefulness aspect obtained a score of 3.8 which was included in the very feasible category. Media experts assess the media from the Blog design aspect to get a score of 3.67 which is included in the very decent category. Meanwhile, economics learning practitioners (teachers) assessed the media from the material aspect to get a score of 3.78 including in the very feasible category, the usefulness aspect obtained a score of (teachers) 3.78 and (students) 3.58 included in the very feasible category.

Keyword: Learning Media Blog, Economics Lessons

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan di dunia secara nyata telah berkembang pesat dan mengalami kemajuan yang signifikan. Teknologi saat ini memungkinkan untuk dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan karena semakin berkembangnya teknologi di seluruh dunia. Teknologi bisa dikatakan suatu kebutuhan bagi masyarakat apalagi di dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat bahwa teknologi sudah masuk terhadap ranah dunia pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkompeten (Daryanto, 2010:169)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan dan mewujudkan suasana belajar atau proses pembelajran secara aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian kecerdasan , akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan diri peseta didik bagi diri nya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Nomor 20 tahun 2003). Tujuan pendidikan setiap negara memiliki tujuan yang berbeda, tapi pada dasarnya pendidikan bertujuan membuat manusia cerdas, berakhlak , terampil dan menjadi warga negara yang baik. Meskipun di kondisi yang seperti saat ini, covid-19 tidak menjadi penghalang untuk belajar dan mencari ilmu, pemerintah yang sudah menerapkan pembelajaran secara daring atau belajar secara jarak jauh lembaga pendidikan atau instansi dituntut untuk menyiapkan sistem yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran seacara daring . Menurut Coombs Hidayati (2012) terdapat beberaa sistem yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran , diantaranya Media/alat pembelajaran , teknologi, serta tenaga pendidik (guru). Tenaga pendidik merupakan fasilitator dalam proses belajar mengajar, strategi pembelajaran yang menarik, serta penggunaan media pembelajaran yang yang tepat akan membantu peserta didik dalam memahami proses pembelajaran nya.

Proses belajar mengajar hakekatnya adalah suatu komunikasi yaitu menyampaikan suatu pesan terhadap penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Pesan yang dikomunikasikan oleh penyampai pesan adalah suatu materi ajaran atau didikan yang ada di dalam kurikulum. Ada beberapa sumber pesan diantaranya : guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan prosedur media. Saluran adalah suatu jembatan dalam penyampaian pesan dari guru kepada siswa yang bisa dikatakan media pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem, yang di dalam sistem itu mempunyai beberapa komponen komponen yang saling berkesinambungan, bekerjasama dan dan terpadu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru, peserta didik, bahan pelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media atau alat sumber pelajaran dan evaluasi (Sadiman. 2009:11)

Peranan komponen-komponen sangat penting kita perhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Adanya media dalam pelaksanaan proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa yang berdampak pada kecerdasan dan pola pikir siswa dalam meningkatnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan siswa semakin aktif dalam proses belajar mengajar (Daryanto, 2010:6)

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan seperti (1) memperjelas penyajian materi pelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sikap pasif pada siswa, serta (4) membantu guru mengembangkan bahan pembelajaran dan menambah kesenangan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan berjalannya waktu, media pembelajaran juga mengalami perkembangan, karena untuk menutup kelemahan-kelemahan pada media pembelajaran yang telah ada (Sanjaya, 2011:206).

Media dalam proses pembelajara merupakan alat atau perantara untuk mengirim pesan, menerima pesan, merangsang pikiran. sehaingga media yang di gunakan dalam proes pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, serta instrument-instrumen yang digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran (National Education Assocation (NEA)). Dari berbagai pengertian yang menjelaskan tentang media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segla sesuatu yang dapat menyampaikan atau menerima pesan melalui berbagai saluran, baik berupa buku, alat, atau juga media lainnya seperti media yang sangat canggih di saat sekarang yaitu teknologi.

