

PENGEMBANGAN WEB BLOG PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA MAWAR SHARON CHRISTIAN SCHOOL SURABAYA

Endah Winarsih ¹⁾, Achmad Noor Fathirul ²⁾, Djoko Adi Walujo ³⁾

Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jawa Timur, Indonesia ^{1,2)}

SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya, Jawa Timur, Indonesia ³⁾

Corresponding Author :

endahwiens75@gmail.com ¹⁾

Abstrak

Di Indonesia Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang mengajarkan pembentukan karakter bagi peserta didik. Peran pelajaran ini tentu sangat penting dan diharapkan mampu memiliki kontribusi besar dalam pembentukan generasi bangsa. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada disekolah, bahwa peserta didik kurang berminat dalam mempelajari mata pelajaran PPKn dimana hal ini diakibatkan karena kurangnya materi ajar yang tersedia yang sesuai dengan ciri khas pembelajaran serta penggunaan buku teks yang berupa teori sering membuat siswa menjadi bosan. Selain itu banyak sekali aplikasi atau web yang ada di internet yang sering digunakan terkadang membuat siswa kesulitan untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai. Maka perlu dikembangkan suatu media e learning dengan menggunakan aplikasi Web Blog yang bisa diakses siswa dengan mudah dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Bentuk penelitian pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sehingga instrumen yang digunakan dalam proses ini adalah pedoman wawancara serta angket. Berdasarkan hasil pengujian pada kelompok kecil, kelompok yang terbatas, serta kelompok besar dimana telah melalui proses koreksi yang selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dari hasil respon siswa, telah mendapatkan tanggapan yang baik, oleh sebab itu produk media e learning dengan aplikasi Web Blog mendapatkan penilaian layak secara signifikan untuk bisa dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media E Learning, aplikasi Web Blog, Media transfer pembelajaran

Abstract

Pendidikan Pancasila is one of the subjects that teaches character building for students. The role of this lesson is certainly very important and is expected to have a major contribution in the formation of the nation's generation. Based on the background of the problems at school, that students are less interested in studying Civics subjects where this is due to the lack of available teaching materials that are in accordance with the characteristics of learning and the use of textbooks in the form of theory often makes students bored. In addition, there are many applications or websites on the internet that are frequently used, sometimes making it difficult for students to find appropriate learning media. So it is necessary to develop an e-learning media using the Web Blog application that students can easily access in studying learning material so that it can support the teaching and learning process more efficiently

History:

Received : 25 Juli 2023

Revised : 10 Agustus 2023

Accepted : 23 September 2023

Published: 10 October 2023

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

Attribution-NonCommercial-No

Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)



and effectively. The development model used in this research is the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). This research is development research. The instruments used were questionnaires and interview guidelines. From the results of small group, limited group, and large group trials and subsequent corrections through revisions according to the results of student responses, positive responses and responses have been obtained, so that e-learning media products with Web Blog applications can be said to be significantly feasible to use in the learning process

Keywords: *Development of E Learning Media, Web Blog application, Learning transfer media*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang sangat penting dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme bagi anak bangsa (Ekaprasetya et al., 2021). Namun, pelajaran ini cenderung dianggap kurang penting oleh sebagian orang sehingga dirasakan sebagai pelajaran yang membosankan, padahal dalam kehidupan sosial materi dalam pelajaran ini sering dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PPKn adalah pelajaran yang memiliki posisi sangat penting yang harus diajarkan untuk mengenalkan siswa tentang negara serta hak dan kewajiban warga negara. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dituntut tidak hanya menghafal teori saja, tetapi siswa harus dapat memahami materi agar pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Guru harus mencari cara dan strategi supaya pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diajarkan secara menarik dan mudah dipahami. E-learning ini sendiri tidak memerlukan tempat seperti pada umumnya pembelajaran dalam kelas. Salah satu pemanfaatan internet untuk menunjang keberhasilan belajar siswa adalah dengan penggunaan web-blog. Blog sangat efektif jika digunakan untuk kegiatan pembelajaran disekolah maupun dirumah, dengan blog guru dapat memberikan pengajaran dan materi yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dengan penggunaan handphone maupun komputer. Faktor-faktor internal dan eksternal dalam suatu kondisi tertentu dapat mempengaruhi pencapaian hasil evaluasi. Yang menjadi faktor dari dalam yang dapat berdampak pada hasil kognitif adalah implementasi model pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) sebagai pendekatan penelitiannya dengan tujuan untuk melakukan perbaikan atau pengembangan produk baru yang sebelumnya telah ada (Zakariah et al., 2020).

