



PELATIHAN PEMBUATAN *BLOG* BAGI GURU MAN 1 KOTA PAGARALAM

Buhori Muslim¹, Asep Syaputra²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika; Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam (STTP) Jl. M. Siagim
No.75 Kel. Karang Dalo, Dempo Tengah, Kota Pagar Alam Telp/Fax: (0730) 621916

e-mail: ¹buhoristtp@gmail.com, ²asepsyaputra68@gmail.com

Abstrak

*Tujuan pelatihan menabahnya pengetahuan pendukung pembelajaran bagi Guru MAN 1 Kota Pagaralam, saat ini sistem pembelajaran masih menggunakan cara konvensional Guru menjelaskan materi menggunakan papan tulis didukung buku paket (pelajaran) dan penetrasi Teknologi dan sistem informasi yang masuk pada segala bidang, demikian hal pada bidang pendidikan, saat ini dunia pendidikan telah banyak memanfaatkan Teknologi dan sistem informasi sehingga Pimpinan MAN 1 Kota Pagar Alam merasa bertanggungjawab meningkatkan kemampuan Guru untuk memahami teknologi pembelajaran berbasis Website (*Blog*) untuk mendukung menyampaikan informasi mata pelajaran pada siswa, sehingga siswa dapat belajar dimana saja menggunakan internet, sehingga diadakan pelatihan dengan bantuan dosen STT Pagaralam dimana pelatihan ini menggunakan metode pelatihan secara langsung, agar pelaksanaan pelatihan berjalan sesuai target maka dilakukan tes terhadap tingkat pemahaman para Guru terhadap Teknologi *Blog* dengan Pre dan Pos Tes, diawali dengan pengenalan teknologi internet dan teknologi *Blog* pada para Guru dilanjutkan dengan praktek pembuatan *Blog* Pembelajaran. Dari hasil pre tes diketahui bahwa para Guru 95% belum memahami teknologi *Blog* dan setelah dilakukan penjelasan dan praktek secara langsung membuat media pembelajaran dengan *Blog* pada para Guru dilakukan pos tes dan hasilnya sangat bagus para guru 100% memahami dan mengetahui cara memanfaatkan serta membuat media pembelajaran dengan *Blog* bahkan Guru merasa nyaman menjelaskan materi pembelajaran dengan dukungan *Blog*.*

Kata kunci— *Pelatihan, Informasi, Blog, Guru, Pembelajaran.*

1. PENDAHULUAN.

Pengabdian menjadi hal penting yang harus dilakukan pada tiap civitas perguruan tinggi (PT) sebagai perwujudan rasa saling empati dan berbagi yang harus dipupuk, pengabdian juga menjadi kewajiban yang harus dilaksanakan karena menjadi syarat saat meningkatkan jenjang jabatan akademik (JJA) dan pengurusan berkas sertifikasi bagi dosen, dan pengabdian yang dilakukan harus sejalan dengan keahlian masing-masing pengabdian, maka dalam hal ini pengabdian berhubungan dengan teknologi informasi. Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet sangat mempengaruhi gaya hidup manusia, salah satunya *Blog* yang merupakan salah satu fasilitas pemanfaatan internet. Media ini sangat banyak sekali digunakan di setiap bidang kehidupan. Tak luput salah satunya *blog* untuk Pendidikan, baik itu bersifat pribadi maupun institusi, *Blog (Web Log)* merupakan sarana untuk menyimpan informasi secara *online* bisa digunakan siapa saja, memberikan informasi tanpa batas ruang dan waktu.

Blog atau *Web Log*, catatan pribadi yang ditulis di internet, berisi berupa informasi dan sering di *update* penggunaannya secara kronologis (menurut waktu) *blog* bisa dikatakan sebagai buku harian. Namun *blog* perbedaannya dapat dibaca siapa saja, tulisan *blog* berupa fokus pada satu bidang informasi saja, misal seperti politik, budaya, teknologi, olah raga, pendidikan dan lain-lain.

Namun *blog* juga bisa berupa jurnal pribadi yang berisi tentang kisah seseorang yang mempunyai *blog* tersebut pada kehidupan sehari-harinya.

Dari pemaparan diatas dituntut agar para Guru bidang studi harus selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan semua *resource* terkait, sehingga dipandang perlu untuk diadakan pelatihan *blogging* ini. Agar sarana pembelajaran dapat memiliki ragam yang berbeda-beda yang memudahkan para peserta didik, tentu lebih membantu jika sarana pembelajaran bisa dipergunakan dimana saja, tentu pelajaran benar-benar dipahami oleh peserta didik yang mengikuti pelajaran.

