

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR GEOGRAFI BERBASIS *WEBLOG* PADA POKOK BAHASAN BIOSFER DI SMA NEGERI 1 KABILA (SISWA KELAS XI IPS)

I Kadek Budi Artawan^a, Daud Yusuf, S.Kom. M.Si^b, Nurdin Mohamad, S.Pd. M.Si^c

^a Universitas Negeri Gorontalo, Jln Hi Hasan Kadir, Bone Bolango 96554, Indonesia

INFO ARTIKEL

Status artikel:

Diterima:
 Disetujui:
 Tersedia online:

Kata kunci:

Weblog, Biosfer, ADDIE

Penulis korespondensi:

I Kadek Budi Artawan
 Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan,
 Bonebolango 96554, Indonesia
 Email:
ikadkbudiartawan001@gmail.com
 DOI: 10.34312/jgej.vxix.xxxx

Copyright © 2022 JGEJ-UNG

ABSTRACT

This study aims to develop *weblog*-based learning media on the Biosphere material. *Weblog* is an online-based application service that can be used to create learning media related to Biosphere material. This study uses a development research method with the ADDIE model as an approach in compiling the learning media. Validation was carried out by material experts, media experts, and subject experts. This learning media was tested on a limited basis to high school students in class XI using a questionnaire. The data collected is in the form of research results regarding the quality of learning media as well as suggestions for product revision. The validation results from material experts show that the media validation value given by validator 1 or material/content expert with a valid category is 86.15%, validator II or product design expert gives a very valid assessment of 87.77%, then for validator III or in this case Geography teacher subject experts gave a very valid category assessment that was 98%. For the average response from students to this learning media is 85.5%. Thus, *weblog*-based learning media on Biosphere material can be used as learning media in schools and get a very good response by students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* pada materi Biosfer. *Weblog* merupakan layanan aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan materi Biosfer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli mata pelajaran. Media pembelajaran ini diujicobakan secara terbatas pada siswa SMA kelas XI dengan menggunakan angket. Data yang dikumpulkan berupa hasil penelitian mengenai kualitas media pembelajaran serta saran untuk revisi produk. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai validasi media yang diberikan oleh validator I atau ahli materi/isi dengan kategori valid adalah sebesar 86.15%, validator II atau ahli desain produk memberikan penilaian sangat valid yaitu sebesar 87.77%, selanjutnya untuk validator III atau dalam hal ini ahli mata pelajaran guru Geografi memberikan penilaian kategori yang sangat valid yakni sebesar 98%. Untuk rata-rata respon dari siswa terhadap media pembelajaran ini adalah 85.5%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *weblog* pada materi Biosfer dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa.



This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial (CC-BY-NC) 4.0 International License

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mempersiapkan generasi muda serta menyambut dalam menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilakukan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan dapat meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi sangat berdampak dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran tidak terlepas

dari metode, media serta hasil belajar. Media kini dapat digunakan sebagai suatu sarana di dalam memberikan suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru terhadap siswa. Sedangkan metode belajar ialah proses mengatur, mengorganisasikan bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar dapat diukur dari keefektifan dan efisiennya pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018).

Perkembangan teknologi dan informasi khususnya internet saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk menjadikannya sebagai sarana pembelajaran, baik itu di luar maupun di dalam kelas. Ada banyak alternatif pembelajaran yang kini dapat dimunculkan dari pemanfaatan internet ini. Salah satunya ialah pemanfaatan media sosial sebagai suatu media pembelajaran (Irwandani and Juariyah, 2016).

Meningkatnya kualitas pendidikan kini dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila telah sesuai dengan standar proses yang sudah diatur dalam peraturan pemerintah (Otoluwa, Eraku and Yusuf, 2019). Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari namanya sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan serta pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai seperti halnya pemanfaatan Information Technology (IT) dan internet kini tidak dapat dilepas dari dunia pendidikan Wina Sanjaya (2011 : 174).