Pengembang memilih model ADDIE sebagai model pengembangan karena dianggap lebih efektif, dinamis, dan dapat mendukung kinerja program tersebut. Menurut model pengembangan ADDIE, terdapat lima langkah yang harus diikuti dalam proses pengembangan media Web Blog, yaitu tahap *analysis* (analisa), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan evaluasi (evaluation).

Dalam proses pengembangan ini, digunakan model pengembangan Research & Development (R&D) yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk yang bisa mendukung pembelajaran serta menguji kevalidan produk tersebut. Eksperimen yang dilakukan menggunakan sampel siswa dari kelas 11 SMA Mawar Sharon Christian School dari kelompok kecil sampai kelompok besar.

Dari hasil pengujian instrumen yang terdapat dalam Tabel 4.1 di atas, dapat disimpulkan di tingkat signifikansi 5%, terdapat beberapa bagian yang digunakan dalam pengembangan ini mencapai nilai koefisien korelasi yang lebih besar daripada nilai r-tabel Product Moment sebesar 0.361. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dipakai dalam pengembangan ini adalah valid dan dapat digunakan untuk ukur variabel yang sedang dikembangkan.

1. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas data hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r	Keterangan
Instrumen Siswa	0.924	Reliabel

Berdasarkan pada hasil uji reliabilitas dari tabel 1 di atas, didapatkan nilai koefisien reliabilitas variabel yang dipakai lebih besar daripada nilai r-tabel sebesar 0.6. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil jawaban siswa sebagai responden dapat diandalkan, artinya jika penelitian pengembangan yang sama dilakukan pada saat yang berbeda, siswa akan memberikan jawaban yang konsisten.

2. Validasi Ahli Desain

Tabel 2. Prosentase Ahli Desain

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Halaman Muka/Cover	4	85%	86%
2.	Kelayakan Isi Materi	4	90%	
3.	Penyajian Isi Materi	4	85%	
4.	Ilustrasi Gambar	4	80%	
5.	Instrumen Evaluasi	4	90%	
Total		20		

Tabel 2 memberikan gambaran penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap 5 hal dalam rancangan pembelajaran, yaitu Kelayakan *content*, *Cover*, Penyajian Isi Materi, Ilustrasi Gambar, dan Instrumen Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan respons untuk setiap aspek. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek Halaman Muka/Cover memperoleh prosentase sebesar 85%, aspek Kelayakan Isi Materi mendapatkan prosentase 90%, aspek Penyajian Isi Materi mendapatkan prosentase

85%, aspek Ilustrasi Gambar mendapatkan prosentase 80%, dan aspek Instrumen Evaluasi mendapatkan prosentase 90%. Apabila nilai-nilai aspek tersebut dijumlahkan, akan didapatkan total persentase sebesar 86%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek tersebut dianggap memiliki kelayakan yang signifikan. Oleh karena itu, produk yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji coba kepada siswa dalam kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar.

3. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Prosentase Ahli Materi

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Isi Materi	5	85%	91,3%
2.	Penyajian Isi	4	95%	
3.	Tampilan Gambar	4	85%	
4.	Alat Evaluasi	3	93%	
Total		16		

Tabel 3 memberikan penjelasan bahwa penilaian dari validator ahli materi dilakukan terhadap 4 aspek, yaitu penyajian isi, isi materi, tampilan gambar, dan alat evaluasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa untuk aspek isi materi memperoleh prosentase 92%, aspek penyajian isi memperoleh prosentase 95%, aspek tampilan gambar memperoleh prosentase 85%, dan aspek alat evaluasi memperoleh prosentase 93%. Jika dijumlahkan, total prosentase mencapai 91,3%. Berdasarkan hasil ini, ahli materi merekomendasikan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diuji coba pada siswa dalam proses pembelajaran.

4. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Prosentase Ahli Media

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Sajian Media Interaktif	4	95%	93,3%
2.	Isi Materi Media	4	95%	
3.	Ilustrasi Gambar	4	90%	
Total		16		

Dalam Tabel 4 dijelaskan bahwa penilaian dari validator ahli media dilakukan terhadap 3 aspek, yaitu aspek isi materi media sajian media, dan aspek ilustrasi gambar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa untuk aspek sajian media memperoleh prosentase 95%, aspek isi materi media memperoleh prosentase 95%, dan aspek ilustrasi gambar memperoleh prosentase 90%. Jika dijumlahkan, total prosentase mencapai 93,3%. Berdasarkan hasil ini, ahli media merekomendasikan bahwa hasil dari produk yang telah dikembangkan dapat diuji coba pada siswa dalam proses belajar mengajar.

5. Validasi Teman Sejawat

Tabel 5. Prosentase Teman Sejawat

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Isi Materi	4	95%	96,3%
2.	Penyajian Isi	4	95%	
3.	Tampilan Gambar	4	95%	
4.	Alat Evaluasi	3	100%	
Total		15		

Pada Tabel 5 menjelaskan bahwa penilaian dari teman sejawat dilakukan terhadap 4 aspek, yaitu aspek penyajian isi, aspek isi materi, aspek ilustrasi gambar, dan aspek alat evaluasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa untuk aspek isi materi memperoleh prosentase 95%, aspek penyajian isi memperoleh prosentase 95%, aspek ilustrasi gambar memperoleh prosentase 95%, dan aspek alat evaluasi memperoleh prosentase 100%. Jika dijumlahkan, total prosentase mencapai 96,3%. Berdasarkan hasil ini, teman sejawat merekomendasikan bahwa hasil produk yang telah dikembangkan bisa diuji coba pada siswa dalam proses belajar mengajar.

6. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Prosentase Tanggapan Siswa

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Pembelajaran	13	87%	87%
2.	Tampilan	8	87%	
Total		21		

Dalam Tabel 6 dijelaskan bahwa penilaian dari respon awal dari siswa dilakukan oleh 5 orang yang memberikan tanggapan terhadap 2 aspek, yaitu Pembelajaran dan Tampilan. Dari aspek pembelajaran, respon siswa memperoleh prosentase 86%, sedangkan untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 88%. Jika dijumlahkan, total prosentase aspek mencapai 87%

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan pada isi materi yang disajikan dan penjelasan pesan yang disampaikan. Berdasarkan hasil dari tanggapan siswa, terdapat beberapa isi materi yang belum mampu dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, produk yang telah dikembangkan akan mengalami perbaikan pada petunjuk materi pembelajaran pada bagian tertentu. Hasil perbaikan ini akan dijalankan dalam uji coba berikutnya, yaitu uji coba kelompok sedang, setelah melakukan perbaikan pada produk dengan mempertimbangkan tanggapan siswa.

7. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Terbatas

Tabel 7. Prosentase Kelompok Terbatas

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1.	Pembelajaran	13	90%	89,5%
2.	Tampilan	8	89%	
Total		21		

Dalam Tabel 7 dijelaskan bahwa penilaian dari respon awal dari siswa dilakukan oleh 15 orang yang memberikan tanggapan terhadap 2 aspek, yaitu Pembelajaran dan Tampilan. Dari aspek pembelajaran, respon siswa memperoleh prosentase 90%, sedangkan untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 89%. Jika dijumlahkan, total prosentase aspek mencapai 89,5%.

