

# JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)

[p-ISSN: 2580-8435] [e-ISSN: 2614-1337]

OPEN ACCESS

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > Vol 7, No 4 (2023)

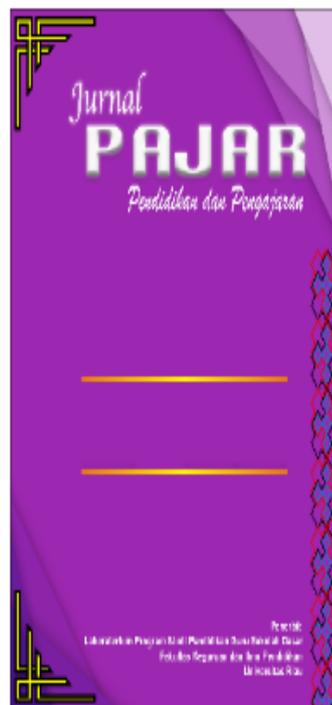
## JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)

Journal Title **Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)**  
ISSN **2614-1337 (online) | 2580-8435 (print)**  
DOI Prefix **Prefix 10.33578 by **  
Editor in Chief **Otang Kurniawan**  
Publisher **Laboratorium Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau**  
Frequency **6 issues in a year**

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) [p-ISSN: 2580-8435][e-ISSN: 2614-1337] has the aim to develop and disseminate science and technology through scientific articles on the results of research and study of concepts or theories in an effort to enrich the scientific realm in the field of education and teaching. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) is a journal that covers issues concerning education and teaching at the level of primary, secondary and higher education. This article is based on the results of research and theoretical studies which are equivalent to research supported by various theoretical studies that produce research in the form of educational research, learning research, and classroom action research. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) is published six times a year in **January, March, May, July, September, and November**.

Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) is published by the Laboratory of Elementary Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Riau Pekanbaru, Indonesia. This journal has been accredited by the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number **105/E/KPT/2022 (Grade 4)** starting with **Volume 5 Number 6 (2021)** until **Volume 10 Number 6 (2026)**.

This journal has been indexed in **DOAJ, SINTA, Google Scholar, Crossref, Garuda, Dimensions, Base.**



### Template

[Download Here!](#)

### Accreditation



[Sinta](#)

### In Collaboration with



### Submissions

[Online Submissions](#)

[Author Guidelines](#)

[Copyright Notice](#)

[Privacy Statement](#)

# JURNAL PAJAR

(Pendidikan dan Pengajaran)

[p-ISSN: 2580-8435] [e-ISSN: 2614-1337]



[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

[Home](#) > [Archives](#) > [Vol 3, No 2 \(2019\)](#)

## Vol 3, No 2 (2019)

### Table of Contents

#### Articles

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DISCOVERY BERBASIS BLOG UNTUK MATA KULIAH BAHASA INGGRIS

PDF  
237 - 247

10.33578/pjr.v3i2.6845

*Dwi Putri Hartiningsari, Suprayitno Suprayitno, Taslimah Retno Marpinjun*

ADAPTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DENGAN TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 15 DUMAI

PDF  
248 - 257

10.33578/pjr.v3i2.6855

*Nursian Nursian*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SDN 004 TERATAK BULUH

PDF  
258 - 264

10.33578/pjr.v3i2.6831

*Siti Mariyam*

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING DI SDN 010 TALONTAM KECAMATAN BENA I

PDF  
265 - 273

10.33578/pjr.v3i2.7015

*Hasniwati Hasniwati*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI GEJALA ALAM NEGARA INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA DENGAN PENGGUNAAN TEKNIK THE POWER OF TWO SISWA KELAS VI B SDN 37 PEKANBARU

PDF  
274 - 281

10.33578/pjr.v3i2.7042

*Gimin Gimin*

Template

[Download Here!](#)

Accreditation



Sinta

In Collaboration with



Submissions

[Online Submissions](#)

[Author Guidelines](#)

[Copyright Notice](#)

[Privacy Statement](#)

# JURNAL PAJAR

(Pendidikan dan Pengajaran)

[p-ISSN: 2580-8435] [e-ISSN: 2614-1337]



[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

[Home](#) > [About the Journal](#) > [Editorial Team](#)

## Editorial Team

### Editor-in Chief

Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd. (Scopus ID: 57211848619), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