2. METODE.

Pengabdian yang dilakukan dosen STTP ini berbarengan dengan kuliah kerja nyata (KKN) yang dilakukan pada mahasiswa sehingga pada pelaksanaannya mahasiswa bisa membantu dosen yang sedang melaksanakan pengabdian. Sedangkan metodologi yang digunakan pada pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini, dengan cara menyimak (menonton) bersama, membaca bersama (modul pelatihan), memahami *tools* aplikasi dan berinteraksi secara langsung (Aplikatif) dengan *software* atau praktek langsung, sehingga para peserta pelatihan diyakini dapat memahami seluruh materi dengan baik.

2.1. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

Secara definisi pengabdian kepada masyarakat (PkM), suatu kegiatan membantu masyarakat dalam aktivitasnya tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Umumnya program pengabdian pada masyarakat ini dirancang oleh institusi perguruan tinggi (PT) untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa dan negara, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bentuk-bentuk kegiatan Pengabdian Masyarakat: Bakti Sosial dan Mengajar. Tujuan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi, berupa:

1. Meningkatkan inovasi teknologi dan mendorong pembangunan ekonomi Indonesia dengan cara melakukan komersialisasi hasil penelitian, yang dihasilkan PT;
2. Mampu memberikan solusi berdasarkan hasil kajian akademik atas kebutuhan, tantangan atau persoalan dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tak langsung;
3. Melaksanakan kegiatan yang mengentaskan masyarakat dari tersisih (*preferential option for the poor*) di semua strata, yaitu masyarakat tersisih secara ekonomi, politik, sosial dan budaya;
4. Melakukan alih teknologi, ilmu, pengetahuan & seni kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia.

2.2. Multimedia Pembelajaran.

Multimedia yaitu media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri: teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia *linier* dan multimedia interaktif. Multimedia *linier*, suatu multimedia yang tak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial, contoh: TV dan film. Menurut Rosch Multimedia diartikan sebagai kombinasi komputer dan video (Rosch, 1996). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau *output*. Media ini berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002) Hofstetter mengatakan, multimedia ialah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video & animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia interaktif, suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol bisa dioperasikan, sehingga pengguna bisa memilih yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku bersifat relatif konstan. Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini berbagai macam kombinasi grafis, teks,

suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi berbentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Definisi multimedia bervariasi. Richard Mayer, profesor psikologi di University of California, Santa Barbara, mendefinisikan multimedia sebagai presentasi dari konten yang mengandalkan teks & grafis. Mao Neo Neo TK dan Ken, staf pengajar di Universitas Multimedia di Malaysia, memperluas definisi ini. Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan & memproduksi *produk multimedia*. Multimedia adalah “kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi pada audiens. Setiap kombinasi atau permutasi dari format media yang umum, keseluruhan harus lebih besar daripada jumlah bagian-bagian. Multimedia pasti memiliki potensi untuk memperluas jumlah dan jenis informasi yang tersedia untuk pelajar. Sebagai contoh, online ensiklopedi dapat memberikan link ke video dan artikel tambahan tentang topik tertentu yang menarik. Berita cerita referensi *link* ke komentar audio, *replay* rekaman *video* dan *link* ke website dengan sumber daya tambahan. Instruksi online dapat mencakup penjelasan, *link* ke sumber daya, simulasi, ilustrasi dan foto, dan jenis kegiatan segudang yang juga dapat mencakup beberapa media.

Mayer menjelaskan bagaimana kita memproses informasi melalui dua saluran dasar, verbal dan visual. Banyak orang berasumsi bahwa multimedia jelas lebih baik karena menggunakan kedua saluran. Para peneliti telah menemukan bahwa multimedia membantu orang belajar lebih mudah karena lebih mudah dengan preferensi belajar yang beragam. Beberapa media dapat digunakan untuk mengambil keuntungan, kenyataan bahwa otak kita mengakses informasi dengan cara nonlinier. Meskipun multimedia dapat memberikan kesempatan untuk belajar ditingkatkan, itu juga bisa efektif, bahkan merugikan, ketika diimplementasikan buruk.

Suatu komputer pribadi (PC) dikatakan PC multimedia jika PC tersebut memiliki: *drive* CD-ROM atau DVD dan mendukung perekaman dan pemmainan kembali (*playback*) audio ragam-gelombang 16-bit, sintesis suara MIDI, tampilan gambar bergerak MPEG, dengan prosesor pusat cukup cepat dan RAM yang besar yang mampu memainkan dan berinteraksi dengan media-media tersebut secara waktu nyata, dan dengan *harddisk* cukup besar untuk menyimpan hasil-kerja multimedia yang diciptakan.