Semakin sadarnya guru akan pentingnya media yang dapat membantu proses pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Semakin meluasnya kemajuan di bidang teknologi serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas (Daryanto, 2010:144).

Semakin sadarnya guru akan pentingnya media yang dapat membantu proses pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Semakin meluasnya kemajuan di bidang teknologi serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas (Daryanto, 2010:144).

Media pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal itu mendorong guru dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Dengan mempergunakan teknologi informasi sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar, maka siswa dan guru ditantang untuk lebih kreatif dalam mengolah dan mencerna materi pembelajaran. Buku dalam bentuk media cetak pun kini tergantikan dengan yang namanya e-book. Fenomena baru yang melanda dunia saat ini terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi adalah hadirnya suatu jaringan yang dikenal dengan istilah internet (Hardini 2011:145).

Perkembangan saat ini diperlukan ketersediaan sumber-sumber belajar yang mudah di akses dan aktual. Internet merupakan berikan landasan yang kuat bagi penciptaan lingkungan belajar yang kaya terhadapa wawasan dan sumber referensi yang semakin gampang dijangkau serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan. Pendidikan konvensional tidak patut lagi menunjukkan sifat angkuh dan seharusnya pendidikan saat ini bersahabat dengan alternatif cara belajar yang baru yang disebut dengan teknologi. (Daryanto, 2010 : 174)

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan diketahui bahwa kurangnya ketersediaan dan pemanfaatan mendia pembelajaran khususnya di SMAS ISLAM YKHS Sepulu. Ketersediaan media di sana masih sangat kurang sehingga media yang digunakan oleh pengajar media yang sederhana. Media yang seringkali digunakan yaitu media cetak yang dibantu dengan alat sederhana seperti papan dan spidol. Namun, media seperi audio, visual dan media elektronik masih belum dimaksimalkan dalam pemanfaatannya. Media yang sering dipakai adalah media cetak yang simbol-simbolnya verbal (kata-kata) saja yang hal itu bersifat abstrak. Hal inilah juga menjadi suatu permasalahan yang ada di SMAS Islam YKHS Sepulu. Karena menyulitkan dalam memahami yang materi yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar perlu kreativiats yang di bangun oleh seorang guru dan juga pertimbangan instruksional yang matang dari seorang guru. Realita yang sering terlihat banyak pengajar hanya menggunakan media seadanya tampa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan sehingga biasanya membuat siswa bosan.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **"Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Bebasis *Blog* Pada Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAS Islam YKHS Sepulu".**

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah megembangkan media pembelajaran berbasis blog pada Pelajaran Ekonomi kelas X di SMAS Islam YKHS Kecamatan Sepulu?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis blog pada pembelajaran Ekonomi kelas X di SMAS Islam YKHS Kecamatan Sepulu?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis blog pada mata pelajaran Ekonomi Meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X di SMAS Islam YKHS Kecamatan Sepulu?

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif. Dapat kita artikan bahwa motif ini adalah suatu sebab yang melatarbelakangi seseorang bertindak. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang kita inginkan (Sardiman, 2011:73) Menurut Sardiman (2011:75) mengatakan motivasi sebagai serangkaian usaha sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabilaia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan suka itu.

Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemapuan beraksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dan lingkungan (Sugihartono, dkk,2012:74). Menurut Alexander belajar tidak sekedar menguasai sekumpulan kemampuan baru atau hal-hal yang berkaitan dengan akademik saja, namun lebih dari itu, belajar juga melibatkan perkembangan emosional, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan kepribadian.

a. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2011:83) diri seseorang mempunya indicator sendiri dalam motivasi, diantara indicator tersebut adalah:

a. Tekun dalam menghadapi tugas dan kewajiban yaitu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum tugas dan tanggung jawab bisa dipertanggungjawabkan.
b. Ulet menghadapi kesulitan yang dirasakan yaitu tidak mudah putus asa, serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya selalu optimis untuk perkembangan dirinya.
c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, misalnya politik, agama, keadilan, dsb.
d. Lebih senang apabila bekerja sendiri tidak ketergantungan terhadap orang lain.
e. Dapat mempertahankan pendapatnya meskipun ada beberapa tanggapan dari teman-temannya.
f. Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini selalu teguh dalam pendirian.
g. Senang mencari dan memecahkan soal-soal yang diberikan oleh seorang guru.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Eva Latipah (2012: 178) seseorang dapat termotivasi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi sebagai berikut:

1. Minat

   Hidi berpendapat bahwa minat seorang merupakan suatu bentuk motivasi instrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan. ada dua jenis minat yaitu minat situasional dan minat pribadi. Minat situasional disebabkan oleh sesuatu dilingkungan sekitar, seperti hal-hal yang baru, berbeda, dan tidak terduga, dan hal-hal yang melibatkan tingkat aktivitas tinggi atau emosi yang kuat. Siswa juga cenderung dibuat penasaran oleh topik-topik yang berkaitan dengan orang dan budaya. Karya fiksi lebih menarik dan memikat ketika mencakup tema dan karakter yang dapat diidentifikasikan secara pribadi oleh siswa. Buku teks dan karya nonfiksi lainnya lebih menarik ketika mudah dipahami dan memiliki hubungan antaride yang lebih jelas.
2. Ekspektasi dan Nilai

   Sejumlah pakar mengemukakan bahwa motivasi untuk melakukan sebuah tugastertentu tergantung pada dua variable yang bersifat subyektif. Variabel pertama, siswa harus memiliki harapan yang tinggi (ekspektasi) bahwa mereka akan sukses. Variabel kedua adalah nilai(value), yaitu keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung dalam pengerjaan sebuah tugas.
3. Tujuan

   Sebagian besar perilaku manusia mengarah pada tujuan (goals) tertentu. Beberapa tujuan merupakan sasaran jangka pendek dan temporer, beberapa tujuan lainnya merupakan sasaran jangka Panjang dan relative bertahan lama. Tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi. Dalam tujuan prestasi terdapat empat jenis tujuan yaitu tujuan penguasaan, tujuan performa, tujuan pendekatan performa, dan tujuan penghindaran performa. Tujuan penguasaan *(Mastery goals)* merupakan hasrat untuk memperoleh pengetahuan baru atau menguasai keterampilan baru. Tujuan performa *(Performance goals)* merupakan hasrat untuk menampilkan diri sebagai orang yang kompeten di mata orang lain. Tujuan pendekatan performa *(Performance-approach goals)* merupakan hasrat untuk terlihat baikdan mendapatkan nilai positif dari orang lain, dan tujuan penghindaran performa *(Performance-advoidance goals)* merupakan hasrat untuk tidakterlihat berpenampilan buruk atau menerima penilainyang negative dari orang lain.
4. Atribusi

   Atribusi *(attribution)* adalah cara seseorang memandang penyebab *(causes)* dari suatu hasil (Heider dalam Smith, 2002). Atribusi penyebab dikategorikan ke dalam tiga dimensi. Dimensi pertama alah internal-eksternal *(intermally-ekstermally)*, terjadi apabila individu menganggap bahwa kesuksesan terjadi karena kemampuannya, begitu pula sebaliknya pada dimensi eksternal. Dimensi kedua adalah stabilitas *(stability)* apakah hasil yang dicapai sudah biasa dicapai (stabil) atau tidak biasa dicapai (tidak stabil). Dimensi terakhir adalah dapat tidaknya dikontrol *(controllability)*, dapatkah saya belajar dengan giat (dapat dikontrol) atau saya sakit sebelum ujian (tidak dapat dikontrol). Penelitian yang dilakukan Zimmerman dan Mrtiniez-Pons (1997) menunjukkan bahwa individuyang lebih mengatribusikan kegagalan atau keberhasilannya dengan atribusi usaha dan strategi lebih memiliki motivasi diri dibandingkan dengan individu yang lebih mengatribusikan kegagalan dengan kemampuan lainnya.
5. Ekspektasi dan Atribusi Guru