### Editorial Board Members

Munjiatun Munjiatun, Dra., M.Pd. (Scopus ID: 57211860522), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Nugraheti Sismulyasih Sb, M.Pd. (Scopus ID: 57211856888), Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia  
Erwin Putera Permana, M.Pd. (Scopus ID: 57193795808), Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia  
Kukuh Andri Aka, M.Pd. (Scopus ID: 57211748162), Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia  
Andes Safarandes Asmara, M.Pd. (Scopus ID: 57211924565), Universitas Buana Perjuangan, Karawang, Indonesia  
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd. (Scopus ID: 57211855166), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Guslinda Guslinda, M.Pd. (Scopus ID: 57210219715), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Hendri Marhadi, SE., M.Pd. (Scopus ID: 57202368191), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Dede Permana, S.Pd., M.Pd. (Scopus ID: 57219121446), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Silvia Utami, S. Pd., M. Pd., Sekolah Tinggi Bahasa Asing Persada Bunda, Pekanbaru, Indonesia  
Hasmalena Hasmalena, M.Pd., Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia  
Fitri Yanti, S.Pd., M.Si., M.Pd., Universitas Riau Kepulauan, Batam, Indonesia  
Ida Winda Wahyuni, M.Si., Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Muhammad Nukman, S.Pd., M.Pd., Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia  
Zufriady Zufriady, S.Sn, M.Pd. (Scopus ID: 57214136122), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Eva Astuti Mulyani, S.Pd., M.Pd. (Scopus ID: 57214125252), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Mahmud Alpusari, M.Pd. (Scopus ID: 57207960283), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Nofrico Afendi, S.Pd., M.Pd. (Scopus ID: 57214139628), Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
Aep Sunendar, M.Pd. (Scopus ID: 57216500090), Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia  
Redi Hermanto, M.Pd. (Scopus ID : 57208623646), Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

### International Editorial Board

Dr. Cherry Zin Oo (Scopus ID: 57210290202), Department of Educational Psychology, Yangon University of Education, Myanmar  
Dr. Nguyen Hai Long (Scopus ID: 58062871100), Vietnam National University Hanoi, Hanoi, Viet Nam  
Asst. Prof. Victor Alasa (Scopus ID: 58040592800), Fiji National University, Nasinu, Fiji  
Dr. Eman Qasim Krishan (Scopus ID: 58040882400), Al-Hussein bin Talal University-Ma'an, Jordan, Jordan

Template

Download Here!

Accreditation



Simla

In Collaboration with



Submissions

Online Submissions

Author Guidelines

Copyright Notice

Privacy Statement

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DISCOVERY* BERBASIS BLOG UNTUK MATA KULIAH BAHASA INGGRIS

**Dwi Putri Hartiningsari, Suprayitno, Taslimah Retno Marpinjun**  
[poetry.nink15@gmail.com](mailto:poetry.nink15@gmail.com), [supra.english@gmail.com](mailto:supra.english@gmail.com), [taslimah\\_kiara@yahoo.co.id](mailto:taslimah_kiara@yahoo.co.id)  
 STKIP PGRI Trenggalek

### ABSTRACT

*The aim of this research is to develop web-based learning media using blog and the feature of information and communication technology which is combined with discovery learning model to teach English lecture in non-English class in STKIP PGRI Trenggalek. The research design used is research and development invented by Borg and Gall which is modified with ASSURE method. The instrument used are interview and questionnaire. The collected data then be analyzed qualitatively and quantitatively. The result of the development is a learning blog with 5 menus, they are Home, Site guide, Chapter, Forum dan Credit. Within the use of media, students will experience a learning which utilizes discovery model namely 2W3L. The final product of this learning media has been validated by blog-basis media expert with score of 83 which means the media is good and there is no revision, meanwhile the expert of learning content gives 88.8 points which means the learning steps of discovery and the material are very good and no revision. This valid and proper media is also accepted by the students very well.*

**Keywords:** *discovery learning, learning media based blog, 2W3L*

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan blog dan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery* (penemuan) untuk mengajar mata kuliah bahasa Inggris di program studi non bahasa Inggris di STKIP PGRI Trenggalek. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dengan modifikasi metode ASSURE. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Data analisis dilakukan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan berupa sebuah blog pembelajaran interaktif yang terdiri dari 5 menu utama yaitu *Home, Site guide, Chapter, Forum dan Credit*. Di dalamnya terdapat tahapan belajar yang telah didisain berdasarkan model pembelajaran *discovery* yaitu 2W3L. Produk akhir dari media pembelajaran ini telah divalidasi oleh pakar media pembelajaran berbasis blog dengan nilai 83 yang artinya baik dan tidak ada revisi, dan oleh pakar materi dengan nilai 88.8 untuk tahapan pembelajaran *discovery* dan materi yang artinya sangat baik dan tidak ada revisi. Media yang valid dan layak pakai ini juga diterima oleh mahasiswa dengan baik.