Perkembangan zaman yang pesat membuat orang-orang berlomba untuk menciptakan teknologi yang canggih sebagai bagian dari modernitas serta telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seperti halnya internet hadir sebagai suatu media yang multifungsi, baik digunakan dalam komunikasi melalui internet sehingga bisa saling tukar pemikiran interpersonal misalnya melalui *e-mail* dan *chatting* atau dapat dilakukan secara massal melalui akses komputer (Pratiwi et al., 2019). Pengaksesan terhadap sumber informasi kini bukan menjadi soal permasalahan lagi, karena keberadaan akses internet dapat menggantikan peran perpustakaan karena jika kita lihat sebagian besar dalam dunia pendidikan kebanyakan dari siswa, guru bahkan diperguruan tinggi pun tidak terlepas dari penggunaan internet. Karena disamping itu internet mempunyai kelebihan yang dapat membantu seseorang dalam mencari data yang mereka inginkan (Ariyani dan Nurcahyo, 2018).

Peran media internet semakin meningkat perkembangannya dari kurun waktu ke waktu sehingga diperkirakan internet akan menjadi suatu kebutuhan yang dominan dan tak terlupakan didalam kehidupan di masa depan. Pesatnya perkembangan teknologi seperti saat ini, seperti penggunaan komputer dalam proses pembelajaran, tidak hanya dapat digunakan sendiri, tetapi juga dapat digunakan di dalam suatu jaringan. Jaringan komputer telah membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, lebih fleksibel serta menjadi lebih luas. Siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus takut dibatasi oleh waktu sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja (Izza, 2012)

Materi biosfer pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdapat dalam K-13 tercantum bahwa standar dari kompetensi kelas XI semester satu yaitu: Peserta didik mampu menganalisis fenomena biosfer serta karakteristik ekosistemnya. Serta tercantum dalam kompetensi dasar: Peserta didik mampu menganalisis persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia dan dunia berdasarkan dari karakteristik ekosistem serta peserta didik juga dituntut untuk mampu membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi dengan gambar hewan serta tumbuhan endemik. Dilihat dari pengertiannya, biosfer merupakan lapisan tempat makhluk hidup untuk hidup. Materi biosfer sebenarnya adalah materi yang sangat menarik untuk dipelajari karena didalamnya membahas flora dan fauna baik yang terdapat di wilayah Indonesia maupun dunia. Dalam Pembelajaran *online* seperti saat ini seringkali siswa merasa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam kenyataannya beberapa guru yang ada di SMA 1 Kabila dalam melaksanakan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah baik itu dalam pembelajaran tatap muka maupun secara *online* namun dalam kondisi pandemi seperti saat ini pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dengan bantuan aplikasi zoom seringkali siswa masih begitu sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajarannya pun terkesan membosankan. Adapun aplikasi pendukung sejenis yang diberikan oleh guru untuk proses pembelajaran yaitu aplikasi office 365 namun dalam kenyataannya smartphone siswa tidak semua kompatibel dalam penginstalan aplikasi yang diberikan karena terbatasnya memori perangkat smartphone yang dimiliki oleh siswa sehingga guru tidak bisa memaksa siswa untuk harus menginstal aplikasi tersebut sehingga pembelajarannya pun lebih sering menggunakan aplikasi whatsapp dan facebook untuk memberikan materi pembelajaran. Sementara untuk saat ini guru masih mencari inovasi ataupun solusi media serta sumber belajar yang baik dan mendukung untuk proses pembelajaran *online* yang tentunya dapat memberikan suatu kemudahan bagi siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan sumber belajar yang dapat meningkatkan respon siswa selama proses pembelajaran online dan dapat mendorong siswa lebih aktif dan komunikasi dalam proses belajar. Sehingga media atau sumber belajar harus dikemas semenarik mungkin dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian dari siswa untuk lebih semangat dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Media atau sumber pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu salah-satunya media pembelajaran berbasis *weblog*. *Weblog* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *blog* adalah jenis situs *web* yang dikembangkan dan dikelola oleh seorang individu dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *online* atau platform host yang sangat mudah untuk pengguna *blog* dengan ruang untuk menulis. Selain itu *blog* juga digunakan bagi pembaca untuk memberikan umpan balik dalam memberikan komentar. (Solomon & Schrum, 2011:15).