Revisi masih perlu dilakukan demi mencapai produk yang lebih baik, namun perubahan hanya perlu dilakukan pada bagian tertentu yang menurut peneliti masih belum dipahami oleh siswa. Dari pengujian pada kelompok kecil, terjadi peningkatan pemahaman tentang isi materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada siswa yang dilihat dari 2 aspek yang diuji. Setelah melalui perubahan kecil berdasarkan hasil respon siswa dalam pengujian kelompok sedang atau terbatas, selanjutnya dilakukan pengujian terakhir yaitu pengujian kelompok besar.

8. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 8. Prosentase Kelompok Besar

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Aspek	Total
1.	Pembelajaran	13	95%	95%	
2.	Tampilan	8	95%		
Total		21			

Dalam Tabel 8 dijelaskan bahwa hasil evaluasi dari respon awal dari siswa dilakukan oleh 30 orang yang memberikan respon terhadap 2 aspek, yaitu Pembelajaran dan Tampilan. Dari aspek pembelajaran, respon siswa memperoleh prosentase 95%, sedangkan untuk aspek tampilan memperoleh prosentase 95%. Jika dijumlahkan, total prosentase aspek mencapai 95%. terdapat peningkatan yang cukup baik setelah dilakukan perubahan kecil pada produk yang sedang dikembangkan.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan Media Web Blog yang digunakan untuk transfer materi pembelajaran di kelas 11 SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya dinilai cukup signifikan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa dalam penelitian ini, keterbatasan waktu hanya memungkinkan uji coba produk di dalam sekolah tersebut.

B. Analisis Data.

Sebelum melanjutkan dengan uji coba dalam bentuk kelompok kecil sampai kelompok besar, semua rancangan produk harus melalui proses validasi oleh para ahli. Proses validasi ini akan melibatkan ahli desain, ahli materi atau isi, ahli media, teman sejawat, dan respon awal dari siswa. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam penelitian pada kelompok uji coba. Teknik validasi yang akan digunakan adalah triangulasi, yaitu dengan menggabungkan pendapat dan masukan dari berbagai ahli untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan kredibel.

Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan produk yang telah dikembangkan agar dapat memastikan kesesuaian produk dalam uji coba dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Uji coba oleh ahli desain bertujuan untuk mengevaluasi apakah desain yang digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip teknologi pembelajaran. Uji coba oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kepatuhan materi yang dikembangkan terhadap ketentuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sementara itu, uji coba oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah memenuhi prinsip-prinsip yang benar saat digunakan dan dipergunakan oleh siswa.

Hasil analisis data yang lebih detail uji validasi ahli materi, dari uji validasi ahli desain, uji ahli media, validasi teman sejawat, uji tanggapan awal peserta didik dalam kelompok kecil, pengujian kelompok terbatas, dan pengujian kelompok besar disajikan sebagai berikut:

a) Validasi ahli desain

tabel 2 menunjukkan hasil validasi ahli desain yang terdapat dalam deskripsi data yang prinsip-prinsip dalam teknologi pembelajaran yang benar. Tanggapan dari ahli desain mendapatkan prosentase sebesar 86% dari 20 pertanyaan yang meliputi isi materi, aspek cover, isi penyajian materi, instrumen evaluasi dan ilustrasi gambar. Ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran pada materi rancangan produk disimpulkan layak untuk diujicobakan pada waktu berikutnya yaitu pengujian pada kelompok kecil. Dari validasi yang dilakukan validator ahli desain oleh Dr. H. Ibut Priono Leksono., M.Pd. dengan memberi saran bahwa "untuk memperhatikan jaringan internet" bentuk tulisan dan paragraph serta daftar pustaka. Saran ini menjadikan dasar peneliti untuk menindaklanjutinya dengan mengikuti arahan seperti memperhatikan jaringan internet yang disediakan sekolah, mengubah bentuk jenis tuisan, paragraph serta mengikuti cara menulis daftar pustaka dengan benar.

