

**Membuat Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia
Pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen
Tri Anasari
Univesitas Surakarta**

ABSTRACT : With the rapid development of technology that can be utilized to facilitate the learning process. Learning Media is one of the product development of technology that has proven capable of creating new solutions for independent learning process.

At present almost all the people who often had the Internet already has a blog. In the Internet world, everyone wants to be able to actualize himself known to people, so it can be seen by the public, like a diary which is always uptodate all the time posted on a web page. So it takes a web-based Content Management System (CMS) to facilitate this web owners in managing the content on the web. One posting on the web application is to use wordpress, because it is open source, supported by attractive features and facilities as well as full support from forums and developer community.

Formulation of the problem of this research is to study creating a blog with the conventional way of reading, listening, understanding and practice is considered less effective and efficient as well as how to conduct interactive learning media wordpress using a multimedia computer. The purposes of this study was to availability of multimedia-based instructional media wordpress.

The research method is a method of data collection are observation, Bibliography, Interviews, Analysis and System Design, System Testing and Implementation System. After going through several stages in the manufacture of this wordpress tutorial it can be concluded with the learning-making learning media blogs more easily learned by students as well as instructional media in the form of a CD and performed by playing a CD of learning in a multimedia computer.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran*

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Memiliki sebuah blog bukan merupakan hal baru dan hampir semua orang yang sering ber-internet sudah memiliki blog. Baik membuat blog dilayanan yang gratis seperti di blogger.com, wordpress.com, blogsme.com, dan layanan blog gratis lainnya.

Didunia Internet setiap orang ingin mengaktualisasikan dirinya untuk dapat dikenal orang, baik berupa identitas pribadi, pemikiran dan informasi terbaru sehingga dapat dilihat oleh publik, layaknya sebagai catatan harian yang uptodate datanya diposting setiap saat. Catatan online personal ini oleh para internet mania (*Netizens*) disebut "blog". Sebuah weblog, web log, atau singkatnya blog, adalah sebuah aplikasi web yang memuat secara periodik tulisan-tulisan (*posting*) pada sebuah halaman web (*Muhammad Adri, 2008*).

Wordpress adalah sebuah *Content Management System* (CMS) yang sifatnya *opensource*, didukung oleh fitur dan fasilitas yang menarik serta dukungan penuh dari forum dan komunitas pengembang wordpress, simpel namun lengkap adalah sebagian dari kelebihan yang ditawarkan oleh wordpress.

2. RUMUSAN MASALAH

1) Pembelajaran pembuatan blog dengan cara konvensional yaitu membaca,

mendengarkan, memahami dan praktek dinilai kurang efektif dan efisien ?

2) Bagaimana menyelenggarakan media pembelajaran blog dengan menggunakan komputer multimedia ?

3. BATASAN MASALAH

- 1) Proses pembuatan media pembelajaran blog yang digunakan *wordpress*.
- 2) Materi pembuatan media pembelajaran blog yang berupa *Compact Disc* (CD).
- 3) Proyek dari pembuatan media pembelajaran blog tersebut tidak dapat dimainkan pada *Video Compact Disc* (VCD)

4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk tersedianya media pembelajaran blog berbasis multimedia.

5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Memberikan tambahan referensi metode baru pembelajaran wordpress.
- 2) Membantu proses pembelajaran bagi pemula untuk mendapatkan hasil yang optimal.
- 3) Untuk menciptakan anggapan baru bahwa belajar membuat sebuah blog dengan menggunakan Wordpress adalah suatu hal yang mudah dan menyenangkan.

- 4) Memasyarakatkan program *Content Management System* (CMS) terutama wordpress.

6. MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

7. PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat lunak dan hardware atau perangkat keras. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah : Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki mahasiswa, Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas, Ketiga, dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungan. Keempat, media dapat menghasilkan keseragaman pengamat. Kelima, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. Keenam, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. Ketujuh, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Kedelapan, media dapat mengontrol atau kecepatan belajar peserta. Kesembilan, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkrit sampai yang abstrak (Cepi Riyana, 2008).

