

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BLOG PENGERTIAN RUANG DAN INTERAKSI ANTARRUANG BERBASIS E-LEARNING DI SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA.

Febrian Rissa Adi Gumelar & Tjipto Subadi*

Pendidikan Geografi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169

E-mail: tjipto.subadi@ums.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas media blog pembelajaran pada materi pengertian ruang dan interaksi antar ruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan yaitu One-Group Pretest Posttest. Teknik pengumpulan data dokumentasi, observasi dan tes. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas. Uji analisis data menggunakan uji T (T-Test) untuk menjawab hipotesis. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang berjumlah 65 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu semua anggota populasi menjadi sampel penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil pengujian hipotesis data pretest dan posttest dalam analisis hipotesis pengujian T-test menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media blog pembelajaran efektif digunakan pada pembelajaran daring materi pengertian ruang dan interaksi antarruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Kata Kunci: media belajar, hasil belajar, blog pembelajaran, IPS

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 munculnya infeksi virus yang menyebar secara cepat, virus tersebut dinamakan COVID-19. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, China. COVID-19 menyebar secara massif di negara-negara lainnya. World Health Organization (WHO) mengumumkan pada tanggal 11 Maret 2020 bahwa COVID-19 dinyatakan sebagai pandemi. Sampai saat ini ada 215 negara yang terjangkit virus corona, dengan laporan terinfeksi sebanyak 12.768.307 kasus yang terjangkit (WHO, 2020)). Indonesia adalah salah satu negara yang terjangkit COVID-19. Virus ini sudah tersebar di Indonesia pada Maret

lalu hingga hari ini. Sebanyak 72.347 kasus positif COVID-19 di Indonesia (Gugus Tugas Percepatan COVID-19 Indonesia, 2020). Pandemi COVID-19 membawa pengaruh kepada semua lintas kehidupan, khususnya pendidikan. Akibat dari pandemic COVID-19, pelaksanaan sekolah dari taman kanak-kanak hingga universitas di tutup. UNESCO mengatakan bahwa 300 juta murid terganggu kegiatan sekolahnya dan penutupan sekolah sementara akibat dari kesehatan dan krisis (Handoyo, 2020). COVID-19 membuat suatu uji coba terhadap pelaksanaan pendidikan secara daring yang dilakukan secara massal (Sun, Tang, & Zuo, 2020).

Ribuan sekolah di negara lain, termasuk Indonesia, menutup sekolah sebagai upaya untuk menghentikan penyebaran COVID-19 (CNN Indonesia, 2020). Tanggapan UNESCO sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, sangat menyetujui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan wadah daring upaya pembelajaran jarak jauh, sehingga pembelajaran dapat dijangkau oleh murid dimana pun berada. Perubahan dari pelaksanaan pembelajaran dalam kelas hingga pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan ini, yang berperan sebagai aktor terpenting ialah guru dan pendidik, karena mereka adalah pengendali dalam proses pembelajaran (Bao, 2020). Pengaplikasian pembelajaran daring ini adalah bukti dari revolusi industry 4.0, dimana pengaksesan teknologi tidak terbatas, sehingga memungkinkan pelaksanaan pembelajaran daring atau jarak jauh (Verawardina & Jama, 2018).

Surat edaran mengenai kebijakan sekolah saat pandemi yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Budaya pun memberikan ketentuan, yakni proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah untuk memberikan pembelajaran yang bermakna melalui pembelajaran daring atau jarak jauh (Mendikbud, 2020). Ciri dari pembelajaran online atau daring adalah integrasi teknologi dan inovasi yang ada didalamnya (Banggur & Situmorang,

2018). Hal ini dilakukan dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Pada beberapa sekolah di Indonesia sudah biasa menerapkan metode pembelajaran daring, namun disisi lain, ada juga sekolah yang baru pertama kali melakukan pembelajaran secara daring. Pendidik yang biasanya mengajar secara konvensional di kelas, tiba-tiba harus mengajar dalam sebuah media. Ditambah dengan adanya sejumlah pendidik yang belum melek teknologi. Dalam pembelajaran sistem daring, ada beberapa kendala yang dirasa kurang efektif, seperti pemberian materi pembelajaran oleh guru, melek teknologi dari guru maupun orang tua yang akan membimbing anak, serta keadaan ekonomi anak (Muhdi & Nurkolis, 2021). Hal tersebut merupakan salah satu tantangan para pendidik dan guru di masa pandemi ini. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa sistem pembelajaran daring memberikan sisi positif, namun ada juga hal yang kurang menguntungkan dibalik hal tersebut (Taufik, 2019).