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Multimedia juga akan membantu menyebarkan informasi kepada jutaan orang yang bahkan tidak memiliki komputer dan tidak mengerti komputer. Multimedia dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental yang lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan dari teks saja. Dengan multimedia, kita mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi. Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi *produk multimedia*. Produk multimedia berbasis presentasi, seperti *slide show* terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video. Presentasi ini akan mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep kunci dan proses yang dibutuhkan untuk mengajar dan menjadi sumber kebanggaan besar bagi mereka. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

A. Elemen Elemen Multimedia

Multimedia Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi dan video.

B. Perangkat Multimedia

1. Perangkat Keras

Perangkat keras dalam multimedia umumnya adalah komputer, yang terdiri atas:

- Input : Keyboard, mouse, mikrofon, camera, scanner.
- Output : Monitor, speaker, headset, printer.
- Storage : Harddisk, CD, DVD, Flashdisk, card memory

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau aplikasi yang mendukung untuk sarana multimedia antara lain :

- Pengolah teks: Notepad, wordpad, microsoft officeword, open office.
- Pengolah gambar: Adobe Photoshop, coreldraw, photoscape, phothoshine, 5d fly, lightroom.
- Pengolah Suara: Sound forge, sonic, adobe audition, cool edit pro, guitar pro.
- Pengolah Animasi: Macromedia flash, adobe flash, swis, GIF animator.
- Pengolah Video: U lead, windows movie maker, adobe premiere, sony vegas.

C. Penerapan Aplikasi Multimedia

Proses pembelajarn didalam kelas lebih cenderung sering mengalami gangguan akibat faktor lingkungan seperti :

- Jumlah siswa terlalu banyak berakibat tidak terpantau seluruh siswa sehingga tidak konsentrasi
- Ruang yang berdekatan yang menimbulkan suara satu sama lain saling berbenturan
- Perangkat peraga lebih banyak menggunakan perangkat papan tulis yang memakan waktu lebih banyak ketika dilakukan setiap penulisan materi pelajaran
- Buku sebagai sumber ajar bersifat statis

Melihat gangguan yang timbul menggunakan pembelajaran konvensional, maka pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu jalan keluar yang sangat membantu pendidik untuk mengelolah kelas. Beberapa multimedia pembelajaran telah dihasilkan seperti untuk SMU, Pustekom telah menghasilkan media pembelajaran yang meliputi Bahasa Inggris (*Healthy Food, Communication*), Biologi (Siklus Sel, Gerak pada Tumbuhan), Fisika (Interferensi Cahaya, Mikroskop), Geografi (Penginderaan Jauh), Ekonomi (Biaya Produksi), Kimia (Gugus Fungsi) & Matematika (Statistik). Untuk SMK, Pustekom memproduksi multimedia pembelajaran untuk Elektronika (Osiloskop) dan Otomotif (Sistem Bahan Bakar Bensin). Untuk SLTP, Pustekom memproduksi multimedia pembelajaran Fisika (Bahan Tambang dan Sumber Energi, Pengisian Elektroskop secara Induksi). Untuk TK diproduksi media pembelajaran Pembinaan Watak. Multimedia juga digunakan pada proses pembelajaran jarak-jauh (*distance learning*).

Pembelajaran berbasis komputer multimedia lingkungan – yang terdiri dari gambar (seperti sebagai animasi) dan kata-kata (seperti narasi) – menawarkan tempat yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, semua pesan multimedia tidak sama efektif, sehingga fokus kita pada bagaimana merancang pesan multimedia yang mempromosikan makna belajar. Bagaimana kita menggunakan kata-kata dan gambar untuk membantu orang memahami bagaimana sistem kerja, Beberapa perguruan tinggi, terutama di luar negeri, telah menerapkan model pembelajaran ini menggunakan multimedia *online*. Perguruan tinggi atau institusi pendidikan yang menggunakan multimedia dalam pemasarannya maupun pendidikannya, menjadikan perguruan tinggi ataupun institusi pendidikan tersebut meningkatkan keunggulan bersaing. Berbagai aplikasi multimedia dapat dilihat pada penjabaran berikut. Tampak bahwa aplikasi multimedia sangat luas.

D. Keuntungan Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Keuntungan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut :

- Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
 - Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
 - Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik
- Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:
- Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
 - Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
 - Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
 - Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
 - Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
 - Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyelesaikan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara *on-line*.
 - Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik
- Perkembangan teknologi internet sangat pesat dan merambah seluruh penjuru telah dimanfaatkan di berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan/pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan. Perangkat lunak yang dihasilkan memungkinkan pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik.