Merujuk pendapat yang dikemukakan oleh (Hayes, Hardian and Sumekar, 2017) kini *blog* hadir memberikan suatu kelebihan yang sangat besar terutama dalam hal dunia pendidikan seperti halnya penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas serta menarik, proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, efisiensi terhadap waktu dan tenaga, dapat meningkatkan kualitas dari hasil belajar pembelajaran, dari media memungkinkan proses pembelajaran dapat dimanfaatkan di mana saja serta kapan saja, dari media dapat memberikan sikap positif pembelajaran terhadap materi dari proses belajar, mengubah peran pembelajaran ke arah yang lebih positif dan produktif, dari media kini dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, media kini dapat mengatasi masalah keterbatasan antar ruang dan waktu serta media juga dapat menyokong dalam mengatasi keterbatasan indera manusia.

1.1. Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kabila Jalan Sawah Besar, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bonebolango Provinsi Gorontalo. Uji coba penelitian Pengembangan Media Pembelajaran ini dilakukan di kelas XI IPS yang memiliki siswa sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yaitu dimulai dari bulan Januari hingga Maret selama semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada materi Biosfer.

Objek penelitian pengembangan media ini adalah aplikasi *weblog* yang merupakan salah-satu layanan aplikasi platform *online* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

1.2. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* (*Anaysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Alasan penggunaan metode ini dikarenakan *ADDIE* memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* Mulyaningsih, E. (2016).

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan penelitian adalah kuesioner (angket) dalam bentuk checklist yang terdapat pertanyaan, wawancara digunakan untuk pengumpulan data ketika melakukan studi pendahuluan, observasi untuk mendapatkan gambaran nyata tentang lokasi dan proses belajar, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari empat instrumen yaitu instrumen validasi untuk ahli materi, instrumen validasi untuk ahli desain, instrumen validasi untuk ahli mata pelajaran, dan instrumen uji coba produk untuk siswa SMAN 1 Kabila Kelas XI IPS 4. Angket yang digunakan dalam instrumen tersebut secara berstruktur dengan bentuk pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk mendapatkan informasi kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran.

2.4. Teknik Analisis Data

Lembar validasi pemanfaatan media di isi oleh validator, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli mata pelajaran. Penilaian terdiri dari 5 penilaian skor (sukardi. 2018), yaitu :

5 = Sangat baik/Sangat layak

4 = Baik/Layak

3 = Cukup baik/Cukup layak

2 = Tidak baik/Kurang layak

1 = Tidak ada/Tidak layak

Untuk menentukan presentasi hasil data, maka digunakan rumus presentasi (Arikunto, S. 2018) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Dimana :

P =Persentase

$\sum x$ =Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x^1$ =Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 =Bilangan konstan

Hasil yang nantinya akan diperoleh dari perhitungan presentase, selanjutnya ditentukan tingkat kelayakan produk hasil pengembangan. Pemberian tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi yang mempunyai kriteria berikut ini :

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68 %	Cukup Valid	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis presentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi mahasiswa terkait dengan materi Biosfer. Dalam menghitung presentase tiap respon siswa, maka digunakan rumus (Sugiyono, 2015):

$$P = \frac{\text{Jumlah respon siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Respon siswa dikatakan positif jika 80 % atau lebih siswa merespon dalam kategori positif untuk setiap aspek.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Selama proses mengajar guru berusaha untuk melakukan pembelajaran berdasarkan RPP yang memuat pembukaan, inti, dan penutup. Sebelum memulai kegiatan belajar, guru memberikan motivasi kepada siswa atau menanyakan materi sebelumnya yang telah dipelajari. Namun ketika masuk ke bagian ini, pembelajaran Geografi ini masih dominan dengan metode ceramah dan berpusat pada buku paket geografi dan LKPD yang dimiliki. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan bantuan aplikasi whatsapp, zoom meeting, facebook, office 365 kenyataannya masih kurang efektif dalam pembelajaran. Kalanya guru hanya menugaskan siswa untuk merangkum materi pembelajaran dari buku paket yang ada sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

Selain itu, siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan masih kurangnya kemampuan siswa dalam membaca. Ketika guru merasa siswa kurang fokus, guru hanya akan memberikan tugas latihan melalui whatsapp dan merangkum materi yang ada di buku paket geografi. Dari hal ini guru masih berinovasi mencari media pembelajaran yang baik dan bisa menunjang dalam pembelajaran *online*.