Dengan kondisi tersebut diatas, proses pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama haruslah tetap berlangsung, bahkan perhatian kepada mereka diberikan lebih dari kondisi normal. Apalagi pada anak yang orang tuanya menjadi garda terdepan penanganan covid-19. Anak memerlukan pendidikan untuk mengoptimalkan seluruh

aspek perkembangannya (Purwanti, 2013) demi masa depan dalam menempuh jenjang berikutnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

Dipilihnya istilah e-learning ini karena pada masa pandemi Covid-19 ini kenyataannya proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak dilaksanakan terus menerus di dalam jaringan tapi tidaksakanan secara on dan off. Namun pembelajaran juga tidak dapat dilakukan secara tatap muka dikarenakan adanya larangan mengumpulkan siswa dengan alasan keamanan. E-learning di SMP berbasis sosial media karena 95% pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sosial berupa WhatsApp.

Seiring berkembangnya teknologi & informasi dan internet, maka pembelajaran dapat dilakukan secara online. Maka muncullah banyak istilah seperti e-learning yaitu pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan jaringan internet atau dengan world wide web disebut online learning atau online education. Pendidikan online menghubungkan siswa dengan materi pelajaran melalui internet (Johnson dan Manning, 2009:10). Ada yang menyebut pendidikan online sebagai pendidikan siber atau cyberspace classroom (Palloff dan Pratt, 2002:20).

Kini ada yang memanfaatkan smart phone sebagai sarana pembelajaran maka disebut m-learning atau pembelajaran

bergerak (mobile larning) karena guru dan siswa bisa bergerak kemanapun mereka berada. Surat Edaran Mendikbud No. 3 dan 4 tersebut merupakan kebijakan pendidikan. Kebijakan pendidikan adalah kebijakan publik di bidang pendidikan (Tilaar dan Nugroho, 2009:264). Kebijakan pendidikan adalah alat yang dibuat oleh pemerintah demi terwujudnya perubahan yang lebih baik (Madjid, 2018:12-13). Kebijakan ini dikeluarkan karena kebijakan penyelenggaraan pendidikan *face to face* tidak bisa dilaksanakan sehingga perlu dibuat kebijakan baru dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti terdorong untuk memberikan solusi dengan mengadakan penelitian berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Blog Pengertian Ruang Dan Interaksi Antarruang Berbasis E-Learning Di Smp Muhammadiyah 5 Surakarta

Permasalahannya adalah bagaimana efektivitas media pembelajaran *blog* daring materi Pengertian Ruang dan Interaksi Antarruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *blog* pada pembelajaran berbasis daring materi pengertian ruang dan interaksi antarruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Sedangkan manfaat penelitian ini yang pertama Manfaat Teoritis penelitian ini (a) Menambah wawasan mengenai metode pembelajaran berbasis blog dalam proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta terhadap peningkatan hasil belajar, (b) Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *blog* pada pembelajaran berbasis daring materi pengertian ruang dan interaksi antarruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dan manfaat praktis penelitian ini yaitu (a) Bagi guru, penelitian ini dilakukan untuk memberikan eksperimen kepada guru tentang metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, (b) Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, (c) Bagi pihak sekolah, agar meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi warna baru dalam pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada keberhasilan usaha atau tindakan terhadap hasil belajar peserta didik (Rifa'i, 2013). Hamalik (2001) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas

seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang di pelajari. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasi-lan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama.

Pemerintah telah menganjurkan agar model pembelajaran terpadu dalam IPS dilaksanakan di jenjang pendidikan dasar (SD/Mi dan SMP/MTs). Permendiknas No 20 tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Melalui model pembelajaran terpadu, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep IPS yang ada di sekitar mereka. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar terpadu dalam IPS. Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa Blog yang akan dikembangkan melalui tahap-tahap berupa validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, penilaian guru IPS dan

siswa agar layak digunakan sebagai bahan ajar.

METODOLOGI

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan design eksperimen. Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah praeksperimen dengan bentuk desainnya *One-Group Pretest Posttest Design*. Desain ini dinilai lebih akurat dalam desain praeksperimen karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017).