2.3. Blogging.

Istilah Weblog disingkat menjadi Blog sebenarnya mulai dikenal sejak 1997, baru populer tahun 2000. Blog itu aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada halaman web umum. Tulisan ini seringkali dimuat dalam urutan terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian. Saat ini, Blog sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari WWW dan dunia *per-internet-an*. *Blog* dijadikan sebagai sumber berita koran, majalah, radio, bahkan televisi juga sudah menyiarkan beritanya lewat *Blog*. Dunia pendidikan pun sudah banyak menampilkan materi pendidikan di *Blog* yang telah dibuat khusus maupun tidak khusus untuk dunia pendidikan. Didalam *Blog* para pengajar maupun pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dapat mem-*posting* materi-materi yang mereka anggap berguna bagi para pencari informasi pendidikan. Sedangkan pencari informasi pendidikan pun bisa berpartisipasi mengembangkan maupun sekedar sekedar memberikan komentar dari isi *Blog* yang telah dilihat.

Sejarah Blog.

Di masa lalu, *web* masih memiliki tampilan sederhana, warna *background* tidak menarik, teks warna hitam dan *link* berwarna biru. Berangsur-angsur muncul gambar, suara, animasi dan video yang membuat tampilan *web* menarik. Walaupun demikian, tampilan halaman web masih terlihat statis. Sudah ada pendekatan memisahkan data tampilan web dengan menyimpan data ke database, namun tetap saja tampilannya berubah jika ada yang meng-*update*-nya secara manual. Tahun 1990 mulai muncul *software* pembuat Blog dan muncul juga layanan-layanan lain yang membuat orang mudah membuat *website* & meng-*update*-nya secara kontinu. Fasilitas ini mulai berevolusi hingga menjadi layanan *Blog* seperti sekarang ini. Menggunakan layanan *blogging*, seseorang tak perlu melakukan koding HTML secara manual untuk menentukan letak isi artikel. Pengguna hanya perlu mengisikan isi artikel ke form & menyimpannya, maka isi artikel otomatis ditampilkan *software blogging* tersebut. Dengan demikian, proses penggantian konten *website* lebih mudah, cepat dan tak mahal. Media blog pertama dipopulerkan Blogger.com, dari PyraLab akhirnya PyraLab diakuisi

Google.Com akhir tahun 2002. Sejak itu, banyak terdapat aplikasi yang bersifat sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis *blog*. *Blog* mempunyai fungsi sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan. Sebagian *blog* dipelihara seorang penulis tunggal, sementara sebagian lain oleh beberapa penulis. Banyak juga *weblog* memiliki fasilitas interaksi dengan para pengunjungnya, seperti menggunakan buku tamu dan kolom komentar yang dapat memperkenalkan pengunjung meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif. Situs-situs *web* yang saling berkaitan berkat *weblog*, atau secara total merupakan kumpulan *weblog* disebut *blogosphere*. Bilamana sebuah kumpulan gelombang aktivitas, informasi dan opini yang sangat besar berulang kali muncul untuk beberapa subyek atau sangat kontroversial terjadi dalam *blogosphere*, maka hal itu sering disebut sebagai *blogstorm* atau badai *blog*.

Jenis-jenis Blog

1. Blog politik: Tentang berita, politik, aktivis dan persoalan berbasis *blog* (Seperti kampanye).
2. Blog pribadi: Disebut buku harian online berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan jahat dan perbincangan teman.
3. Blog bertopik: Blog yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu.
4. Blog kesehatan: Lebih spesifik tentang kesehatan. Blog kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dll.
5. Blog sastra: Lebih dikenal sebagai *litblog* (*Literary blog*).
6. Blog perjalanan: Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan keterangan-keterangan tentang perjalanan/traveling.
7. Blog riset: Persoalan tentang akademis seperti berita riset terbaru.
8. Blog hukum: Persoalan hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan *blawgs* (Blog Laws).
9. Blog media: Berfokus pada bahasan kebohongan atau ketidakkonsistensi media massa; biasanya hanya untuk koran atau jaringan televisi.
10. Blog agama: Membahas tentang agama.
11. Blog pendidikan: Biasanya ditulis oleh pelajar atau guru.
12. Blog kebersamaan: Topik lebih spesifik ditulis oleh kelompok tertentu.
13. Blog petunjuk (directory): Berisi ratusan link halaman website.
14. Blog bisnis: Digunakan pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka.
15. Blog pengejawantahan: Fokus tentang objek diluar manusia; seperti anjing.
16. Blog pengganggu: Digunakan untuk promosi bisnis affiliate.

2.4. Pemanfaatan Blog Sebagai Sumber Belajar.

Berdasarkan aplikasi pemanfaatan blog seperti yang telah disebutkan diatas, maka berikut merupakan pernyataan para ahli tentang blog sebagai sumber belajar, yang dilakukan didalam kelas oleh siswa bersama gurunya:

a. Pengertian Pemanfaatan.

Pada kehidupan manusia tidak terlepas dari kata belajar, baik itu belajar dalam lingkungan formal maupun belajar di lingkungan non-formal. Saat manusia belajar sesuatu maka mereka secara sadar maupun tak sadar telah memanfaatkan sumber belajar yang ada berupa buku, tv, radio, manusia, bahkan internet. Ada lima aspek dalam pemanfaatan, yaitu:

- Media sebagai teknologi mesin
- Media sebagai tutor
- Media sebagai pemotivasi belajar
- Media sebagai alat berpikir dan memecahkan masalah.

b. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar yaitu apa saja (orang, bahan, alat, teknik, lingkungan) yang mendukung serta memungkinkan memberikan kemudahan dan kelancaran terjadinya belajar, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara pelajar dengan sumber belajar. Sumber belajar dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- Sumber belajar yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*)
- Sumber belajar yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*)

c. Pemanfaatan *Blog* Sebagai Sumber Belajar

Di dunia yang modern ini pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan pun tak dielakkan lagi. Teknologi modern, arus informasi semakin tak dapat terbendung lagi. Semua orang diseluruh dunia mengetahui apa yang diinginkan melalui internet. Internet bisa menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga siapa pun bisa memanfaatkannya. Pemanfaatan internet pada pendidikan telah gencar dilakukan diberbagai negara. Internet sudah menjadi bagian yang tak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. *Blog* salah satu produk yang dihasilkan internet bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar karena *Blog* dapat dibuat siapa pun dengan sangat mudah dan yang penting *Blog* dapat dibuat dengan gratis.

Faktanya tentang penggunaan internet di kalangan pelajar, lebih banyak dimanfaatkan untuk melakukan hal-hal yang kurang produktif, seperti terlalu banyak *chatting*, *friendster*-an, bermain *game online* dan mengakses *pornografi*. *Blog* yang jumlahnya berlipat 2 setiap 6 bulan, yang pemiliknya dari kalangan pelajar dan remaja jumlahnya sangat signifikan, hal ini merupakan fenomena harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan membuat *Blog* yang berkualitas agar masyarakat pelajar bisa dengan mudah memperoleh informasi yang diperlukan. Selain berkualitas, *Blog* yang dibuat harus menarik agar pelajar betah belajar didunia maya. Berbagai referensi, jurnal, maupun hasil penelitian bisa dengan mudah di *download* diberbagai *Blog* di seluruh dunia. Cukup memanfaatkan *search engine*, materi yang dibutuhkan diperoleh dengan cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi yang dapat ditemui cenderung lebih *up to date*. Adapun manfaat *Blog* bagi pelajar adalah sebagai berikut:

- meningkatkan pengetahuan,
- berbagi sumber diantara rekan sejawat,
- bekerjasama dengan pengajar di luar negeri,
- kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung,
- mengatur komunikasi secara teratur, dan
- berpartisipasi dalam forum-forum lokal maupun internasional.

Para pengajar juga dapat memanfaatkan *Blog* sebagai sumber mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus *online* dengan metodologi baru, mengakses materi pembelajaran yang cocok untuk pebelajarnya, serta dapat menyampaikan ide-idenya. Sementara itu pelajar juga bisa menggunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi dan mengembangkan kemampuan dibidang penelitian. *Blog* juga dapat dimanfaatkan guru untuk media pembelajaran, yaitu *Blog* guru sebagai pusat pembelajaran. Guru menuliskan materi belajar, tugas, maupun bahan diskusi di *blognya*, kemudian para murid bisa berdiskusi dan belajar bersama-sama di *blog* guru. Selain itu *blog* guru dan murid juga bisa saling berinteraksi. Guru, yang harus memiliki *Blog*, mengharuskan murid memiliki *blognya* masing-masing, sebagai sarana mengerjakan tugas yang diberika guru. Metode ini bisa memacu iklim kompetisi antar siswa, karena tentu saja para siswa ingin *blognya* menjadi yang terbaik. Setelah semua siswa memiliki *Blog* dibuatlah suatu komunitas blogger pebelajar. Ada sebuah *Blog* sebagai pusat pembelajaran (bisa berupa *blog aggregator* atau blog dengan beberapa kontributor), dengan guru dan siswa dari berbagai sekolah bisa tergabung di komunitas *blogger* pelajar tersebut.

2.5. Pre & PostTes.

Pre tes yaitu suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre tes diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre tes diartikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat diadakan pre tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

Pos tes merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, pos tes evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan pos tes dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya pos tes ini untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil pos tes ini dibandingkan dengan hasil pre tes yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa.

2.6. Penyelesaian Masalah.

Permasalahan yang dihadapi MAN 1 Kota Pagar Alam penambahan softskills bagi para Guru di bidang teknologi informasi khususnya bidang blogging yang diaplikasikan sebagai media pendukung pembelajaran. Sehingga sesuai permasalahan maka perlu dilakukan pelatihan pembuatan blog, ini di yakini bisa menambah softskills dan kepercayaan diri para guru dalam mengajar sehingga tidak hanya masalah atau pelajaran umum saja yang dipahaminya tetapi mendapat pelajaran tambahan dimasukan ke dalam blog sehingga lebih siap menghadapi perkembangan zaman pada masyarakat (dunia pendidikan).

3. PEMBAHASAN DAN HASIL.

3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.

Realisasi dan pemecahan permasalahan yang ada pada MAN 1 Kota Pagar Alam maka berikut merupakan langkah-langkah pelaksanaan pengabdian yang sudah dilakukan oleh pengabdian, yang mana pada dilaksanakan secara berurut sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan

Waktu	Materi	Penyaji
08.00 - 09.00	<i>Pre Test</i>	Buhori Muslim & Asep Syaputra
09.00 - 09.30	Persiapan Membuat <i>Blog</i>	
09.30 – 12.00	Panduan Membuat <i>Blog</i> dan Tutorial Membuat <i>Blog</i> dengan <i>Wordpress</i>	
12.00 – 12.30	Ishoma	
12.30 - 13.00	<i>Post-test</i>	

Berdasarkan langkah pelaksanaan pengabdian (PkM) diatas dari metode pelaksanaan yang dilakukan pada saat pengabdian, yang mana pelatihan dilakukan dengan seperti seminar, dengan menjelaskan materi tentang teknologi *blog*. Pertama, dilakukan Pre tes untuk memberikan gambaran awal kepada narasumber tentang pemahaman peserta pada materi yang akan disampaikan sehingga tidak mengulang materi yang telah dipahami oleh peserta sehingga narasumber menyampaikan materi benar-benar yang dibutuhkan oleh seluruh peserta, pre tes dilakukan dengan diberikan kuisisioner. Kedua, pengantar atau persiapan pembuatan blog, dilakukan penyampaian materi teori pengenalan tentang teknologi informasi, dasar-dasar website, dan blogging sampai peserta memahami dengan baik.

Ketiga, disampaikan tata cara membuat website (*blog*), memasukan data, mengolah data dan merubah tampilan data pada *blog*. Disampaikan langkah-langkahnya secara berurutan sehingga menjadi *blog* pribadi, *blog* sarana pendidikan dan *blog* lainnya berdasarkan kebutuhan pembuatnya. Dan pada bagian ini dilakukan praktek pembuatan *blog* secara langsung oleh seluruh peserta pelatihan. Terakhir, dilakukan pos tes, pos tes dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan yang dilakukan pada MAN 1 Kota Pagar Alam ini, keberhasilan ini diketahui setelah dibandingkan dengan hasil pre tes, jika hasil yang didapatkan ternyata hasilnya pemahaman peserta pelatihan pada pos tes lebih tinggi dari pada pre tes maka pelatihan yang dilakukan pada MAN 1 Kota Pagar Alam ini dinyatakan berhasil dengan baik.

3.2. Pembahasan & Hasil.

Hasilnya, berdasarkan rangkaian yang dilakukan diatas maka dapat dirincikan hasil pembahasan setiap langkah, secara nyata diketahui tingkat pemahaman dan softskills yang meningkat dari peserta pelatihan, rata-rata tidak terlalu baik pemahamannya pada bidang teknologi informasi, internet, website dan blog, setelah mengikuti pelatihan ini seluruh peserta mampu memahami dengan baik semuanya, maka secara jelas berikut penjelasan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Keberhasilan Pelaksanaan Kegiatan

Materi	Hasil
Pendahuluan	Pre tes: hasilnya materi yang disampaikan oleh narasumber merupakan materi yang benar-benar yang diperlukan oleh peserta pelatihan.
Pengantar TI dan Blogging	Peserta sangat memahami Teknologi informasi, website dan sangat memahami tentang teknologi blogging yang diaplikasikan untuk pendidikan.
Praktek Blogging	Seluruh peserta membuat blognya sendiri dengan data pelajaran yang langsung dimasukan, mampu mengolah data dan melakukan perbaikan data.
Penutup	Diketahui bahwa seluruh peserta pelatihan mampu membuat blog materi pelajaran yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran pada para siswanya, disebut deng pos tes.

Melalui tabel ini di pahami hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan ini softskills para peserta Guru MAN 1 Kota Pagar Alam, pada Pendahuluan dilakukan pre tes dan hasilnya narasumber menyampaikan materi dengan baik sesuai dengan kebutuhan para peserta pelatihan. Kedua, Pengantar pengenalan Teknologi informasi dan blogging, hasilnya seluruh peserta memahami dengan baik tentang teknologi informasi perkembangannya dan memahami dengan baik tentang blogging, tentang website dan tentang teknologi sistem informasi yang berkembang saat ini sehingga mendapat gambaran arah pengembangan teknologi pendidikan yang berbasis digital. Ketiga, praktek pembuatan blogging, mengaplikasikan teori yang telah disampaikan sebelumnya dan hasilnya peserta mampu membuat blog pembelajaran dengan sangat baik, terlihat dari tampilan blog yang cukup baik dan materi mudah dipahami oleh pembaca blog. Keempat, penutup dilakukan pos tes, hasilnya telah terbukti pada langkah ketiga peserta benar-benar mampu membuat blog pembelajaran dengan sangat baik, sehingga dengan pelatihan ini peserta pelatihan menjadi lebih optimis dalam menghadapi masa depannya dalam pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran ini memberikan keuntungan bagi MAN 1 Kota Pagar Alam karenanya masyarakat semakin percaya dan bagi STTP dengan pengabdian dan pelatihan ini mendapat calon atau peminat baru untuk kuliah di STTP dan lebih meningkatkan kepercayaan pada kemampuan alumni yang sangat baik, sehingga bisa diidentifikasi berikut merupakan hasil akhirnya, yaitu:

- a. Para peserta Guru MAN 1 Kota Pagar Alam mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang teknologi informasi dan blogging.
- b. Seluruh peserta Guru MAN 1 Kota Pagar Alam menjadi sangat paham terhadap teknologi informasi yang lebih aplikatif untuk mendukung dalam pengolahan data yang diperlukannya, missal untuk pembelajaran.
- c. Membantu Guru TIK MAN 1 Kota Pagar Alam sudah terbantu dalam pemberian pemahaman terhadap teknologi informasi up to date yang aplikatif bagi Guru yang lain.
- d. Para Guru peserta pelatihan lebih memahami lagi tentang aplikasi pembelajaran TIK yang disampaikan, jauh lebih memahami secara lebih aplikatif dalam memperbaiki blog.
- e. Para Guru peserta pelatihan menjadi lebih merasa percaya diri saat terjun pada dunia kerja, dan pendidikan yang harus dilakukannya.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di MAN 1 Kota Pagar Alam dengan tujuan melatih Para Guru non TIK dalam melakukan pembuatan website atau blog yang diaplikasikan untuk pembelajaran, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kegiatan proses pembelajaran aplikatif secara langsung ternyata sudah mampu meningkatkan semangat para peserta belajar menjadi lebih baik (giat), dan lebih paham terhadap materi.
- b. Telah mampu menambah *softskills* dan pemahaman para peserta pelatihan terhadap teknologi informasi dan blogging.
- c. Mampu meningkatkan rasa percaya diri Guru Peserta pelatihan dengan kemampuannya ketika melakukan pembelajaran.
- d. Membantu guru pelajaran TIK dalam hal memahami para guru Non TIK terhadap suatu aplikasi tertentu.

5. SARAN

Maka sesuai pengalaman yang dilihat dan dirasakan pengabdian pada saat melaksanakan pengabdian (PkM) ini maka, penulis dalam hal ini bisa memberikan saran:

- a. Kesempatan lebih banyak kepada civitas untuk melakukan pengabdian
- b. Menambah tempat pengabdian lebih banyak agar kegiatan dilakukan bisa lebih banyak lagi.
- c. Peserta pelatihan di tambah jumlahnya untuk setiap kelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasi pada semuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdillah, L., Handayani, T., Rosalyn, E. R., & Mukti, Y. I. (2020). Collaborating Digital Social Media for Teaching Science and Arabic in Higher Education during COVID-19 Pandemic. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 4(2), 12-25.
- [2] Arif, A., & Mukti, Y. (2017). Rancang Bangun Website Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Kota Pagar Alam. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(03), 156-165.
- [3] Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004.
- [4] Muslim, B. 2018. Pelatihan aplikasi editing video dengan filmora., Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat, LPPM STT Pagaralam.
- [5] Muslim, B. 2018. Pelatihan Pembuatan Blog Bagi Guru Ma Ponpes Darul Mutaqin Kota Pagaralam. *NGABDIMAS*. Vol 1. No.1. Bulan Juni, Hal. 6-11.
- [6] Horsley, M., Knight, B., & Huntly, H. 2010. The role of textbooks and other teaching and learning resources in higher education in Australia: Change and continuity in supporting learning. *IARTEM 1-Journal*. 3(2). 43-61.
- [7] Muslim, B. 2017. Pengantar Teknologi informasi. Yogyakarta: C.V BUDI UTAMA (Deepublish) Yogyakarta.
- [8] Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2006. Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [9] Muslim, B. (2014). Analisis system informasi (SI) terintegrasi di Perguruan Tinggi (PT) (Studi Kasus: STT Pagaralam). *Jurnal Teknologi Informasi MURA*, Vol 10. Page 83-91.
- [10] Muslim, B (2014). Analisis rencana aplikasi teknologi informasi pada STT Pagar Alam. *Prosiding semnastik dan Magma*. Issue: Aplikasi Teknologi dan sistem Informasi. PPP

- UBD Pres. Pages 397-404.
- [11] Hutchinson E. Sarah and Sawyer C. Stacey, 2000, Computers, Communications & Information, McGraw Hill Companies Inc.
- [12] Indonesia Services Education HP Tim, 2001, Manajemen Sistem Belajar Di Dunia Maya, Majalah Info Komputer.
- [13] M.H Jogyanto, 1995, Pengenalan Komputer, Andi Offset Yogyakarta.
- [14] Menristekdikti. 2016. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi X Tahun 2016. hlm. 4.
- [15] Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin and Barbara Means, Increasing Student Learning Through Multimedia Projects Diakses dari http://www.ascd.org/publications/books/102112/chapters/What_Is_Project-Based_Multimedia_Learning%25C2%25A2.aspx.
- [16] Gilbert, D. (2002). Multimedia Technology, Queensland: University of Queensland.
- [17] Eleanor L. Criswell (1989), Design of Computer-Based Instruction, Macmillan Pub Co, 1989.
- [18] Richard E. Mayer, Roxana Moreno, 1998, Aids to computer-based multimedia learning, Richard E. Mayer*, Roxana Moreno Departemen Psikologi, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA Department of Psychology, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA
- [19] Isro'Mukti, Y. (2017). Sistem Informasi Madrasah Aliyah Negeri Pagar Alam Berbasis Web. Indonesian Journal of Computer Science, 6(2), 192-205.
- [20] Mukti, Y. (2017). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pagar Alam. JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 8(02), 83-92.
- [21] Isro'Mukti, Y. (2018, October). Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam Berbasis Web. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK) (Vol. 1, No. 1, pp. 632-638).
- [22] Mukti, Y. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 9(02), 84-95.
- [23] Mukti, Y. (2018). Pelatihan Maintenance Komputer SMAN Pagar Gunung. NGABDIMAS, 1(1), 47-51.
- [24] Mukti, Y. I. (2019). Implementasi Jaringan Hotspot Kampus Menggunakan Router Mikrotik. Indonesian Journal of Computer Science, 8(2), 130-138.
- [25] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019). Sistem Informasi Peringatan Dini Bencana Pada Kota Pagar Alam Berbasis Mobile. Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas, 4(2), 65-74.
- [26] Mukti, Y. I. (2019). SISTEM INFORMASI MONITORING KESEHATAN MASYARAKAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED MODELLING LANGUAGE. Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas, 4(1), 1-8.
- [27] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019, December). Web Based Disaster Early Warning System on Pagar Alam City. In Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta (Vol. 5, pp. 309-316).
- [28] Isro'Mukti, Y., & Puspita, D. WEB BASED DISASTER EARLY WARNING SYSTEM ON PAGAR ALAM CITY.
- [29] Mukti, Y. (2020). Aplikasi Management Surat Pada Dinas Kesehatan Kota Pagaralam Menggunakan Codeigniter. JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah

Teknologi Informasi dan Komputer, 11(2), 108-115.

- [30] Mukti, Y. I. (2020). SISTEM PREDIKSI LULUS TEPAT WAKTU TUGAS AKHIR MAHASISWA MENGGUNAKAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM). JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 5(2), 110-115.
- [31] Puspita, D., & Isro'Mukti, Y. (2019, December). Web-Based Culture Information System of Literature Besemah City of Pagar Alam. In Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta (Vol. 5, pp. 303-308).