8. PENGERTIAN MULTIMEDIA

Definisi kata multimedia dalam dunia komputer adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

9. KARAKTERISTIK SISTEM MULTIMEDIA

Suatu sistem multimedia harus memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) *Must be Computer Controlled*
Harus dikerjakan dengan menggunakan komputer.
- 2) *Integrated (Text, Animation, Audio, Video)*
Merupakan integrasi antara text, animasi, suara dan video.
- 3) *Representated Digitally*
Direpresentasikan dalam bentuk digital.
- 4) *Interface to user may permit interactivity*
Harus menggunakan antarmuka dengan pengguna secara interaktif (Bambang Eka Purnama, 2006).

10. UNSUR MULTIMEDIA

- 1) Teks
Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu ayat atau perkataan yang menerangkan atau membicarakan suatu topik yang dikenali sebagai informasi berteks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.
- 2) Unsur Citra Atau *Image*
Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang baik untuk menyajikan informasi. Sekalipun citra yang ditampilkan bersifat statis, informasi akan disampaikan kepada pemakai lebih mudah dipahami, karena menurut pepatah sebuah gambar akan mewakili sejuta kata-kata.
- 3) Animasi
Animasi berarti gerakan *image* atau *video*, misal suatu gambar ditampilkan bergerak dari tengah ke kiri dan ke kanan seperti terbukanya tabir.
- 4) Suara
Dengan tambahan suara yang terproses dan tambahan sound efek generator, maka suara yang dihasilkan akan ditampilkan dengan lebih menarik. Audio didefinisikan sebagai sembarang bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengarkan. Suara latar atau kesan audio didapati efektif membantu didalam persembahan atau penyampaian penyajian. Audio juga meningkatkan daya tumpuan dan daya tarikan dalam sesuatu penyajian. pendengarnya.
- 5) *Video*
Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar pegun dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada

gambar yang bergerak (Bambang Eka Purnama, 2006).

11. KONSEP MULTIMEDIA

Tahap konsep (*concept*) yaitu menentukan tujuan, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

Dalam tahapan konsep yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1) Menentukan tujuan

Pada tahap ini ditentukan tujuan dari multimedia, serta *audiens* yang menggunakannya. Tujuan dan *audiens* berpengaruh pada nuansa multimedia, sebagai pencerminan identitas dari organisasi yang menginginkan informasi sampai kepada *audiens*.

2) Memahami karakteristik user

Tingkat *audiens* sangat mempengaruhi pembuatan desain. Dengan demikian multimedia dapat dikatakan komunikatif.

Output dari tahap konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek (Ariesto Hadi Sutopo, 2004).

12. PENGERTIAN STORYBOARD

Digunakan untuk segala kegiatan yang berkaitan dengan video, antara lain *interview*, dokumentasi, bagian-bagian narasi yang disusun dalam penggalan kejadian termasuk didalamnya dialog, teks, lokasi, *camera shots*, *back sound*, suara, musik dan seterusnya. *Storyboard* adalah bagian yang menampilkan *thumbnail* video yang digunakan dalam proses pengeditan. Video, audio dan gambar ditampilkan berdasarkan sekuens waktu. (Elga Yulwardian, 2004).

13. SISTEM PENDUKUNG MULTIMEDIA

Untuk dapat mencapai tujuannya, dalam mengoperasikan aplikasi multimedia memerlukan sistem pendukung yang berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*). Ketiga sistem ini harus menjalin kerjasama yang baik. Adapun standar perangkat lunak dan standar minimum perangkat keras adalah sebagai berikut:

1) Sistem Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran kali ini antara lain adalah :

a. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 merupakan aplikasi pengolah gambar yang berfungsi sebagai mediator untuk memanipulasi gambar. Dengan menggunakan fasilitas filter *built-in* dan *plug-in* membuat tampilan gambar lebih menarik. Adobe Photoshop mampu memanipulasi *file* foto yang discan juga dilengkapi menu-menu untuk menghasilkan efek-efek foto (Rachmad Hakim S, 2008).



Gambar Tampilan Adobe Photoshop CS3

b. Cool Edit Pro 2.0

Cool Edit Pro 2.0 merupakan perangkat lunak audio yang paling populer karena memiliki fasilitas filter. Dengan filter ini kualitas suara dan rekaman digital dapat diolah dengan nuansa yang baru (M. Suyanto, 2003).