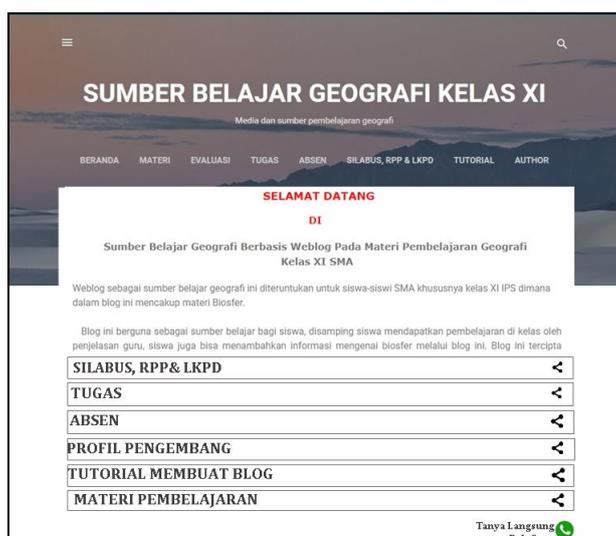
Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Kabila, fasilitas pembelajaran atau ketersediaan media yang digunakan sudah cukup memadai. Buku geografi merupakan fasilitas yang disediakan sekolah untuk digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran dominan terhadap buku paket dan pengajaran yang masih berpusat pada guru. Penggunaan *LCD* masih kurang karena memang terbatasnya fasilitas *LCD* disekolah serta harus bergantian dengan guru yang lainnya. Beberapa masalah dalam media pembelajaran ini juga didukung oleh (Izza, 2012) bahwa pendidikan ialah suatu bagian dari kegiatan yang dapat meningkatkan kecedasan atau pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori, keterampilan, memutuskan serta mencari solusi pemecahan masalah yang melibatkan kegiatan di dalam mencapai tujuan, baik itu persoalan di dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Perencanaan (*Design*)

Kerangka program yang digunakan berupa gambaran dari keseluruhan cakupan penyusunan media pembelajaran berbasis *weblog* pada materi Biosfer. Cakupan materi yang disajikan adalah materi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna, sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia, pemanfaatan keanekaragaman hayati Indonesia, serta konservasi flora dan fauna. Materi ini termasuk pada materi semester genap di mata pelajaran geografi SMA kelas XI. Bagian evaluasi disajikan terdiri dari 10 butir soal dengan tipe pilihan ganda.

c. Pengembangan (*Development*)

Aplikasi media pembelajaran yang dibuat dirancang berdasarkan tahapan-tahapan yang ditetapkan, sehingga dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berjudul pemanfaatan sumber belajar geografi berbasis *weblog* pada materi Biosfer. Tampilan pada media ini di desain seperti pada tampilan website pada umumnya yang terdiri dari sub-sub menu yang dapat dijalankan ketika memilih menu yang tersedia. Media ini publish dalam bentuk platform *online* ketika memulai pembelajaran guru hanya mengarahkan siswa untuk masuk pada halaman *weblog* ini.



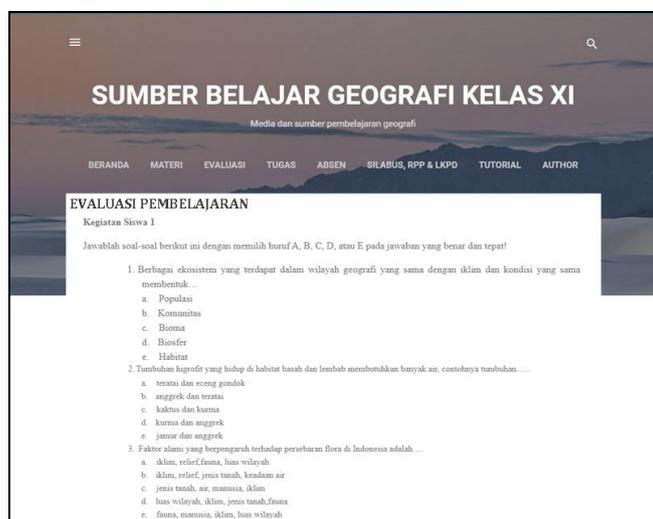
Gambar 1. Tampilan awal

Menu-menu dalam media ini membantu siswa lebih mudah berinteraksi dengan isi materi pembelajaran. Setiap menu sudah dikemas dengan temanya masing-masing sehingga siswa lebih mudah berinteraksi saat pembelajaran berlangsung. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, *text*, video dan juga audio yang mendukung isi materi yang terkait.



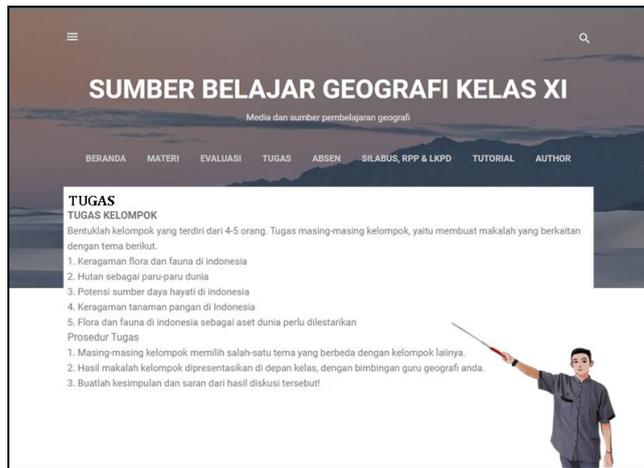
Gambar 2. Isi materi

Materi yang disajikan dilengkapi dengan audio recording yang secara otomatis diputar setelah halaman dibuka. Setiap materi-materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh gambar seperti flora dan juga fauna dari setiap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru agar memudahkan siswa mengerti setiap penjelasan dari materi tersebut.



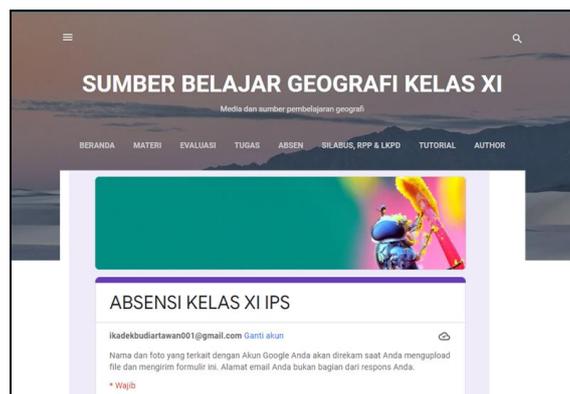
Gambar 3. Halaman evaluasi

Evaluasi merupakan halaman untuk memberi latihan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana materi yang sudah siswa kuasai maka dibuatlah halaman evaluasi yang dimana pada halaman ini dimuat soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, esay dan kelompok. Untuk soal pilihan ganda terdiri dari 10 butir soal, untuk soal esay terdiri dari 3 bentuk esay yang setiap soal terdiri dari 2-3 butir soal dan evaluasi dalam bentuk kelompok. Siswa dituntut agar bisa membuat peta wilayah Indonesia yang dilengkapi dengan flora dan fauna berdasarkan wilayahnya masing-masing.



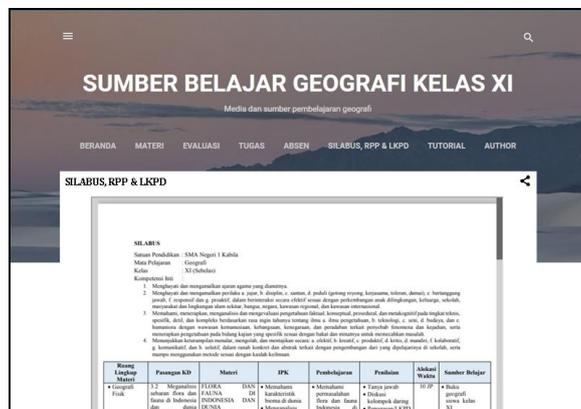
Gambar 4. Halaman tugas

Pada menu tugas ini sudah dikemas tugas tambahan untuk siswa belajar di rumah untuk memperdalam penguasaan materi pembelajaran dengan materi pokok bahasan Biosfer. Dalam menu halaman tugas ini terdiri dari 2 jenis penugasan yaitu tugas dalam bentuk kelompok dan tugas dalam bentuk esay. Pada tugas kelompok sudah terdapat petunjuk atau prosedur penugasan yang dapat siswa baca serta pahami sebelum melakukan pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru.



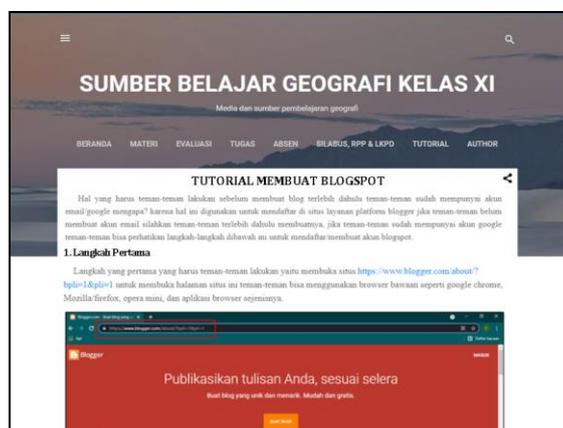
Gambar 5. Halaman absen

pada halaman absen guru dapat mengarahkan siswa untuk bisa mengisi kehadiran terlebih dahulu sebelum masuk dalam pembelajaran. Absen dikemas sesuai dengan hari jam pembelajaran berlangsung.



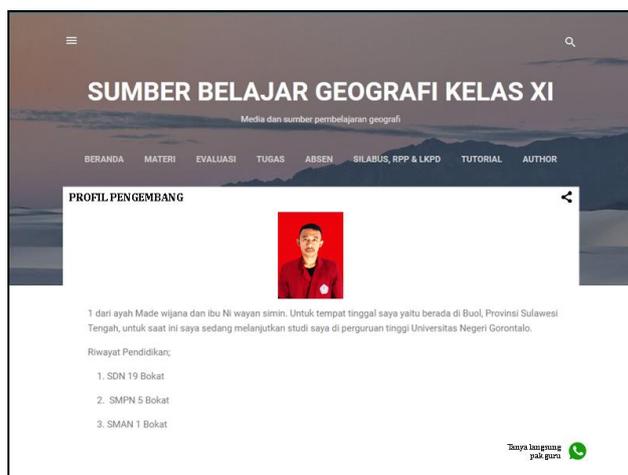
Gambar 6. Halaman Silabus, RPP & LKPD

Pada halaman menu Silabus, RPP dan LKPD pembelajaran ini sudah dikemas silabus pembelajaran yang bisa peserta didik download untuk melihat kompetensi dasar yang harus peserta didik capai dalam pembelajaran khususnya materi Biosfer. Selain silabus pembelajaran adapun RPP dan LKPD pembelajaran yang merupakan suatu bentuk evaluasi ketika pembelajaran berlangsung.



Gambar 7. Tutorial

Menu tutorial pada halaman menu ini terdapat langkah-langkah dalam membuat akun *blogspot* sebagai media pembelajaran yang nantinya bisa diisi dengan materi, gambar serta video pembelajaran khusus dalam dunia pendidikan. Menu terakhir pada halaman menu utama adalah *author* yang berisi tentang profil pengembang.



Gambar 8. Author

Weblog sebagai media pembelajaran yang dibuat diperiksa kelayakannya sebagai media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan ahli mata pelajaran. Hasil perhitungan dari ahli materi menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 86.15%. Berdasarkan hasil presentase tersebut maka dapat dilihat media pembelajaran ini berada pada kualifikasi sangat valid dengan menyesuaikan hasil presentase pada tabel konversi sakala kevalidan sehinggamedia pembelajaran berbasis *weblog* tidak perlu direvisi lagi.

Penilaian dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran yang dikemabangkan, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *weblog* yang menghasilkan 87.77% yang berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hasil perhitungan persentase tingkat validasi dari ahli mata pelajaran menunjukkan

bahwa tingkat validasi sebesar 98% yang kemudian disesuaikan dengan tabel skala kevalidan, persentase tingkat pencapaian 98% yang berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran berbasis *weblog* tidak perlu direvisi. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kemenarikan media pembelajaran berbasis *weblog* sebesar 85% dan berada pada kriteria yang sangat valid.

d. Implementasi (*Implemtation*)

Media pembelajaran berbasis *weblog* pada materi Biosfer ini telah dikembangkan dengan melalui tahapan-tahapan validasi dan revisi sebagai persyaratan sah atau tidaknya sebuah karya ilmiah. Media pembelajaran berbasis *weblog* yang selesai dikembangkan telah dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, meunjukkan bahwa nilai validasi media yang diberikan oleh validator 1 atau ahli materi/isi dengan kategori sangat valid adalah sebesar 86.15%, validator II atau ahli desain produk memberikan penilaian sangat valid yakni sebesar 87.77%, sedangkan untuk validator III ahli pembelajaran dalam hal ini guru pelajaran Geografi memberikan penilaian dengan kategori sangat valid yakni sebesar 98%.

Setelah media pembelajaran ini selesai direvisi kemudian dilakukan tahap uji coba penggunaan media kepada siswa kelas XI IPS 4 yang bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Weblog* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan memperkenalkan media kepada siswa yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Setelah penggunaan media pembelajaran ini siswa dibagikan angket untuk diisi sebagai penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan, rata-ratarespon siswa terhadap media pembelajaran adalah 85.5%

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Media pembelajaran interaktif berbasis *weblog* yang telah melalui uji coba di dalam kelas lalu direvisi kembali apabila terdapat saran atau komentar dari siswa. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis *weblog* untuk pembelajaran Geografi SMA kelas XI. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *weblog* dikemas dalam layanan platform online sehingga bisa diakses sewaktu-waktu selama memiliki koneksi jaringan internet.

3.2 Pembahasan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran berbasis *weblog* yang telah melalui rangkain tahapan untuk hasil yang maksimal, seperti tahap validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli mata pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan analisis respon siswa.

Media pembelajaran berbasis *weblog* memiliki 3 aspek yang sangat mendukung yaitu materi yang digunakan sesuai dengan buku acuan guru dan siswa kurikulum merdeka belajar terbaru sesuai dengan pembelajaran online. Perumusan indikator yang dimasukan dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan analisis KI dan KD, materi dalam media pembelajaran ini dikemas dengan semenarik mungkin, dengan adanya musik siswa lebih rileks ketika belajar, video membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, penyajian gambar yang menarik membantu siswa lebih tertarik dalam memahami gambar tersebut, dan juga disertai latihan soal evaluasi dan tugas dalam media menjadi karakteristik yang sangat kuat sebagai ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *weblog* pada materi Biosfer. Setelah melakukan uji coba kepada siswa, penyampaian materi yang dikemas dalam bentuk gambar, audio,video dan juga teks dalam media pembelajaran ini dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 1 Kabila. Hal ini sejalan pendapat yang dikemukakan oleh (Hayes, Hardian and Sumekar, 2017) mengidentifikasi manfaat dari penggunaan media yaitu penyampaian bahan ajar atau materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan jelas,

proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif, efisiensi terhadap waktu dan tenaga, dapat meningkatkan perkembangan kualitas hasil belajar siswa, dari media dapat memudahkan proses belajar sehingga dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja, dapat memberikan sikap positif dari siswa terhadap materi pembelajaran dalam proses belajar dan mengubah peran pendidik lebih ke arah yang positif serta produktif.

Suasana belajar di dalam kelas juga tampak tenang karena semua siswa semangat dan terfokus untuk mempelajari serta memahami materi yang ada dalam media pembelajaran. Hal ini di dukung dengan hasil respon siswa pada aspek yang ke empat yang menunjukkan persentase 86.6% siswa semangat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *weblog* ini.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini merupakan salah-satu materi yang sulit dipahami oleh siswa dalam pembelajaran *online* karena kurangnya gambar dan membuat siswa berimajinasi sendiri ketika belajar materi Biosfer. Namun dengan adanya media pembelajaran berbasis *weblog* ini dapat mengubah pola pikir siswa tentang betapa sulitnya mempelajari materi Biosfer karena dalam penyajiannya sudah disertakan dengan contoh gambar yang berkaitan dari penjelasan materi dan siswa dapat melihat langsung apa yang dijelaskan dari teks mengenai materi Biosfer. Hal ini di dukung dengan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran mengenai ketertarikan siswa untuk mempelajari materi Biosfer dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *weblog* yang menunjukkan persentase 89.2% siswa tertarik. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa tersebut.

Berdasarkan analisis respon siswa di kelas XI IPS 4 yang berjumlah 21 siswa, menunjukkan respon yang sangat baik terhadap media pembelajaran ini dengan persentase pencapaian rata-rata sebesar 85.5% yang artinya media pembelajaran berbasis *weblog* ini sangat cocok untuk diterapkan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan guru, karena dalam pengembangannya peneliti telah merancang media ini untuk dapat digunakan oleh siapa saja. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan media ini karena membutuhkan koneksi internet agar bisa menggunakan atau memanfaatkan media ini di dalam pembelajaran. Untuk pembelajaran yang dilakukan secara *offline* dalam kelas alternatifnya baik menggunakan fasilitas penunjang seperti laptop, *LCD* dan *speaker*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai validasi media yang diberikan oleh validator 1 atau ahli materi/isi dengan kategori sangat valid adalah sebesar 86.15%, validator II atau ahli desain produk memberikan penilaian sangat valid yakni sebesar 87.77%, sedangkan validator III atau ahli mata pelajaran dalam hal ini adalah guru pelajaran Geografi memberikan penilaian dengan kategori sangat valid yakni sebesar 98%. Rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 85.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terkait dengan materi Biosfer.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Kabila yang telah memberikan izin melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran kepada siswa. Ucapan terimakasih juga yang sebesar-besarnya kepada Bapak selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga hambatan dan kesulitan dapat peneliti selesaikan. Terimakasih juga untuk Salim Husain yang banyak memberikan bantuan tenaga dan waktu selama proses penelitian ini.

Referensi

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2018). Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).
- Arikunto, S. (2018). In *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Gwen Solomon Dan Lynne Schrum. 2011. *Web 2.0*. Jakarta: Pt Indeks Jakarta
- Hayes, C., Hardian, H. and Sumekar, T. (2017) 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), pp. 402–416.
- Irwandani, I. and Juariyah, S. (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), pp. 33–42. doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103.
- Izza, N. A. (2012) 'Pengembangan Blog Sebagai Sumber Belajar Geografi Pokok Bahasan Biosfer Untuk Siswa Sma Kelas XI IPS'.
- Mulyatiningsih, E. (2016). "Pengembangan Model Pembelajaran" <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembanganmodel-pembelajaran.pdf>, diakses pada 20 maret 2022 pukul 08.23
- Nurrita (2018) 'Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03, pp. 171–187.
- Otoluwa, Y., Eraku, S. and Yusuf, D. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi', *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), pp. 01–08. doi: 10.34312/jgej.v1i1.4041.
- Pratiwi Dwi erlia, Latifah Sri, dan Mustari Mukarramah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Journal of Science and Mathematics Education*. 02 (3) (2019) 303-309. Doi : 10.24042/ijjsme.v2i3.4355
- Sukardi. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan: kompetensi dan praktiknya*, edisi revisi.jakarta:Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media