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media *BLOG* pembelajaran. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen, dimana kelompok eksperimen ini menggunakan *google classroom* pembelajaran materi pengertian ruang dan interaksi antar ruang.

Sebelum dilakukan eksperimen siswa diberi *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media *blog* di *google classroom*.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2020/2021 di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, yang terletak di jalan Slamet Riyadi 443, Pajang, Kec. Laweyan, Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Creswell (2012) menyatakan "*Observation is the process of gathering firsthand information by observing people and places at research site*". Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tempat pada saat dilakukan penelitian. Observasi dilaksanakan secara langsung di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta untuk mengamati proses pembelajaran. Sedangkan jenis pengamatan yang dilakukan adalah partisipasi pasif. Misalnya adalah bahwa dalam observasi penelitian tidak ikut serta langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun data yang diperoleh dari observasi yaitu proses pembelajaran, partisipasi siswa, peran guru dalam pembelajaran dari penggunaan aplikasi pembelajaran daring dan media pembelajaran.

2. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Pengertian Ruang dan Interaksi Antar ruang. Menurut Arifin (2016) tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Penelitian ini menggunakan tes dalam

bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*). Kasiran (2011) menyatakan *multiple choice* atau pilhan ganda ialah jenis item yang alternatif jawaban yang disediakan lebih dari dua, dan murid disuruh memilih satu alternatif jawaban yang benar. Misalnya dengan memberi tanda silang di depan alternatif jawaban yang dipilihnya. Instrumen soal pada penelitian ini sudah teruji valditas dan reabilitas. Tes berupa dua kali yaitu, *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa pada materi Penger-tian Ruang dan Interaksi Antarruang sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media *blog* pembelajaran. Soal *posttest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *blog*.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:82) dokumentasi merupakan catatan peristiwa pada waktu yang lalu, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa nama-nama siswa, jumlah siswa, nilai siswa dn gambar atau foto yang diambil saat berlangsungnya proses penelitian pada pembelajaran daring.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan uji

hipotesis. Instrument yang digunakan adalah instrument penelitian terdahulu yang sudah dimodifikasi dan telah melewati tahap uji validitas dan reliabilitas, seperti yang dikatakan Pujihastuti (2010:53-54), hal ini mungkin memudahkan peneliti adalah dengan memanfaatkan kuesioner yang sudah ada yang sudah dipakai peneliti lain ataupun melalui modifikasi instrumen yang satu tema dengan penelitian yang sedang dilakukan, peneliti dapat melakukan penyesuaian terhadap instrument yang dipakainya, karena terdapat perbedaan bahasa, budaya, tingkat pemahaman dan wilayah responden.

Berikut penjelasan mengenai uji validitas, realibilitas, normalitas dan hipotesis:

1. Validasi Instrumen

Validitas berasal dari kata *validity*, dapat diartikan tepat atau sah, yakni sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Sofyan, 2006). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang bernilai lebih tinggi dari r_{tabel} (Sofyan, 2006).

Validasi instrumen menggunakan metode korelasi *product moment*. Sebelum instrument digunakan akan di ujikan pada kelas lain yaitu pada kelas VII A. Pengujian dilakukan melalui tes berupa pilihan ganda. Rumus untuk mengetahui kevalidtan

instrumen yaitu rumus korelasi Pearson Product Moment seperti berikut :

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Sumber : Arikunto, 2002

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi
- X = skor item tes
- Y = jumlah skor item
- N = banyaknya peserta tes
- $\sum X$ = Jumlah skor tiap item
- $\sum Y$ = Jumlah skor total seluruh item

Kaidah keputusan :

0,00 < r_{xy} < 0,20 sangat rendah

0,20 < r_{xy} < 0,40 rendah

0,40 < r_{xy} < 0,60 cukup

0,60 < r_{xy} < 0,80 tinggi

0,80 < r_{xy} < 1,00 sangat tinggi

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan tabel kritis r *product momen* dengan taraf signifikan 5% jika harga r_{xy} maka tes tersebut valid.