b) Validasi Ahli Materi

Dari validasi ahli materi yang telah dijelaskan pada tabel 4.4 dalam hasil data yang dikategorikan menjadi empat hal pendalaman didapat bahwa total aspek 91% dari total 16 pertanyaan yang meliputi aspek pendahuluan, penyajian isi, pembelajaran dan evaluasi. Ahli materi Anton Supriyanto, M.Pd menyarankan

untuk penulisan singkatan seyogyanya diawali dahulu dengan kata asalnya, contohnya penulisan HAM seharusnya ditulis Hak Azasi Manusia (HAM). Saran berikutnya adalah tata letak penulisan yang perlu lebih dirapikan sehingga pengguna *Web Blog* pembelajaran ini lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan media tersebut, termasuk dalam penggunaan warna dalam tulisan perlu menggunakan warna yang variatif sehingga tidak monoton.

c) Validasi Ahli Media

Dari validasi ahli materi yang telah ditunjukkan pada tabel 4.5 dalam deskripsi data yang menanyakan tentang prinsip-prinsip pemilihan media yang tepat sesuai dengan teori belajar dalam teknologi pembelajaran. Nilai total tanggapan yang diberikan oleh ahli media didapat prosentase sebesar 93,3%. Ini menandakan bahwa semua aspek dari 12 pertanyaan yang meliputi aspek tampilan, penggunaan dan pemanfaatan dapat dikatakan layak untuk dapat dilakukan dalam proses belajar dan mengajar. Namun saran yang diberikan oleh ahli media Dr. Ruffi'I, S.Si., ST., M.Pd. adalah dalam perubahan untuk menyesuaikan *font* yang digunakan untuk disesuaikan dengan pengetahuan yang digunakan dan dapat ditautkan dalam *smartphone*. Revisi yang dilakukan juga dilakukan koordinasi ulang terhadap ahli media untuk mendapatkan kepastian dalam perubahan *font* untuk disesuaikan dengan pengetahuan yang diberikan. Produk selanjutnya dapat dilanjutkan pada uji coba pada siswa.

d) Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil (5 siswa)

Berdasarkan validasi mengenai respon peserta didik terhadap produk yang akan diuji coba, terdapat sinkronisasi antara uji validasi ahli desain, ahli materi, ahli media, dan teman sejawat yang telah ditunjukkan dalam Tabel 4.7 dalam deskripsi data. Data ini dikategorikan menjadi 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan tampilan, dan mendapatkan validitas total sebesar 87% dari 21 pertanyaan yang diajukan pada kedua aspek tersebut. Namun, terdapat beberapa catatan dari angket pendalaman tertentu yang menunjukkan perlunya perbaikan karena siswa belum sepenuhnya memahami arti dari materi yang disajikan.

e) Uji Coba Kelompok Terbatas

Berdasarkan validasi mengenai respon peserta didik terhadap hasil yang akan dikembangkan, terdapat sinkronisasi antara uji validasi ahli materi, ahli desain, ahli media, dan teman sejawat yang telah dijelaskan dalam Tabel 4.8 dalam deskripsi data. Data ini dikategorikan menjadi 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan tampilan, dan mendapatkan validitas total sebesar 89,5% dari 21 pertanyaan yang diajukan pada kedua aspek tersebut. Namun, terdapat beberapa catatan dari angket pendalaman tertentu yang menunjukkan perlunya perbaikan karena siswa belum sepenuhnya memahami arti dari materi yang disajikan. Oleh karena itu, revisi tetap akan dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam produk yang telah dikembangkan.