   Ketika para guru memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswa, mereka menyajikan lebih banyak materi pelajaran dan topik-topik yang lebih sulit, lebih sering berinterkasi dengan siswa, menyediakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk merespons, serta memberikan umpan balik positif dan spesifik. Sebaliknya, ketika para guru memiliki ekspektasi yang rendah untuk siwa-siswa tertentu mereka memberikan sedikit tugas sulit, mengajukan

pertanyaan yang lebih mudah,memberikan kesempatan lebih sedikit untuk berbicara di kelas, serta memberikan umpan balik tentang respons siswa.

Media

Menurut Wina Sanjaya (2011:3) mengungkapkan kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan dan media pembelajaran.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Hujair AH.Sanaky (2013:5) sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materipelajaran dan tujuan belajar.
4. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, hal ini senada dengan pendapat M. Sobry Sutikno (2013:106) bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran adalah menarik perhatian siswa, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi Atensi
   Fungsi atensi visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
2. Fungsi Afektif
   Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif
   Fungsi kognitif media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengoranisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Azhar Arsyad, 2011:16)

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Arif S Sadirman dkk, (2011:164) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Memberikan perangsang belajar yang sama.
5. Menyamakan pengalaman.
6. Menimbulkan persepsi yang sama.

d. Jenis dan Pemilihan Media

Jenis-jenis media menurut Azhar Arsyad (2011:33-34), yang dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka media dibagi dalam 2 kategori yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

a. Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *apaque* (tak tembus pandang),proyeksi *overhead, slides, filmstrips.*
b. Visual yang tak diproyeksikan meliputi: gambar, poster, foto, “charts”, grafik, diagram,papan info,pameran.
c. Audio meliputi rekaman piringan,pita kaset, *“reel”, “catridge”.*
d. Penyajian multimedia meliputi tape, *“multi image”.*
e. Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video.
f. Cetak meliputi buku teks, modul, teks terprogram, *“workbook”, “hand our”.*
g. Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan.

h. Realita meliputi model, iklan.

2. **Pilihan Media Teknologi Mutakhir**
   a. Media berbasis komunikasi, misalnya kuliah jarak jauh.
   b. Media berbasis *microprosesor*, misalnya *"computer-assistedIinstruction, Compact Disk".*

e. Manfaat Media Pembelajaran

Seperti yang diungkapkan oleh Arief S.Sardiman (2012:17-18) secara umum media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisis yaitu dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, seperti misalnya:
   a. Objek yang terlalu besar- dapat diganti dengan gambar, film, atau model.
   b. Objek yang kecil- dapat dibantu dengan proyektor mikro, film atau gambar.
   c. Gerakan yang terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed-photography.*
   d. Peristiwa yang terjadi di masa lampau dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film,video, dan foto.
   e. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan diagram.
   f. Konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi dan gempa bumi dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat, maka dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
   a. Menimbulkan semangat dalam belajar.
   b. Memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
   c. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Setiap peserta didik memiliki sifat unik serta pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum ditentukan sama untuk setiap peserta didik. Hal ini menyebabkan guru mengalami kesulitan,maka dari itu kesulitan ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuan media dalam:
   a. Memberikan perangsang yang sama.
   b. Menyamakan pengalaman.
   c. Memberikan persepsi yang sama.

Blog

Megan Poore (2013:43-44) mengemukakan pengertian *blog* yaitu berasal dari kata *"blog"* atau blog yang merupakan situs *website* dimana kita dapat membuat entri (*post)* pada suatu topik maupun beberapa topik. Beberapa *blog* hampir sama dengan jurnal pribadi atau digunakan sebagai *blog* dalam dunia pendidikan. Entri *(post)* di dalam *blog* dapat berupa opini,link, komentar, refleksi, tips, pengumuman dan yang lainnya di sesuaikan dengan pembaca dan pengguna (*user).*

METODE PENELITIAN

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X pada pelajaran Ekonomi SMAS Islam YKHS Sepulu, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69116. Penelitian yang dilakukan melalui tahap persiapan pada bulan Maret.