Pengujian validasi soal dilakukan dikelas VII A SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa dan jumlah soal yang diujikan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Hasil dari uji validasi yang berupa soal valid akan digunakan sebagai bahan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Uji valid digunakan untuk mengetahui apakah instrumen pernyataan valid atau tidak valid. Pengujian validasi di olah dengan menggunakan *software microsoft excel 2010* dengan menentukan r-tabel terlebih dahulu. Dasar pengambilan keputusan, jika r hitung > r tabel, maka instrumen dinyatakan valid. Apabila r hitung

< r tabel maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

2. Reliabilitas Instrument

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang *reliabel* akan menghasilkan data yang benar sesuai dengan kenyataan. *Reliabel* artinya dapat dipercaya sehingga dapat diandalkan. Menurut Arikunto (2013), suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan (*reliability*) yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Teknik analisis data untuk pengujian reliabilitas menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson) sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right]$$

Sumber : Sugiyono, 2010

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = proposi subjek yang menjawab item benar
- q = (q = 1 - p)
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antar p dan q
- n = Banyaknya item
- V_t = Standar deviasi dan tes (standar deviasi adalah akar varians)

Pedoman untuk menginterpretasi koefisien Reliabilitas (r_{11}), digunakan kriteria yang disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien (r_{11})	Kriteria
$R_{11} < 0,199$	Reliabilitas sangat rendah
0,20 – 0,399	Reliabilitas rendah
0,40 – 0,599	Reliabilitas sedang
0,60 – 0,799	Reliabilitas kuat
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat kuat

Sumber : Sugiyono, 2007

Kriteria pengujian reliabilitas adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat kepercayaan 95% dan $dk = n-2$, maka tes tersebut dikatakan reliabel dan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ tes tersebut dikatakan tidak reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Metode uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *Software IBM SPSS Statistics* dengan taraf signifikan 0,05 jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menguji asumsi normalitas data. Pada dasarnya uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data dengan membandingkan antara data empiris (data yang kita miliki) dengan data teoritis (data distribusi normal) dan kategorinya termasuk uji kesesuaian.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman peserta didik sebelum data sesudah diberikan perlakuan produk hasil pengembangan media pembelajaran. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t (t-test) dua sampel untuk melihat pemahaman peserta didik antar *pretest* dan *posttest*.

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \cdot 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)$$

Keterangan :

- X_1 : Rata-rata sampel 1
- X_2 : Rata-rata sampel 2
- S_1 : Simpangan baku sampel 1
- S_2 : Simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : Varian sampel 1
- S_2^2 : Varian sampel 2

Perbedaan yang signifikan pengaruh dari penggunaan bahan ajar yang dikembangkan maka nilai terhitung dibandingkan dengan tabel jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini nanti berupa data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan disaat penelitian. Data-data tersebut kemudian di uji t untuk mengetahui dan membandingkan hasil rata-rata nilai *posttest* dan *pretest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest* dan *Posttest* yang membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Tujuannya untuk mengetahui efektifitas pembelajaran media *blog* pada materi pengertian ruang dan interaksi antar ruang kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *pretest* kelas VII B menunjukkan bahwa

nilai tertinggi yaitu 70 dan terendah 40, dengan nilai rata-rata sebesar 57.74. Sedangkan nilai *posttest* kelas VII B menunjukkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 70, dengan rata-rata nilai 76.13. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dalam presentasinya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 24.15 %. Berdasarkan analisa hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*, peningkatan hasil belajar siswa sangat terlihat setelah menggunakan media *blog* pembelajaran. Sedangkan hasil perhitungan analisis hipotesis pengujian T-test data *pretest* dan *posttest* menunjukkan diperoleh nilai signifikan 0.000 yang berarti < 0.05 bahwa Hipotesis di terima. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *blog* pembelajaran efektif digunakan pada materi pengertian ruang dan interaksi antarruang kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Berdasarkan diagram rata-rata nilai pada soal *pretets* dan *postets* mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata *pretets* 57,74 dan nilai rata-rata *postets* 76,13. Sehingga menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 24,15 %.