**Kata Kunci:** pembelajaran *discovery*, media pembelajaran berbasis blog, 2W3L

Submitted	Accepted	Published
18 Januari 2019	5 Maret 2019	13 Maret 2019

<b>Citation</b>	:	Hartiningsari, D. P., Suprayitno, & Marpinjun, T. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran <i>Discovery</i> Berbasis Blog untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris. . <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(2), 237-247. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6845">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6845</a> .
-----------------	---	---

*Copyright © 2019 PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia*

### PENDAHULUAN

Sesuai amanat Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, ditegaskan bahwa kegiatan pendidikan dan pengajaran menempatkan dosen untuk mentransfer, mengembangkan dan menyebarkan pengetahuan, teknologi dan seni kepada mahasiswa. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas dosen harus memastikan bahwa kegiatan belajar berpusat pada mahasiswa dan materi keilmuan yang didapatkan haruslah sesuai dengan standar dan esensi yang ada. Menurut

Fathurrohman (2015) pembelajaran saat ini harus mampu menciptakan nuansa harmonis antara guru dan siswa dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berperan aktif dan mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya. Guru atau dosen dituntut mampu memberikan acuan belajar sehingga ketika mahasiswa tidak berada di kelas, mereka dapat belajar dengan benar dan terarah. Untuk mendapatkan hal tersebut maka dosen memerlukan model pembelajaran yang

tepat dan media pembelajaran yang mendukung.

Menurut Kariman dan Mulia (2012), pembelajaran dewasa ini menghadapi dua tantangan, tantangan yang pertama muncul dari perubahan persepsi tentang belajar itu sendiri dan tantangan yang kedua dari teknologi informasi dan komunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa. Tantangan-tantangan tersebut tentu saja harus dihadapi oleh seluruh pendidik baik guru maupun dosen dalam mengajar siswa-siswanya. Tantangan dapat dijawab dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek yang harus mengkonstruksi informasi melalui berbagai proses sehingga pengetahuan dan konsep ilmu bisa mereka dapatkan. Sedangkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai kemudahan dalam proses belajar mengajar yang sangat mungkin akan merubah kegiatan belajar konvensional. Perkembangan dan laju informasi yang begitu pesat mau tidak mau menuntut dosen untuk memanfaatkan teknologi dalam mengajar dan mengajak siswa untuk menggunakan teknologi ini dengan bijak.

Salah satu pilihan untuk menjawab tantangan pendidikan di era teknologi ini adalah menerapkan model pembelajaran *discovery*. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *discovery* (penemuan) sangat baik untuk diterapkan karena selain berpusat pada mahasiswa, kegiatan belajarnya mendukung apa yang menjadi prinsip pembelajaran. Roestiyah (2008, h. 20) berpendapat bahwa *discovery learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri, dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar mandiri. Akan tetapi untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip di atas, dosen dan mahasiswa tidak serta merta dapat melakukannya tanpa persiapan dan alat. Dengan kata lain, agar kegiatan belajar menggunakan model *discovery* ini dapat berhasil perlu adanya media pembelajaran yang

mendukung dan mewakili. Media pembelajaran yang baik dan efektif dapat menumbuhkan ketertarikan mahasiswa terhadap suatu konsep, menjadi pemusat perhatian mahasiswa, menggugah emosi mahasiswa, membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran, membantu mahasiswa mengorganisasikan informasi, membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, mengaktifkan pembelajaran, mengurangi kemungkinan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan mengaktifkan respon mahasiswa. Media pembelajaran yang tepat untuk menjawab tantangan era teknologi informasi dan komunikasi adalah media yang memanfaatkan teknologi mutakhir, memanfaatkan internet dan informasi yang luas. Salah satu media tersebut adalah weblog atau lebih dikenal dengan istilah blog. Blog menawarkan beberapa keunggulan seperti kemudahan dalam pengembangan dan pengelolaan (murah), blog menampilkan materi maupun tugas mahasiswa dengan lebih menarik, blog mampu menyimpan unggahan materi yang sangat banyak dan mampu menampilkan gambar, grafik, audio maupun video dengan baik, blog dapat dihubungkan dengan berbagai web pembelajaran, mahasiswa dapat mengunjungi blog kapanpun dan dimanapun serta dapat berkomunikasi secara *online* dan blog juga memungkinkan pengelola untuk melakukan *editing* atas unggahan yang telah diterbitkan (Mahendra, 2012). Berdasarkan uraian tentang manfaat dan potensi penggunaan blog dalam pembelajaran maka tidak salah jika pembelajaran di era sekarang diarahkan pada pemanfaatannya.

Banyak penelitian yang telah menguji keefektifan blog dalam pembelajaran dan menunjukkan hasil positif yang signifikan. Kariman dan Mulia (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran weblog ternyata lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Hasil serupa juga disampaikan oleh Sidek dan Yunus (2012) siswa senang dengan

penggunaan peralatan komputer dalam penyelenggaraan pelajaran dan sebagian besar dari mereka mengungkapkan keinginannya untuk melihat *blogging* digunakan secara lebih luas untuk pembelajaran mereka. Meskipun penggunaan blog dalam kegiatan pembelajaran telah cukup sering dilakukan dan penelitian tentang penggunaan blog ini telah dilakukan oleh peneliti, ada satu hal yang sama dalam dua kegiatan itu yaitu blog yang digunakan dalam pembelajaran digunakan apa adanya dengan fasilitas yang ada. Blog yang dimanfaatkan dalam pembelajaran lebih sering digunakan dosen atau guru untuk mengunggah materi, video atau tugas, dan memberikan komentar atau umpan balik. Siswa pun juga memanfaatkannya untuk menulis, membaca dan membalas komentar atau berdiskusi.