f) Uji Coba Kelompok Besar

Melalui validasi mengenai respon peserta didik terhadap produk yang akan diuji coba, terdapat sinkronisasi antara uji validasi ahli desain, ahli materi, ahli media, dan teman sejawat yang telah terlihat pada Tabel 4.9 dalam deskripsi data. Data ini dikategorikan menjadi 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan tampilan, dan mendapatkan validitas total sebesar 95% dari 21 pertanyaan yang diajukan pada kedua aspek tersebut. Namun, terdapat beberapa catatan dari angket pendalaman tertentu yang menunjukkan perlunya perbaikan karena siswa belum sepenuhnya memahami arti dari materi yang disajikan. Oleh karena itu, revisi tetap akan dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih sempurna dalam produk yang telah dikembangkan. Namun karena keterbatasan waktu peneliti hanya melakukan uji coba produk hanya sampai uji coba dalam kelompok besar. Pengujian lapangan yang melibatkan sekolah berbeda (dari uji coba kelompok kecil, uji coba terbatas dan uji coba kelompok besar) dari kelompok sekolah kabupaten, kota, ataupun provinsi akan dilakukan peneliti pada sesi penelitian ini secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-learning menolong siswa untuk belajar dan memahami proses pembelajaran secara komputerisasi di tempat masing-masing tanpa perlu bertemu secara langsung dengan pengajar di dalam kelas. Dengan menggunakan media *E-Learning* ini, pengajar dapat mengelola materi belajar seperti merancang desain pembelajaran, materi pelengkap belajar, memberikan tugas kepada siswa, dan melakukan komunikasi dengan peserta didik dan rekan pendidik melalui forum komentar yang tersedia di Web Blog. Di sisi lain, peserta didik dapat memanfaatkan *E-Learning* dengan akses tugas, materi pembelajaran, dan mengetahui desain pembelajaran yang disusun oleh pengajar untuk menyelesaikan materi pembelajaran. Selain itu, keunggulan lain dari pembelajaran menggunakan *E-Learning* adalah potensi peningkatan pemerataan dan aksesibilitas bagi siswa.

Peserta didik menggunakan media Web Blog untuk dapat fokus dan memahami dengan lebih mendalam materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif yang diproyeksikan oleh guru. Strategi pembelajaran digital interaktif dinilai sebagai solusi yang tepat untuk strategi pembelajaran di abad ke-21 karena mencakup HOTS), aspek literasi dasar, 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration), dan pendidikan karakter. Melalui sistem ini diharapkan bisa mendukung motivasi dan semangat belajar siswa di lingkungan pembelajaran mereka, sehingga pemahaman terhadap bacaan dapat meningkat. Penerapan sistem ini juga diharapkan dapat membantu pengajar dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar bisa menjadi lebih efektif dan efisien.

Media Pembelajaran Digital memiliki peran yang signifikan dalam proses konstruksi pengetahuan, karena melalui pendapat, pengetahuan dapat diinformasikan dengan

tujuan mendapatkan pengakuan dan pembenaran (Erduran, 2008; Sampson & Clark, 2008).

Dalam pengembangan ini metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Media yang digunakan adalah media digital, di mana media tersebut berisi teks, suara, kombinasi data, dan berbagai macam gambar yang diletakkan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik broadband, sistem gelombang mikro, dan satelit (Flew, 2008, hlm. 2-3). Proses belajar mengajar dengan menggunakan media digital bisa membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Selain hal tersebut, proses belajar mengajar menggunakan media digital juga mempermudah pengajar dalam memberikan pengajaran, karena pendidik tidak hanya selalu menggunakan metode ceramah, tetapi juga metode lain seperti model pembelajaran diskusi interaktif dan analisis saat menjelaskan materi. Keuntungan dalam menggunakan media digital adalah siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, hal ini dikarenakan guru menggunakan metode yang beragam, tidak sekedar metode satu arah dengan ceramah.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan Web Blog untuk mata pelajaran PPKn kelas 11 SMA Mawar Sharon Christian School telah dilakukan dalam langkah-langkah berurutan untuk memastikan keberlanjutan produk. Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli desain, ahli media, serta penilaian dari rekan sejawat untuk memastikan kelayakan produk. Hasil dari pengujian pada kelompok kecil, kelompok terbatas, dan kelompok besar menunjukkan hasil yang positif, sehingga dilakukan revisi berdasarkan tanggapan dan respon siswa. Dengan demikian, Web Blog sebagai media belajar PPKn dapat dianggap layak dan sesuai secara signifikan untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan ini didasarkan pada deskripsi data yang menunjukkan adanya tanggapan yang baik selama uji coba dilakukan. Berikutnya, produk ini akan bagikan di lingkungan sekolah terkait serta sekolah lain untuk memberikan pandangan tentang produk ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sangat besar kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini hingga dapat dipublikasikan dalam jurnal ini. Beberapa pihak yang mendukung penelitian ini antara lain :