Gambar Tampilan Cool Edit Pro 2.0

c. Macromedia Captivate

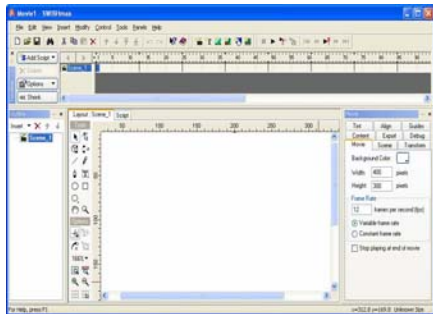
Macromedia Captivate merupakan software yang mudah digunakan, cepat *Elearning* konten *authoring tool* yang memungkinkan hamper setiap orang untuk membuat simulasi canggih dan menarik, perangkat lunak demonstrasi, berdasarkan skenario pelatihan, dan kuis tanpa pemrograman atau kemampuan multimedia (Agfianto Eko Putra, 2008).



Gambar Tampilan Macromedia Captivate

d. Swish Max

SwishMax merupakan aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash MX. Format dasar SwishMax adalah swis file, namun dapat juga diekspor kedalam file flash (swf), movie (avi) ataupun execute (exe) program yang dapat dijalankan berdiri sendiri. Sehingga animasi Swishmax dapat diletakkan langsung di web, ataupun diikutkan dalam presentasi Microsoft Powerpoint dan Microsoft Word. Setiap kompon memiliki berbagai macam fungsi dan fasilitas yang mendukung dalam pembuatan animasi Flash (Made Agus Adnyana, 2005).



Gambar 2.5 Tampilan Swishmax

e. Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan *navigasi* pada *situs web*, tombol animasi, *banner*, *menu interaktif*, *interaktif form isian*, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Nasir Suruali, 2004).

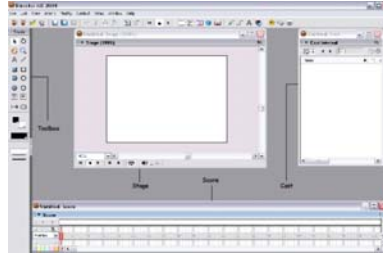


Gambar Tampilan Macromedia Flash 8

f. Macromedia Director MX 2004

Macromedia Director MX 2004 adalah salah satu software keluaran

Macromedia yang dapat dikatakan *powerfull* karena kemampuan aplikasinya yang sangat luas. Software ini dapat beroperasi pada Windows OS (PC) dan Mac OS (Macintosh).



Gambar Tampilan Macromedia Director MX

1. Stage

Stage adalah tempat dimana semua member visual diletakkan. Pada jendela stage ini, dapat memposisikan dan mentransformasi sprite.



Gambar Jendela Stage

2. Cast

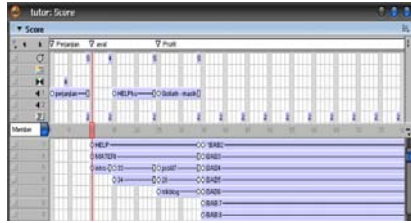
Seluruh member yang akan dipergunakan dalam director akan disimpan dalam cast. Masing-masing member tersebut disebut cast member. Cast member dapat berupa bitmap, *image*, teks, *sound*, *shape* dan lain-lain.



Gambar Model Tampilan Jendela Cast

3. Score

Jendela ini digunakan untuk mengatur pemunculan masing-masing cast member didalam movie. Jendela ini terdiri atas chanel-chanel yang mengatur pemunculan cast member.



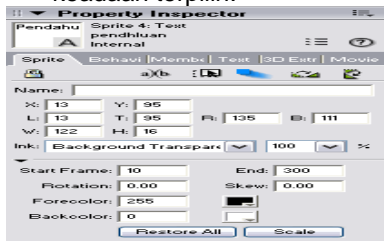
Gambar Jendela Score

4. Control Panel
Control panel digunakan untuk melihat bagaimana movie berjalan dan mengatur pergerakan *playback head*.



Gambar 2.11 Control Panel

5. Property Inspector
Tampilan property inspector akan berubah-ubah sesuai dengan elemen-elemen yang sedang dalam keadaan terpilih.



Gambar Property Inspector

Software Macromedia Director MX 2004 merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat animasi maupun multimedia interaktif, sehingga akan sangat baik jika diaplikasikan untuk membuat suatu bentuk presentasi. Hasil pekerjaan dalam Director dapat diekspor untuk membuat file eksekusi (*.exe) sehingga pengguna bisa langsung menjalankan tanpa harus menginstal software Director (*Kerjasama PENERBIT ANDI dan WAHANA KOMPUTER, 2004*).