Jenis Penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015:407) jenis penelitian dan pengembangan *(Reasearch and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan dari produk tersebut. Hal yang sama juga disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013:161) bahwa penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis *(analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development),* Pengembangan *(Development),* dan evaluasi *(evaluation).* Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013:200). Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari

rangkuman aktivitas model ADDIE dalam Endang Mulyatiningsih (2013:201-202) sebagai berikut:

Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis kurikulum
   Kurikulum yang diterapkan di SMAS Islam YKHS Kecamatan Sepulu adalah kurikulum K13. Penyesuaian isi materi dalam media pembelajaran ekonomi berbasis *blog* disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif *(student centre)* dan mencari referensi ilmu pengetahuan diluar pembelajaran di kelas.
b. Analisis kebutuhan
   Setelah dilakukan observasi maka diketahui siswa membutuhkan media yang dapat dimanfaatkan melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah. Media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
c. Analisis mata pelajaran ekonomi
   Mata pelajaran ekonomi. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini disesuaikan dengan mata pelajaran di sekolah.
d. Perumusan tujuan
   Tujuan peneliti mengembangkan media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tahap Desain *(Design)*

Berdasarkan hasil analisis, maka selanjutnya tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap sebagai berikut:

a. Menyusun materi, soal, dan jawaban
   Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang akan digunakan. Materi dikumpulkan dan diketik melalui word yang dikumpulkan dari berbagai referensi. Materi yang nantinya di *posting* ke dalam halaman *blog* melalui halaman admin panel. Selain itu, materi akan di-*hyperlink* dengan situs lainnya seperti link youtube dan google form. Soal dan jawaban dibuat sesuai dengan subtopik yang ada pada setiap materi, begitu juga dengan contoh soal yang akan diberikan di dalam media ini.
b. Merumuskan *storyboard* dalam pembuatan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Blog* agar gambaran mengenai media yang akan dikembangkan terlihat jelas.
c. Merumuskan tampilan muka halaman *blog* dan komponen media untuk mendukung proses pembelajaran.
d. Menyusun kisi-kisi instrument penilaian kelayakan media. Instrument penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian *(check list)* untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran ekonomi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket mengenai motivasi belajar sebelum dan sesudah dikembangkan Media Pembelajaran ekonomi Berbasis *Blog* dan angket respon siswa terhadap media.

Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap ini merupakan proses menghasilkan produk yaitu Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Blog*. Setelah itu, produk awal tersebut memasuki proses penilaian oleh validasi ahli materi, ahli media, dan paraktisi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Blog* pada kompetensi Kegiatan Ekonomi. Setelah dilakukan validasi proses validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran kemudian dilakukan revisi atau perbaikan. Proses perbaikan ini berlangsung hingga peneliti mendapatkan produk dan instrument penelitian yang telah dianggap layak oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap ini diPengembangankan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama Pengembangan, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan. Tahap implemtasi ini berguna sebagai tahap penyempurnaan produk akhir untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Tahap Pengembangan ini langsung diujicobakan pada kelas uji coba lapangan *(field tryout)*. Siswa akan dibagikan angket respon/pendapat mengenai media yang dikembangkan. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap selanjutnya berdasarkan masukan dan saran. Namun dalam revisi ini akan tetap mempertimbangkan masukan dan seran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan sebelum-sebelumnya.

Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk. Peneliti mengukur apa yang telah dicapai oleh siswa. Setelah melalui tahap uji coba lapangan, peneliti akan mengukur, peningkatan motivasi siswa dengan cara membagikan angket motivasi belajar.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Obsevasi atau pengamatan ini secara langsung melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan(Sudaryono, 2017). Observasi merupakan langkah awal meunju fokus penelitian yang lebih luas, dimana observasi penelitian ini langsung terjun di lapangan dan secara daring dalam mengumpulkan data. Dengan mengetahui secara langsung bagaimana subjek dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2017) . Sebelum melakukan wawancara terlebih dahulu mempersiapkan apa yang seharusnya melengkapi data si peneliti agar lebih akurat data yang diambil secara langsung. Pada penelitian ini wawancara yang dilakukan kepada pengajar terkait informasi dalam pembelajaran sebelumnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan agar mendukung penelitin (Maleong, 2014). Teknik pengumpulan data dapat memperoleh secara langsung ditempat penelitian berupa foto, gambar ataupun buku yang relevan dari penelitian yang diambil. Menurut satori & komaria (2012) menyatakan bahwa definisi dari dokumentasi adalah catatan kejadian yang sudah lampau yang dinyatatakan dalam bentuk lisan, tulisan dan kaya bentuk. Data ini mampu mempengaruhi studi baru yang dilaksanakan sehingga data mudah untuk diakses demi kelangsungan penelitian. Dalam hasil penelitian berupa foto atau gambar yang akan diperoleh setelah terjun langsung ke lokasi dan secara daring.

Analisis Data Penelitian.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Raudhatul Jannah, S.Pd selaku guru yang berkompeten sesuai dengan materi yang disajikan. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran ekonomi berbasis *Blog* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian oleh Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Ekonomi berbasis *Blog*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	18	59	3.27777	Sangat layak
2.	Kemanfaatan	6	23	3.83333	Sangat layak
Rata - Rata Skor					3,555
Kriteria					Sangat layak

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *blog* adalah **"A"** dengan kategori **"sangat layak"** sesuai dengan tabel 2 yaitu rata-rata skor (X) 3,555 > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis *blog* layak untuk digunakan.

b. Penilaian Ahli Media

Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Buaddin Hasan, M.Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bangkalan yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Blog*. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek desain *Blog*, aspek tata letak isi dan aspek ilustrasi. Hasil penilaian media pembelajaran Ekonomi berbasis *Blog*.

Tabel 2. Penilaian Oleh Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Blog*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori

1.	Desain *blog*	6	27	3,67	Sangat layak
		Skor Rata-Rata			3,67
		Kriteria			Sangat layak

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah.

Penilaian ahli media terhadap desain media pembelajaran berbasis *blog* adalah **"A"** dengan kategori **"sangat layak"** sesuai dengan tabel 3 yaitu rata-rata skor (X) 3,67 > 3. Hal ini menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan.

c. Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru dan Siswa) SMA

Penilaian dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Siti Sami, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMAS Islam YKHS Sepulu. Penilaian media pembelajaran oleh guru mata pelajaran Ekonomi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran Ekonomi media pembelajaran berbasis *Blog* oleh praktisi pembelajaran (guru dan siswa).

Tabel 3. Penilaian Praktisi Media Oleh Guru Ekonomi Terhadap Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Blog*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	5	18	3,6	Sangat layak
2.	Kemanfaatan	4	16	4	Sangat layak
3.	Penyajian	4	15	3,75	Sangat layak
4.	Bahasa	5	19	3,8	Sangat layak
		Skor Rata-Rata			3,78
		Kriteria			Sangat layak

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

Penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran ekonomi terhadap media pembelajaran berbasis *blog* adalah **"A"** dengan kategori **"sangat layak"** yaitu rata-rata skor (X) 3,78 > 3. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap. Rekapitulasi hasil penilaian media oleh guru mata pelajaran ekonomi

Tabel 4. Penilaian Praktisi Media Oleh Siswa Ekonomi Terhadap Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Blog*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	8	29	3.625	Sangat layak
2.	Kemanfaatan	4	15	3,75	Sangat layak
3.	Penyajian	5	17	3,4	Sangat layak
4.	Bahasa	7	25	3,57	Sangat layak
		Skor Rata-Rata			3.58
		Kriteria			Sangat layak

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

Penilaian siswa sebagai praktisi pembelajaran ekonomi terhadap media pembelajaran berbasis *blog*

adalah **"A"** dengan kategori **"sangat layak"** sesuai dengan tabel 4.4 yaitu rata-rata skor (X) 3,58 > 3. Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap.

Tahap Evaluasi (Evaluate)

Media pembelajaran berbasis *blog* Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS Smas Islam YKHS Sepulu. Jadi pada tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran terhadap motivasi belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis *blog*. Pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan setelah media *blog* diketahui kelayakannya dan telah diterapkan.

Tabel 5. Skor motivasi belajar awal dan skor motivasi belajar akhir

Angket Motivasi Belajar Ekonomi Awal	Angket Motivasi Belajar Ekonomi Akhir
1303	1409

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *blog*

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *blog* melalui lima tahap yaitu:
   a. *Analysis*, berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi ekonomi kelas 10 adalah media pembelajaran berbasis *blog*.
   b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep media pembelajaran berbasis *blog* yang meliputi pembuatan coding desain *blog*, penyesuaian materi, pembuatan vedio dan dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *blog*
   c. *Development*, pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajran berbasis *blog* oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan atau revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
   d. *Development*, pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *blog*.
   e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *blog* yaitu mengukur ketercapain tujuan pengembangan.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis *blog* dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,27 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 3.83 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain *blog* memperoleh skor sebesar 3,67 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran ekonomi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,6 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 dan termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar 3,75 dan termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran berbasis *blog* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis *blog* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dengan tabulasi data pada koesioner diketahui jumlah skor motivasi belajar ekonomi awal sebesar 1303 kemudian mengalami peningkatan skor sebesar 106 menjadi 1409. Berarti motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media blog dan sesudah mengalami peningkatan. Media pembelajaran berbasis *blog* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dipengaruhi *blog* merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *blog* masih memiliki kekurangan. Media berbasis *blog* karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah

sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
   Menjadi alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran supaya motivasi belajar siswa meningkat sehingga kualitas sekolah semakin baik.
2. Bagi Guru
   a) Menjadi alternatif untuk mengaktifkan motivasi belajar siswa.
   b) Memberikan dorongan dan memacu kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif dan inovatif.
3. Bagi Siswa
   a) Menambah referensi jenis sumber belajar ekonomi siswa khususnya siswa kelas X di SMAS Islam YKHS Sepulu
   b) Memberikan masukan dan menambah wawasan kepada siswa bahwa ada berbagai macam sumber belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
4. Bagi Peneliti
   a) Memberi pengalaman nyata penerapan media pembelajaran Ekonomi berbentuk media *blog*.
   b) Memberi bekal peneliti di masa depan untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbentuk media *blog*.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Jailani. 2020. *pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xii ips 4 di sman 1 arosbaya.* Skripsi: STKIP PGRI Bangkalan

Hake, Richard. (2012). Analyzing Change/Gain Scores. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf. Diakses pada tanggal 10 Januari 2015.

Mariatun, I. L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK EKONOMI SISWA KELAS VII MTs AL-HIDAYAH. *e-Jurnal Kewirausahaan*, *4*(1), 31-31.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Marfu'ah, Sri. 2015. *Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Oleh Guru dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Islam Hidayatullah Semarang.* Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R, & D.* Bandung: Alfabeta

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Sugiono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta

Susanto, Hari. (2011). *Pengertian dan Sejarah Blog* dari www.Kompasiana.com . Diperbarui pada tanggal 26 Juni 2015.

Sunwinarti, DjokkoSwito. 2016. *Penembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Mesin Kelas X di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo*. Jurnal: UNESA.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R, & D.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R, & D.* Bandung: Alfabeta

Wahyudi, Nanang. *PemanfaatanBlog Sebagai Media Pembelajaran Interkatif:2014:Edisi 12*