Kang, Bonk, & Kim (2011) instruksi pembelajaran berbasis blog tidak jauh berbeda dengan pembelajaran online lainnya yang meliputi kegiatan diskusi grup, pengumpulan tugas, pemberian umpan balik, dan komentar atas suatu unggahan atau *posts*. Saat ini, belum ada penelitian pengembangan yang mendisain weblog menjadi media pembelajaran yang dalam penggunaannya mahasiswa diberi pilihan antara menggunakannya secara bebas atau secara mandiri terbimbing yang mana kegiatan pembelajaran menggunakan media blog tersebut didasarkan pada model pembelajaran *discovery*. Media pembelajaran berbasis blog yang didisain berdasarkan model pembelajaran *discovery* tentunya akan memberikan hasil yang jauh lebih baik karena baik blog dan *discovery* sendiri telah teruji sangat baik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diambil dari mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Bahasa Inggris selama ini adalah media berbentuk visual berupa gambar, dan *slide*. Padahal, mahasiswa mengharapkan adanya variasi media pembelajaran berupa audio visual yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Harapan mahasiswa untuk menggunakan media pembelajaran berbentuk audio visual dan memanfaatkan TIK ini didorong oleh semakin berkembangnya teknologi informasi yang merambah ke dunia pendidikan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa 92% mahasiswa telah menggunakan komputer dan telepon pintar dengan akses internet dalam kegiatan belajar mereka selama ini. Mahasiswa juga telah menempatkan internet sebagai kebutuhan penting mereka dalam kehidupan sehari-hari, mulai untuk berkomunikasi sampai dengan mengerjakan tugas kuliah. Hal ini dibuktikan dengan tingginya frekuensi mahasiswa dalam mengakses internet yang mencapai 6-7 hari dalam seminggu. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memerlukan sebuah media berbasis internet untuk mendukung belajar mereka.

Untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan materi mata kuliah Bahasa Inggris yang tersusun secara sistematis dan merangsang daya pikir yang kritis dan kreatif maka perlu adanya sebuah media pembelajaran berbasis internet dalam bentuk blog/website. Penyajian materi blog pembelajaran ini didesain berdasarkan langkah-langkah pembelajaran penemuan (*discovery*) sehingga mahasiswa mampu menemukan berbagai konsep dan prinsip jika mengikuti alur yang disajikan. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini sering disebut dengan *e-learning*. Menurut Hanum (2013, h. 92) *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Lebih lanjut menurut Munir (2009) istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat perubahan kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi atau sekolah ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan teknologi internet.

Media pembelajaran berbasis blog ini sangat baik untuk dikembangkan karena blog yang sifatnya dalam jaringan sehingga bisa diakses setiap saat oleh mahasiswa. Media ini tidak hanya membantu proses pembelajaran di

kelas tapi juga untuk belajar mandiri. Media pembelajaran berbasis blog juga murah karena pada dasarnya yang dibutuhkan hanyalah jaringan internet dan komputer. Secara interaksi, blog juga menyediakan sarana bagi dosen dan mahasiswa untuk saling berinteraksi melalui kolom komentar. Hal ini memberi kesempatan untuk terjadi diskusi antara mahasiswa dengan mahasiswa atau antara mahasiswa dengan dosen. Untuk bentuk materinya, blog mampu menampilkan media dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Media ini dapat disunting, ditambah dan dapat digunakan terus menerus selama blog itu sendiri masih aktif, sehingga media ini sangat sesuai digunakan di era komunikasi dan informasi seperti saat ini. Hal ini didukung oleh

### KAJIAN TEORITIS

Menurut Bruner dalam Hosnan (2014), *discovery* adalah metode belajar yang mendorong mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Selanjutnya, Bruner (1961) dalam Balim (2009) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dengan cara penemuan, dimana prioritas kegiatannya adalah merefleksikan, berpikir, mencoba dan mengeksplorasi. Adapun proses mental pada model pembelajaran *discovery* adalah menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan. Pembelajaran *discovery* harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai.

Mulyani Sumantri dalam Rohman dan Amri (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh: buku, film, kaset.

### METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan

pendapat Suyanto (2005) bahwa penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses pembelajaran dapat efisiensi, motivasi, dan memberikan kesempatan pembelajaran lebih aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, berpusat pada siswa, dan menuntun untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang dipaparkan di atas maka jelas bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *discovery* berbasis blog untuk mata kuliah Bahasa Inggris?. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *discovery* berbasis blog untuk mata kuliah bahasa Inggris.