- 2) Sistem Perangkat Keras
Spesifikasi komputer yang dibutuhkan untuk menjalankan program Macromedia Director MX, yaitu:
 - a. Prosesor minimal Pentium II 266 dengan video graphic adapter (kartu) grafis yang memadai. Untuk file yang menggunakan full 3D maka menggunakan Pentium III 450 keatas.
 - b. RAM minimal 32 MB, disarankan 64 MB atau lebih supaya proses komputer dapat berjalan dengan lancar.

- c. Display adapter dengan memori 8 MB, disarankan 16 MB atau yang lebih besar agar tampilan gambar dapat akurat dengan kedalaman warna gambar yang detail.
- d. Soundcard untuk mendengarkan suara dari file yang dibuat.
- e. Ruang disk kosong minimal 100 MB untuk directori program, dan disarankan memiliki ruang disk yang lebih besar.
- f. Monitor yang dapat menampilkan minimal 256 warna dengan resolusi 800 x 600.

14. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

1) OBSERVASI

Dalam penelitian ini memerlukan alat dan bahan pendukung guna memperlancar proses penelitian. Adapun alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut :

- a. Alat
Adapun peralatan yang tersedia di SMK Negeri 1 Gondang sebagai berikut :

No	Nama Alat	Jmlah	Keterangan
1	Komputer	34	Baik
2	Printer	6	Baik
3	Laptop	8	Baik
4	LCD Proyektor	6	Baik
5	Camera MD 10000	5	Baik
6	Headset	28	Baik
7	Speaker	32	Baik
8	Scanner	3	Baik
9	Handycam	5	Baik
10	D-Link	2	Baik

- b. Bahan
Bahan yang tersedia diantaranya sebagai berikut:

No	Nama Bahan
1	CD Blank
2	CD Label
3	DVD Box

Terdapat 34 komputer yang terhubung jaringan, diantaranya 28 komputer yang ada di laboratorium, 1 komputer di ruang guru, 3 komputer di ruang TU , 1 komputer diruang waka dan 1 komputer di ruang BK. Adapun fungsi dari komputer di laboratorium sebagai sarana pembelajaran.



Gambar Tampilan Lab. Komputer

Komputer yang berada di ruang guru difungsikan untuk menyimpan dan pengoperasian tugas-tugas guru.



Gambar Tampilan Ruang Guru

Komputer yang berada di ruang TU digunakan untuk menyimpan administrasi ketata usahaan.



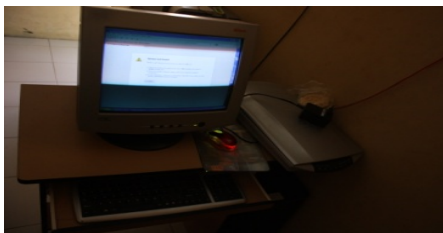
Gambar Tampilan Ruang TU

Komputer yang berada di ruang Waka digunakan untuk menyimpan administrasi dari masing-masing unit.



Gambar Tampilan Ruang Waka

Komputer yang berada di ruang BK difungsikan untuk administrasi bimbingan konseling.



Gambar Tampilan Ruang BK

Handycam difungsikan untuk mendokumentasikan dan praktik siswa multimedia. Adapun gambar dari handycam sebagai berikut :



Gambar Tampilan Handycam

LCD proyektor digunakan untuk pembelajaran. Adapun gambar dari LCD sebagai berikut:



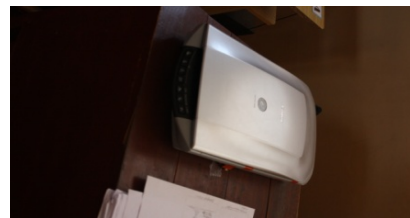
Gambar Tampilan LCD Proyektor

Printer digunakan untuk mencetak file. Adapun gambar dari printer sebagai berikut :



Gambar Tampilan Printer

Scanner difungsikan untuk menyecan dokumen atau gambar. Adapun gambar dari scanner sebagai berikut :



Gambar Tampilan Scanner

Laptop digunakan untuk membuat data dan menyimpan data. Adapun gambar dari laptop sebagai berikut :



Gambar Tampilan *Laptop*

D-Link difungsikan untuk jaringan wifi di sekolah.



Gambar Tampilan *Wifi*

Camera MD 10000 difungsikan untuk mendokumentasikan dan praktik siswa multimedia. Adapun gambar dari Camera MD 10000 sebagai berikut:



Gambar Tampilan *Camera MD 10000*

Speaker digunakan untuk memberikan efek suara. Adapun gambar dari speaker sebagai berikut:



Gambar Tampilan *Speaker*

2) ANALISIS

Secara umum wordpress banyak memiliki bagian-bagian yang memerlukan penjabaran berupa penjelasan dan praktik sekaligus, untuk itu materi yang ada di dalam media pembelajaran ini disusun secara interaktif. Interaktif artinya pengguna dapat melihat

secara langsung proses yang terjadi dan dapat langsung berinteraksi dengan *software* minimal *play*, *stop* dan *scrolling*.

Materi yang ada di dalam media pembelajaran ini direkam secara langsung dengan menggunakan *Macromedia Captivate* yang mempunyai kemampuan untuk menghadirkan materi pembelajaran yang interaktif dan deskriptif. Sehingga memudahkan pengguna untuk mempraktikannya.

Selain interaktif media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan graphic user interface (GUI) yang menarik dan *user friendly* agar pengguna tidak merasa jemu untuk selalu menggunakannya. Sebagian pengguna ada yang lebih menyukai sebuah media pembelajaran dengan disertai adanya suara narator yang menunjukkan proses yang terjadi di dalam materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun ada juga pengguna yang lebih menyukai untuk mengikuti materi pembelajaran dengan membaca petunjuk atau narasi dalam bentuk teks yang ada di layar monitor, sehingga dia bebas untuk memilih bagian tertentu dari video tutorial yang belum dipahami, atau berhenti sejenak untuk memahami teks narasi yang tertulis di video tutorial. Untuk itulah, selain interaktif media pembelajaran ini dirancang menggunakan dua metode narasi sekaligus yaitu dalam bentuk suara dan teks.

Pada penelitian ini penulis hanya mengujikan pada pembelajaran materi tentang web design dengan menggunakan *Content Management System* (CMS) terutama wordpress. CMS merupakan perangkat lunak yang dirancang secara spesifik untuk memudahkan pemilik web untuk mengelola suatu *content* pada web (Arif B. Putra N, Herry Sujaini, Fajrin, 2008).

3) JENIS PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian terhadap fakta-fakta saat ini dari suatu populasi. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan gambaran status dari subyek yang diteliti (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002:26). Penelitian ini didasarkan pada data-data primer yang diambil dari penyebaran kuisioner dan observasi pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen.

4) SKALA PENGUKURAN

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode

pengukuran sikap (*Attitude Measurement Method*). Karena komponen sikap dapat menjelaskan tiga dimensi : (1) afektif, merefleksikan perasaan atau emosi seseorang terhadap suatu obyek, (2) kognitif, menunjukkan kesadaran seseorang terhadap atau pengetahuan mengenai obyek tertentu, dan (3) komponen-komponen perilaku, menggambarkan suatu keinginan-keinginan atau kecenderungan seseorang untuk melakukan tindakan (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002:102).

Dalam penelitian ini menggunakan skala numeris (*Numerical Scale*) merupakan metode yang terdiri atas 5 atau 7 alternatif nomor untuk mengukur sikap responden terhadap subyek, obyek atau kejadian tertentu (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002:106).

Skala numeris pada dasarnya tidak berbeda dengan skala perbedaan semantis, karena juga menggunakan dua kutub penilaian yang ekstrem diantara alternatif nomor. Responden diminta untuk melingkari alternatif nomor yang tersedia untuk menunjukkan seberapa dekat sikap responden terhadap subyek, obyek atau kejadian tertentu diantara kutub penilaian yang ekstrem.

5) SUMBER DATA DAN RESPONDEN

a. Sumber Data

Semua data diperoleh dari siswa dan pendidik pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen. Sebelum menentukan sumber data diadakan survei pendahuluan guna penyebaran kuisioner yang akan membantu penelitian.

b. Responden

Pada penelitian ini responden adalah pendidik dan siswa kelas X TIK pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen.