1. Kepala SMA Mawar Sharon Christian School, Louise Maria Dianawaty, S.S.,M.M
2. Keluarga besar Ibu Yulia Sarwi, Sri Irawan, Wiwik Poerwantiningsih, Dwi Hargiyani, Yudi Tribusono, Jeremy Hansell FI, Jesslyn Gretelda LI yang sudah

memberikan masukan, dukungan, dan motivasinya.

3. Rekan-rekan guru dan karyawan SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya yang sudah mendukung, motivasi, dan pencerahan atas tersusunnya artikel di jurnal ini

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rustam; Joyoatmojo, Soetarno & Noviani, Leny. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*. 10 Agustus 2017.
- Adhikara, Cooky Tri. Analisis Sebaran Pemanfaatan Internet Blog/Weblog Untuk Kategori Bisnis Dan Ekonomi Di Dunia Maya Indonesia. *ComTech Vol.1 No.2* Desember 2010.
- Aditomo, Anindito. 2021. Nilai-nilai Pancasila dalam Pembelajaran Merdeka Belajar. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Cahyadi, R.A.H., (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, Halaqah: *Islamic Education Journal*, 3,35-43.
- Ekaprasetya, S. N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Generasi Millennial di Era Globalisasi melalui Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7853–7858.
- Endah Winarsih 2019. *Model-model Pembelajaran Seru PBM IPS*. Bandung: Tata Akbar
- Endah Winarsih 2020. *Strategi menjadi Guru yang Kreatif*. Jakarta: Haura
- Erman. 2009. *Metedologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Fatirul, N,A., & Gunawan. (2021). *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Surabaya: Adi Buana University Press
- Fatirul, Noor, Achmad. Walujo, Djoko Adi, 2022. *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN BIDANG PEMBELAJARAN (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books
- Fatirul, Noor, Achmad. Winarto, Bambang, 2022. *INSTRUCTIONAL DEVELOPMENT DESIGN (Model-model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Ferdinandus, S., Febiyola, W., (2020). Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Web-Blog Bagi Guru SMP Negeri 10 Ambon Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Jamak (Manajemen&Akuntansi)*, 03, 217-223.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Lumbantobing, A. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Blog Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X TAV SMK Negeri 2 Sibolga Tahun Ajaran 2019* digilib.unimed.ac.id.

- Monica, A., (2020). Profil Guru Ideal Dalam Perspektif Siswa Madrasah Aliyah. *Asatixa*, 1(3), 344-360.
- Nabilah Ananda Rangkuti. 2018 Blog Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
- Noer Syalsiah. 2019. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BLOG DALAM PEMBELAJARAN TIK POKOK BAHASAN MICROSOFT WORD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 5, Nomor 2, September 2020997
- Nova Sulasmianti, 2018. PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Vol. 22 - Nomor 2, Desember 2018 ISSN: 2088 - 3978 e - ISSN: 2579 – 4833
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E.F., (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Cente.
- Rahmatia, M., Monawati., Darnius, S., (2017). *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD N 20 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 2, 212-227.
- Riady, Yasir. 2021. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Berbagi Informasi dan Komunikasi Sebuah Kajian Tulisan Blog Pada Mahasiswa Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.8 No.2 September 2021
- Sadiman. (2018). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali, Pustekom Diknas.
- Septiana, R., & Mulyono, D. (2021). Pengembangan E-Learning berbasis WEB-BLOG pada Mata Pelajaran Matematika SD Negeri 26 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science*
- Shavab, O. A. K., & Gurdjita, G. (2017). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Sejarah. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 10.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M.S., Safitri, M., Sulaiman., et al. (2019). *E-Learning (Implementasi, Strategi & Inovasi)*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Weni, D.M., Gatot, I. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog, *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 2, 11-123
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.