Selanjutnya, Ginting, Harahap, Manurung (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi dan internet sangat dibutuhkan mahasiswa. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah blog.

Ferdig & Trammel; Armstrong, Berry & Lamshed; Downes; Richardson; Kennedy; Glenn; O'Donnell; Bartlett-Bragg (dalam Zake, Parkes, Gregory 2010) mengklaim banyak sekali potensi blog dalam dunia pendidikan antara lain; 1) bertukar wawasan dan informasi; 2) kolaborasi komunitas. Blog dapat mendorong integrasi pribadi, rekan, dan ahli; 3) *hosting e-portofolio*, arsip dan publikasi mahasiswa; 4) reflektif, tulisan jurnal dosen atau mahasiswa menunjukkan pribadi mereka; 5) kelompok kerja, yang bisa sinkron atau asinkron dalam atau di antara kelompok-kelompok; 6) portal belajar; 7) pengumpulan tugas dan review, dan 8) berbagai sumber daya.

pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Rancangan penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini mengadaptasi dari desain penelitian yang dibuat oleh Borg dan Gall. Prosedur pengembangan dari Borg dan Gall terdiri dari proses: analisa kebutuhan, perencanaan, pengembangan materi, validasi ahli, ujicoba, dan produk akhir (Borg dan Gall dalam Muhrofi, 2011). Adaptasi dilakukan dengan memodifikasi langkah-langkah dalam proses penelitian.

Media pembelajaran berbasis ICT dikembangkan berdasarkan hasil modifikasi antara langkah pengembangan model ASSURE dengan langkah pengembangan Borg dan Gall. Adapun langkah-langkah pengembangan meliputi *Analyze learners' characteristics, state the objectives, select materials, utilize materials, require learners' response, Evaluate* (Heinich dkk. dalam Rachmajanti, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Trenggalek, Jalan Supriyadi 22 Trenggalek. Objek penelitian adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Trenggalek. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengikuti tahapan model pengembangan ASSURE (*analyze learners' characteristics, state the objectives, select the materials, utilize materials, require learners' response, and evaluate*).

Pada proses *analyze learners' characteristics*, peneliti mengidentifikasi objek penelitiannya dengan menyebarkan kuesioner yang disebar untuk menganalisis kebutuhan. Dari hasil tersebut didapatkan informasi bahwa dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran telah menggunakan berbagai media seperti media berbentuk visual misalnya gambar dan *slide* tetapi masih sangat jarang memanfaatkan media berbentuk audio visual ataupun yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar yang diberikan oleh validator dan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah bahasa Inggris. Data berupa skor penilaian dari validator yaitu pakar media pembelajaran berbasis ICT dan dosen. Pakar media pembelajaran berbasis ICT memberikan penilaian dalam aspek navigasi, kemudahan penggunaan, kualitas tulisan, dan tampilan. Sedangkan pakar materi mata kuliah Bahasa Inggris memberikan penilaian dalam aspek kevalidan proses pembelajaran discovery dalam blog dan kesesuaian atau ketepatan materi. Untuk penilaian, dibuat kriteria yang terdiri dari lima tingkatan: yaitu Sangat baik diberi skor 5, baik diberi skor 4, cukup baik diberi skor 3, kurang baik diberi skor 2, dan sangat kurang baik diberi skor 1. Skor dari kuesioner kemudian dirata-rata lalu dikonversi menjadi data kualitatif skala 5. Hasil konversi kemudian dikonsultasikan dengan tabel penilaian untuk menentukan apakah produk perlu direvisi atau tidak.

Hasil analisis kebutuhan yang lain berasal dari respon mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Indonesia yang mendapatkan mata kuliah bahasa Inggris. Tabel 1 di bawah ini menggambarkan keadaan dan harapan mahasiswa terkait media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka perlu adanya tindak lanjut yang mengarah kepada penyiapan pengembangan media pembelajaran yang diinginkan. Untuk memastikan kesiapan pengguna akan media pembelajaran berbasis ICT yaitu blog maka dilakukan wawancara kepada dosen pengampu dengan hasil seperti tampak pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan**

No.	Aspek	Variable	Frekwensi	Persentase
1	Media Pembelajaran yang diinginkan	a. Berbasis ICT	42	84%
		b. Audio-Visual	8	16%
2	Frekwensi Penggunaan Internet dalam Pembelajaran	c. Sering	46	92%
		d. Kadang-kadang	4	8%
3	Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	e. Informasi dan data	38	76%
		f. Contoh Pemecahan Masalah	12	24%

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara Kesiapan Dosen**

Aspek	Tingkat kesiapan dosen
Kemampuan memanfaatkan komputer dan internet	Kemampuan dalam mengoperasikan komputer baik. Dosen memiliki kemampuan literasi internet yang cukup. Dosen sudah terbiasa mengolah berbagai data dari internet di komputer.
Kemampuan mengembangkan blog/web pembelajaran	Dosen belum pernah membuat blog atau web pembelajaran akan tetapi cukup sering mengunjungi dan memanfaatkan blog sejenis. Dosen mampu menyiapkan/mengembangkan materi tapi terkendala teknis pembuatan blog/webnya.
Kurikulum dan materi	Dosen telah menjabarkan kurikulum menjadi capaian-capaian pembelajaran dan menentukan materi yang sesuai dengan mata kuliah. Metode dan teknik pembelajaran discovery sesuai untuk diterapkan untuk capaian pembelajaran memahami paragraph recount dan narrative.
Prasarana dan dana	Dosen siap dengan komputer dan internet baik di kampus maupun di rumah guna menyiapkan materi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di kelas. LCD proyektor dan speaker telah tersedia, jaringan internet kampus perlu penambahan bandwidth atau siap tethering personal hotspot.

Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah bahasa Inggris di jurusan non-bahasa Inggris menunjukkan bahwa dosen cukup mumpuni untuk menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dan mampu secara keilmuan dan dana untuk mengembangkannya. Berdasarkan hasil mengkaji dokumen akademik, hasil analisis kebutuhan dan wawancara ditetapkan standar media pembelajarannya seperti di bawah ini.

1. Media pembelajaran harus sesuai dengan karakter mahasiswa.
2. Media pembelajaran mudah digunakan oleh dosen maupun mahasiswa dan mampu mengatasi batas ruang dan waktu.
3. Media pembelajaran sesuai dengan

karakteristik materi perkuliahan dan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum perguruan tinggi.

4. Media pembelajaran memanfaatkan teks, kuis, gambar, video dan instruksi yang jelas.
5. Media menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca dan ukuran yang nyaman dibaca karena diakses melalui komputer atau telepon pintar.
6. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara mahasiswa dan mahasiswa maupun mahasiswa dengan dosen.

Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis blog/web dengan pendekatan *discovery*.
2. Sasaran dari media ini adalah mahasiswa dari program studi non bahasa Inggris yang belajar mata kuliah bahasa Inggris.
3. Media dibuat dengan tujuan dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas baik secara mandiri maupun dibimbing.

Kemudian dalam *state the objectives*, penelitimenentukan dan memilih model pembelajaran berdasarkan proses analisis kebutuhan objek penelitian, model pembelajaran yang dipilih dalam media pembelajaran ini adalah *discovery*. Dalam pengembangan ini peneliti mendisain 5 kegiatan yang merupakan proses dari teknik penemuan yang disebut dengan 2W3L. Mereka adalah ‘*what do you know?*’, ‘*what’s the problem?*’, ‘*let’s explore*’, ‘*let’s prove it*’, dan

‘*let’s conclude*’. Media yang dikembangkan merupakan media berbasis ICT, oleh karena itu pemilihan teknologi yang digunakan harus tepat dan mempermudah proses penyiapan media maupun pemanfaatan media. Peneliti memilih *platform weebly* sebagai domain dalam membuat blog/ webnya. *Platform* ini dipilih karena memberikan banyak fasilitas yang sangat mempermudah pengembangan blog dengan cuma-cuma.

Tahap *select the material* berdasarkan silabus yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan materi, peneliti melakukannya dengan cara adopsi dan adaptasi. Materi yang dikembangkan berupa teks *recount* dan *narrative* yang disertai gambar ilustrasi, kuis tentang ciri kebahasaan yang meliputi *past activity (grammar)* dan kosakata. Materi juga diadopsi dari beberapa buku bahasa Inggris dan dari internet. Sebagaimana gambar 1.



Gambar 1. *Select Material* dalam bahasan teks *recount*

Dalam media berbentuk blog/web ini terdapat teknologi berupa video, teks, gambar dan kuis. Semuanya terletak pada menu-menu yang berbeda. Menu tersebut adalah: *Home*, *Site Guide*, *Chapter*, *Forum* dan *Credit*.

Materi yang digunakan didukung dengan media dalam bentuk blog/web ini ada 6, yaitu: *Nabble*, *Youtube*, *Google form*, *Proprofs*, *Chatra*. *Nabble* merupakan penyedia forum gratis yang dimanfaatkan sebagai tempat berdiskusi di media ini. *Youtube* merupakan

sumber dari berbagai video yang dimanfaatkan dalam menarik perhatian maupun sebagai sumber belajar di blog ini. *Google form* adalah fasilitas dari *google* yang digunakan dalam pembuatan sebagian besar dari kuis di blog ini. *Proprofs* merupakan web penyedia pembuatan kuis gratis di internet, dan *Chatra* adalah media pendukung yang dipakai untuk melakukan *chatting* (ngobrol) dengan dosen dan mahasiswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri terbimbing.

Selanjutnya, dalam tahap *require learners' response*, mahasiswa mempraktekkan media pembelajaran dalam berbasis blog untuk mata kuliah Bahasa Inggris. Mereka memberikan respon positif. Mahasiswa memberikan umpan balik penilaian khususnya terkait tampilan, kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan. Mahasiswa sangat senang dengan media ini dan berdasarkan hasil *try out* berikut ini penilaian mahasiswa terhadap produk: *lay out* menarik, ukuran dan jenis *font* jelas dan mudah dibaca, gambar ilustrasi menarik dan membantu, instruksi jelas, materi cukup mudah diikuti, 84,7% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran ini membantu pemahaman belajar mereka.

Proses yang terakhir adalah *evaluate*. Produk yang telah dikembangkan kemudian ditunjukkan ke validator ahli untuk mendapatkan masukan maupun revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli TIK didapatkan nilai yang baik. Navigasi dari blog mendapatkan poin 4,5, nilai yang paling besar jika dibandingkan dengan nilai aspek yang lain. Total rata-rata dari nilai yang diberikan ahli atau validator adalah 4,2. Total rata-rata menunjukkan bahwa dari skala 1-5, validator memberikan nilai 4 sebagai nilai yang paling sering muncul. Dari sini tampak bahwa nilai 'baik' banyak diberikan oleh validator. Penghitungan didapat skor 83 dan nilai total seluruh skor 100 dimasukkan pada rumus Sudijono (2003: 40-41) berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$N = \frac{83}{100} \times 100\%$$

$$N = 83\%$$

Nilai tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel konversi maka hasilnya adalah

'baik' itu artinya tidak ada revisi dari segi media pembelajaran berbasis blog. Sedangkan total nilainya adalah 80. Rata-rata penilaian validator untuk materi mata kuliah Bahasa Inggris yang dilihat dari segi proses pembelajaran *discovery* dan materi menunjukkan nilai 4,4, hasil skor 71.

Nilai ini kemudian dimasukkan ke dalam rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Hasilnya tampak seperti berikut ini:

$$N = \frac{71}{80} \times 100\% = 88,8\% \text{ Artinya adalah sangat baik dan tidak ada revisi.}$$

Produk yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran berbasis blog dan bahasa kemudian diuji cobakan kepada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah mengikuti mata kuliah bahasa Inggris untuk mengetahui tanggapan atas pemanfaatan media pembelajaran ini. Mahasiswa yang dipilih untuk uji coba ini sengaja dipilih mereka yang memiliki kemampuan bahasa Inggris minimal cukup baik agar mereka dapat memberikan penilaian terhadap isi dari media juga.

Terdapat dua belas pertanyaan atau pernyataan yang harus ditanggapi setelah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis blog ini yang mencakup aspek tampilan, aspek materi dan instruksi serta aspek ketercapaian tujuan atau manfaat dari media yang dikembangkan. Hasil dari uji coba produk ke mahasiswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Angket Try Out ke Mahasiswa**

No	Aspek	Variable	Persentase Jawaban 'Baik' dan 'Sangat Baik'	Jumlah Prosentasi Jawaban Baik dan Sangat Baik	Keputusan
1	Lay out (poin nomor 1-5)	1. Tampilan	1. Menarik 56%	1. 94%	Tidak revisi
			2. Sangat menarik 38%		
			3. Jelas dan sesuai 47%		
2	Materi Pembelajaran dan instruksi (poin nomor 6,7, 8,9)	2. Font	4. Sangat jelas dan sangat sesuai 41%	2. 88%	Tidak revisi
		3. Ilustrasi	5. Menarik dan memadai 38%		
			6. Sangat menarik dan sangat memadai 42%	4. 90%	Tidak revisi
		4. Ilustrasi	7. Membantu 52%		
			8. Sangat membantu 38%	5. 78%	Tidak revisi
		5. Instruksi	9. Jelas 44%		
	10. Sangat jelas 34%	6. 98%	Tidak revisi		
6. Teks	11. Sesuai 42%				
3	Ketercapaian tujuan melalui <i>discovery</i> (poin nomor 10, 12)	7. Latihan	12. Sangat sesuai 56%	7. 92%	Tidak revisi
		8. Pemahaman konsep dan keterampilan	13. Mudah 34%		
			14. Sedang 58%	8. 84.7%	
			15. Membantu 50.7%		
	16. Sangat membantu 34%				

Tabel hasil uji coba di atas dengan jelas menggambarkan bahwa dari tiga aspek yang ditanyakan keseluruhannya mendapatkan respon yang positif terbukti dari total persentase jawaban baik atau sangat baik berada di atas 75%. Dengan hasil tersebut maka produk akhir dari media pembelajaran ini dapat diterima oleh mahasiswa dan siap untuk digunakan.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Ferdig & Trammel; Armstrong, Berry & Lamshed; Downes; Richardson; Kennedy; Glenn; O'Donnell; Bartlett-Bragg (dalam Zake,

Parkes, Gregory 2010) mengklaim banyak sekali potensi blog dalam dunia pendidikan antara lain; 1) bertukar wawasan dan informasi; 2) kolaborasi komunitas. Blog dapat mendorong integrasi pribadi, rekan, dan ahli; 3) *hosting e-portofolio*, arsip dan publikasi mahasiswa; 4) reflektif, tulisan jurnal dosen atau mahasiswa menunjukkan pribadi mereka; 5) kelompok kerja, yang bisa sinkron atau asinkron dalam atau di antara kelompok-kelompok; 6) portal belajar; 7) pengumpulan tugas dan review, dan 8) berbagi sumber daya.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Tantangan pembelajaran yang dihadapi dosen dan mahasiswa di era sekarang ini adalah perubahan persepsi belajar dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengharuskan dosen untuk mampu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan sejalan dengan perkembangan teknologi.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memposisikan mahasiswa sebagai subjek sehingga pembelajaran berpusat pada mereka. Dalam prosesnya mahasiswa harus mengkonstruksikan informasi untuk mendapatkan konsep dan ilmu dari materi yang dipelajari. Guna mencapai tujuan itu maka

model pembelajaran *discovery* (penemuan) hendaknya dipilih dan diimplementasikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga merubah cara mahasiswa belajar. Mahasiswa sangat sering menggunakan internet dalam kegiatan belajar mereka, bahkan melebihi penggunaan buku-buku cetak. Untuk menanggulangi tidak terarahnya proses belajar mahasiswa menggunakan internet dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ini, maka sebuah media pembelajaran berbasis internet perlu dikembangkan. Weblog atau blog yang memiliki beragam potensi dan keunggulan bisa menjadi solusi.

Media pembelajaran berbasis blog yang mengintegrasikan model pembelajaran *discovery* menjadi penting untuk dikembangkan. Dalam pengembangannya disain penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan modifikasi ASSURE digunakan. Pengembangan ini menghasilkan blog pembelajaran interaktif yang terdiri dari 5 menu utama, yaitu: *Home, Site Guide, Chapter, Forum* dan *Credit* yang mana di dalamnya

terdapat tahapan belajar *discovery* yang diberi nama 2W3L (*what do you know, what's the problem, let's discuss, let's prove it, dan let's conclude*) untuk mempelajari teks *recount* dan *narrative*. Materi yang ditampilkan di dalam blog didukung oleh layanan aplikasi dan penyedia konten seperti: *Nabble, Youtube, Google form, Proprofs, Chatra*. dan *Nabble*

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang validator ahli, ahli media berbasis blog dan ahli materi bahasa Inggris. Hasil validasi dari ahli media menyatakan bahwa navigasi, kemudahan, tulisan dan tampilan sudah baik. Nilai sebesar 83 diberikan oleh validator yang artinya baik dan tidak ada revisi. Ahli materi memvalidasi tahapan pembelajaran *discovery* dan kesesuaian materi. Validator memberikan nilai 88.8 untuk tahapan pembelajaran dan materi yang artinya sangat baik dan tidak ada revisi. Hasil uji coba kepada mahasiswa juga menunjukkan hasil yang baik dan tidak ada revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk valid dan layak pakai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Balim, A. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Education Research*.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ginting, R., Harahap, F., & Manurung, B. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Tik Terhadap Retensi Memori Biologi Mahasiswa Kelas XII SMA. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 22 (2), 176-182.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad*
21. *Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kang, I., Bonk, C. J., & Kim, M. C. (2011). A case study of blog-based learning in Korea: Technology becomes pedagogy. *The Internet and Higher Education*, 14(4), 227-235.
- Kariman, T. M., & Mulia, E. (2012). Pemanfaatan weblog sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 69-82.
- Mahendra, I, & Gede, J. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Muhrofi, A. K. (2011). *ESP Materials Development: Theory and Practice*.

- Malang: Program Pascasarjana Universitas Brawijaya Malang.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rachmajanti, S. (2016). *Instructional Media for English Language Instruction*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sidek, E. A. R., & Yunus, M. M. (2012). Students' experiences on using blog as learning journals. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 67, 135-143.
- Sudijono, A. (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyanto, A. H. (2005). *Mengenal e-learning*. Tersedia pada <http://jurnalkomputer.com/attachments/007mengenal%20e-learning.pdf> diakses tanggal 28 Juni 2011.
- Zake, J. W. F. M., Parkes, M., & S, Gregory. (2010). Blogging at university as a professional development. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 6 (1).