6) POPULASI DAN SAMPEL

a. Populasi

Populasi yaitu sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002:115). Penelitian ini dilakukan dengan sembilan populasi antara lain : X TIK 1, X TIK 2, X TIK 3, X TIK 4, XI TIK 1, XI TIK 2, XI TIK 3, XII TIK 1 dan XII TIK 2.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakternya hendak diselidiki dan dianggap bisa mewakili seluruh populasi, dimana jumlahnya

lebih sedikit dari populasinya. Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel dengan menggunakan *Convenience Sampling* yaitu memilih sampel dari elemen populasi (orang atau kejadian) yang datanya mudah diperoleh peneliti. Elemen populasi yang dipilih sebagai obyek sampel adalah tidak terbatas sehingga peneliti memiliki kebebasan untuk memilih sampel yang paling cepat dan mudah (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002:130).

Dalam penelitian ini menggunakan empat sampel, sampel pertama yaitu X TIK 1, pendidik yang memberikan materi web design dengan menggunakan metode ceramah, sampel kedua X TIK 2 menggunakan media pembelajaran. Sampel yang ketiga X TIK 3 yaitu pendidik yang memberikan materi dengan menggunakan LCD, dan sampel yang keempat X TIK 4 siswa praktik langsung dengan menggunakan komputer.

Dari hasil penelitian itu dapat disimpulkan bahwa metode yang dilakukan pada kelas X TIK 1 menggunakan waktu dalam memahami materi selama lima hari, kelas X TIK 2 menggunakan waktu dalam memahami materi selama tiga hari, kelas X TIK 3 menggunakan waktu dalam memahami materi selama tiga hari, dan kelas X TIK 4 menggunakan waktu dalam memahami materi selama dua hari.

Manfaat dari pembelajaran wordpress yaitu siswa dapat membuat blog terutama dengan wordpress, selain itu siswa juga dapat berlatih menulis membuat materi dan bertukar ilmu dengan pengguna blog

16. IMPLEMENTASI

Berikut ini merupakan implementasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1) KELEMAHAN DAN KELEBIHAN METODE PEMBELAJARAN

Dapat diketahui bahwa sampel atau kelompok satu dengan metode ceramah memiliki kelemahan membutuhkan waktu terlalu lama dalam pembahasan materi, sehingga siswa mudah mengantuk sewaktu guru menjelaskan materi. Tetapi memiliki kelebihan dengan menggunakan metode ini siswa lebih banyak belajar sehingga dapat memahami materi.

Sedangkan pada sampel kedua permasalahan pada teknisnya semisal mati

lampu pembahasan materi dengan media pembelajaran tidak dapat digunakan tetapi mempunyai kelebihan dapat mengulang materi yang belum dipahami, sehingga siswa mempunyai gambaran tentang materi yang telah dijelaskan oleh pendidik

Sampel yang ketiga memiliki kelemahan siswa belum tentu bisa mempraktikkan penjelasan dari materi yang diajarkan oleh guru, karena yang mempraktikkan hanya pendidik saja sedangkan siswa hanya melihat. Kelebihan dari sampel yang ketiga hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk pembahasan terhadap materi, siswa juga dapat mempunyai gambaran terhadap materi yang diterangkan.

Sampel yang keempat memiliki kelebihan siswa dapat langsung mempraktikkan materi web design dengan menggunakan *Content Managemen System* (CMS) wordpress yang diajarkan oleh pendidik dengan praktik komputer dan hanya membutuhkan waktu yang singkat, karena siswa dapat menanyakan kepada pendidik apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Manfaat dari media pembelajaran blog sebagai berikut : siswa dapat membuat blog dengan wordpress, selain itu siswa juga dapat berlatih menulis materi di blog.

2) KELEMAHAN DAN KELEBIHAN SISTEM

Setelah melalui proses pembuatan media pembelajaran ini dari awal sampai akhir, penulis menemukan berbagai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran ini.

1. Kelemahan

- Media pembelajaran ini hanya dapat dijalankan menggunakan media komputer.
- Materi pembelajaran yang termuat didalam media pembelajaran ini belum lengkap, sehingga perlu adanya penambahan materi.

2. Kelebihan

- Dapat dijalankan dengan menggunakan media komputer yang tidak memiliki *software Macromedia Director MX*
- Dengan kelebihan yang dimiliki *Macromedia Director* sebagai *multimedia authoring tool* yang mampu menghasilkan file lintas platform membuka kemungkinan media pembelajaran ini dapat dijalankan pada komputer yang

menggunakan sistem operasi yang berbeda.

- User friendly* dikarenakan memiliki *user interface* yang mudah dipahami dan menarik dan dapat dioperasikan oleh pengguna yang belum begitu mengerti komputer.

3) TAMPILAN HALAMAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Halaman Judul

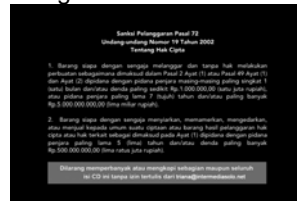
Halaman ini muncul pertama kali ketika media pembelajaran ini dijalankan, didalam halaman ini berisi judul dari media pembelajaran, nama pembuat dan alamat email pembuat. Halaman judul dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar Halaman Judul

2. Halaman Perjanjian

Halaman perjanjian berisi tentang kesepakatan yang harus disetujui oleh pengguna sebelum menggunakan media pembelajaran ini. Halaman perjanjian dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:



Gambar Halaman Perjanjian

3. Halaman Main Menu

Halaman main menu berisi tentang intro yang berisi video dari theme wordpress, petunjuk tutorial, materi dan profil pembuat pembelajaran. Halaman main menu dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini :



Gambar Halaman Main Menu

4. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk dari tutorial. Halaman

petunjuk tutorial dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini :



Gambar. Halaman Petunjuk

17. UJI COBA SISTEM

Media Content Management System (CMS) wordpress berbasis multimedia ini menggunakan skala pengujian yaitu skala numeris. Skala numeris merupakan metode yang terdiri atas 5 atau 7 alternatif nomor untuk mengukur sikap responden terhadap subyek, obyek atau kejadian tertentu (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002).

Penelitian ini telah diuji cobakan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden yang berjumlah 31 orang, untuk membuat gambaran kemampuan media pembelajaran ini dapat memenuhi standar keinginan masyarakat yang ingin mempelajari wordpress.

18. Kesimpulan

- 1 Dengan media pembelajaran maka pembelajaran pembuatan blog menjadi lebih mudah dipelajari oleh siswa.
- 2 Media pembelajaran berupa CD dan dilaksanakan dengan memainkan CD pembelajaran di komputer multimedia.

19. Saran

1. Untuk pengguna yang ingin mengembangkan wordpress lebih jauh hendaklah secara periodik mengunjungi website www.wordpress.com untuk mendapatkan berbagai informasi yang berkaitan tentang wordpress.
2. Supaya weblog dapat digunakan dalam jangka waktu yang tidak ditentukan, sebaiknya bagi pengguna weblog hendaklah menggunakan domain dan hosting yang resmi atau berbayar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hadi, Ariesto Sutopo, *Macromedia Interaktif dengan Flash*, Bandung, 2004

[2] Eko, Agfianto Putra, *Tutorial Adobe Captivate 4*, Bintang, Jakarta, 2008

[3] Eka, Bambang Purnama, *Perancangan Awal Perangkat Lunak Ensiklopedia Wayang Digital Berbasis Multimedia*, Universitas Surakarta, 2006

[4] Riyana, Cepi, *Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Universitas Indonesia, Jakarta, 2008

[5] Yulwardian, Elga *Editing Video Praktis dengan Ulead Video Studio 7.0*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004

[6] Hendratman, Hendi *The magic of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2008

[7] Mulyanto, St dan Leong, Marlon, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2009

[8] Agus, Made Adnyana, *Animasi Flash Dengan Swishmax*, 2005

[9] Suyanto, M., *Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003

[10] Adri, Muhammad, *Guru Go Blog Optimasi Blog Untuk Pembelajaran*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008

[11] Suruali, Nasir, *Sistem Keamanan Macromedia Flash*, Institut Teknologi Bandung, Bandung, 2004

[12] Hakim, Rachmad S, *Mengenal Adobe Photoshop CS3*, 2008

[13] Wahana Komputer, *Panduan Aplikatif Pembuatan Animasi dengan Macromedia Director MX 2004*, Andi, Yogyakarta, 2005

[14] Putra, Arif B. N, Sujaini, Herry dan Fajrin, *Perancangan Content Managent System Untuk Website Dosen Dan Mahasiswa*, Universitas Tanjungpura, 2008

[15] Anonymous, *Wordpress*, <http://wordpress.org>, 2010

[16] Indriantoro, Nur dan Supomo, Bambang, *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*, BPFE-Yogyakarta, Yogyakarta, 2002