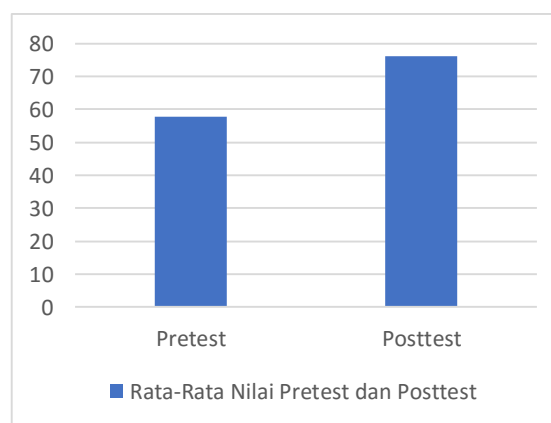
Hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *pretest* kelas VII B menunjukkan bahwa nilai tertinggi yaitu 70 dan terendah 40, dengan nilai rata-rata sebesar 57.74. Sedangkan nilai *posttest* kelas VII B menunjukkan nilai tertinggi yaitu 100 dan

nilai terendah yaitu 70, dengan rata-rata nilai 76.13. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dalam presentasinya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 24.15 %. Berdasarkan analisa hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*, peningkatan hasil belajar siswa sangat terlihat setelah menggunakan media *blog* pembelajaran.

Effektifitas pembelajaran media *blog* dapat di lihat dari hasil peningkatan belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus:

Peningkatan hasil belajar =

$$\frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{posttest}} \times 100$$



Gambar 1 Grafik Nilai Rata – Rata Kelas VII B
Sumber : Peneliti (2021)

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ina Riqfiana (2013) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Video Materi Bencana Banjir Kelas VII di SMPN 2 Wonosari Kabupaten Klaten. Penelitian Ina Riqfiana ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas video yang digunakan dalam

pembelajaran materi bencana banjir. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan membandingkan antara 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dilakukan di kelas VII C dan kelas eksperimen dilakukan di kelas VII B. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengajaran menggunakan media video untuk kelas eksperimen (*pre-test* dan *post-test*) lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan hasil pembelajaran kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah (*pre-test* dan *post-test*). Skor rata-rata kelas eksperimen (*post-test*) sebesar 77.25 dan 64.83 sedangkan skor rata-rata kelas kontrol pada *post-test* sebesar 59.21 dari skor rata-rata *pre-test* 56.09 ada peningkatan sebesar 3.12% hasil uji (t-test) data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai signifikan $0.004 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Ada perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*, berarti pembelajaran menggunakan media video dinyatakan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rangga Krisma Putra (2009) yang berjudul Efektivitas Penerapan Metode Kasus Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. Penelitian Ranga ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penerapan metode kasus menggunakan media audio-visual terhadap media belajar kimia ditinjau berdasarkan aspek kognitif, efektif dan

psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode kasus menggunakan media audio-visual efektif terhadap pembelajaran kimia materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan pada siswa kelas XI IPA semester II SMA Negeri 4 Semarang yang ditunjukkan dengan estimasi rata-rata ketuntasan belajar pada kelas XI IPA 4 sebesar 7.24-78.54 dan estimasi proporsi sebesar 93.7% - 100%.

Juga penelitian Dwi Aji Sasmita (2021) yang berjudul Efektifitas Media Pembelajaran *Blog* Kondisi Geologi Indonesia Dan Letak Indonesia Berbasis *E-Learning* Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Surakarta. Penelitian Dwi Aji ini dilakukan untuk 1) Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media *blog* berbasis *e-learning* dan 2) menganalisis efektifitas media *blog* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Dwi Aji ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket berupa tes hasil belajar. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas. Hasil penelitian Dwi Aji ini menunjukkan 1) Penggunaan media *blog* berbasis *e-learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata pengetahuan *pretest* lebih rendah sebesar 51,78 dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar

78,43 , terjadi peningkatan nilai pengetahuan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan selisih sebesar 26,65 atau 51% lebih tinggi. 2) Analisis penggunaan media *blog* berbasis *E-Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta. Hal ini dapat dilihat melalui perhitungan persentase kenaikan nilai rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Pada kelas kontrol memiliki persentase kenaikan nilai hasil belajar siswa sebesar 26% yaitu dari rata-rata nilai *pretest* 57,18 menjadi 71,87 pada rata-rata nilai *posttest*-nya. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki presentase kenaikan nilai sebesar 51% yaitu dari rata-rata nilai *pretest* 51,78 menjadi 78,43 pada rata-rata nilai *posttest*-nya. Melalui perhitungan presentase nilai rata-rata pada kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbandingan nilai sebesar 25% lebih besar kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *blog* berbasis *e-learning* efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian yang di lakukan di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta menunjukkan hasil pengujian hipotesis data *pretest* dan *posttest* dalam analisis hipotesis pengujian T-test menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *blog* pembelajaran efektif digunakan pada pembelajaran daring materi pengertian ruang dan interaksi antar ruang di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Effektifitas pembelajaran media *blog* dapat di lihat dari hasil peningkatan belajar siswa pada gambar grafik nilai rata-rata kelas VII B rata-rata nilai pada soal *pretests* dan *postests* mengalami peningkatan yaitu hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *pretest* kelas VII B menunjukkan bahwa nilai tertinggi yaitu 70 dan terendah 40, dengan nilai rata-rata sebesar 57.74. Sedangkan nilai *posttest* kelas VII B menunjukkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 70, dengan rata-rata nilai 76.13. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dalam persentasenya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 24.15 %. Berdasarkan analisa hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*, peningkatan hasil belajar siswa sangat terlihat setelah menggunakan media *blog* pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suyitno. (2012). *Facebook Sebagai Media Kreatif E-Learning Untuk Distance Learning di Era Global*. Makalah dipresentasikan di BPU DINAMIK7 UPI.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, (2013) *Media Pembelajaran, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada*.
- Banggur, M. D., Situmorang, R., & R. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis blended learning pada mata pelajaran etomologi multimedia. *JTP Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/JTP2002.5>
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. *Pedagogical Research*, 5(4), 113–115. <https://doi.org/https://doi.org/10/1002/he2.191>
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*, second edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Dalyana. (2004). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP*. Tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA.
- Degeng, NS. (2005). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- H.A.R Tilaar dan Riant Nugroho,(2020) *Kebijakan Pendidikan: Pengantar Untuk Memahami Kebijakan Pendidikan dan Kebijakan Pendidikan Sebagai Kebijakan Publik*, (cet. III).
- Hamalik, Oemar.(2011) *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Handoyo. (2020). *Wabah virus corona ancam 300 juta siswa*. Kontan.Co.Id.
- Harahap, Sofyan Syafri. (2006). *Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasan, Z. & Salladin. (1996). *Pengantar ilmu sosial*. Jakarta. Depdikbud.
- Heinich, Robert, et al, *Instructional Media and Technology for Learning*,(New-Jerse: Prentice Hall, 1999), p. 8.
- Johnson, K. dan Manning, S. 2010. *Online education for dummies*. Canada: John Wiley & Sons Publishing. ISBN 0470536209.
- Majid, Abd, *Analisis Kebijakan Pendidikan*, ed. by Alviana Cahyanti, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018)
- Miarso, Yusufhadi. (2004)*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana,

- Muhdi, & Nurkolis. (2021). Keefektifan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 212–228. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.535>
- Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Palloff, R. M. dan Pratt, K. (2002). *Lessons from the cyberspace classroom: The realities of online teaching*. California: John Wiley & Sons Publishing ISBN 0787959960.
- Pujihastuti, Isti. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*. Vol. 2 No. 1
- Purwanti, F. (2013). "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal." *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang,
- Rifa'i, A. dan Anni, C. T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 1986. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Saripudin. (1989). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Yayasan Obot Indonesia.
- Solomon, Gwen dan Schrum, Lynne. (2011). *Web 2.0: Panduan Bagi Para Pendidik*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana, Nana. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta, CV.
- Sumantri, Numan. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya.
- Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). *Corona virus pushes education online*. *Nature Material*, 19, 687 <https://doi.org/https://doi.org/10.1038/s41563-020-06788>
- Supardi dan Saliman. (2010). "Penanaman Nilai-Nilai dalam Pembelajaran IPS di SMP" dalam *proceeding "Membangun Pendidikan dalam Perspektif Karakter dan Kebangsaan*. ISBN 978-979-15709-1-6.
- Supardi, S. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

- Supardi.(2013) *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers,
- Taufik, A. (2019). Perspektif tentang perkembangan sistem pembelajaran jarak jauh di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(2), 88–98.
- Tim**, CNN Indonesia Rabu, 15/04/2020 20:16 WIB. <https://www.cnn-indonesia.com/gayahidup/2020-0408103445-284491518/studi-pertanyakan-efektivitas-penutupan-sekolah-cegah-corona>
- Trianto, (2007), *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT PRESTASI PUSTAKARAYA.
- Verawardina, U., & Jama, J. (2018). Philosophy TVET di era derupsi revolusi industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(3), 104–111.
- Warsita, Bambang. (2008.) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka,