



**Blog (Website Pribadi) Sebagai Media Alternatif
Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis
Di SMP Negeri 21 Semarang**

**SKRIPSI
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh
Hendra Dwi Permana
NIM. 1102404048

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2009**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Februari 2009

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Hardjono, M. Pd

NIP. 130781006

Drs. Sukirman, M. Si

NIP. 131570066

Mengetahui:

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,

Drs. Budiyo, M.S

NIP. 131693658

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Februari 2009

Panitia Ujian :

Ketua,

Drs Hardjono, M.Pd
NIP.130781006

Sekretaris,

Heri Tri Lukman BS, S.Pd
NIP. 132308384

Penguji Utama,

Drs. Budiyo, M.S
NIP. 131693658

Penguji/Pembimbing I,

Drs. Hardjono, M.Pd
NIP. 130781006

Penguji/Pembimbing II,

Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 131570066

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Februari 2009

Hendra Dwi Permana

NIM. 1102404048



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Bentuk kerangka berfikir dengan menulis.
- Sapa sing tekun bakal tinemu.
- Hidup adalah perjuangan.

PERSEMBAHAN

- Untuk Ayahanda, Ibunda, dan Adinda Ervi, kekasihku.
- Untuk Dosen-dosen dan Pimpinan FIP UNNES
- Untuk semua sahabat dan teman-temanku, khususnya teman-teman Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2004

PERPUSTAKAAN
UNNES

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul ”*BLOG (WEBSITE PRIBADI) SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENULIS BAGI SISWA SMP NEGERI 21 SEMARANG*” dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan serta kerja sama yang baik dari beberapa pihak, tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang banyak kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan kuliah di Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sekaligus sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu dalam skripsi ini.
3. Bapak Drs. Budiyono, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Memberi kesempatan saya dalam menempuh pembelajaran di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
4. Bapak Drs. Sukirman, M.Si., dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu dalam skripsi ini.

5. Bapak Drs.Budiyono, M.S, dosen penguji yang telah memberi masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Heri Triluqman BS, S.Pd., dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberi banyak masukan dalam skripsi ini.
7. Seluruh staff dan dosen pengajar jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu bagi saya, selama masih mengikuti perkuliahan.
8. Toto Hernawo S.Pd, teman saya di Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi inspirasi bagi saya, dalam penentuan isi skripsi ini.
9. Seluruh staff guru dan karyawan SMP Negeri 21 Semarang yang telah memberikan informasi dan menyediakan data yang diperlukan oleh peneliti dan sebagai tempat penelitian.
10. Fatma Dian Ekasari yang telah selalu menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Ayah dan Ibu yang telah memberikan bantuan spiritual dan materiil dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Siti Maghviroh, Neni Ratnaningsih, S.Pd dan Ayu Septiana Dewi sahabat saya, yang selalu memberikan motivasi, untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Enggar, Hadi, Alief, Rosas, Andreas, Illa, Niam, Lis Istianah, Beta, Agustini,Septiana, dan buat seluruh teman-teman satu angkatan 2004 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala budi dan amal perbuatannya mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Semarang, 17 Februari 2009

Penulis,

Hendra Dwi Permana

NIM. 1102404048



ABSTRAK

Permana, Hendra Dwi.2009.*Blog (website pribadi) Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis (Penelitian Terhadap Siswa Kelas VIII Semester I Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 21 Semarang Tahun Ajaran 2007/2008)*. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I:Drs. Hardjono, M.Pd. Pembimbing II:Drs. Sukirman, M.Si.

Blog merupakan suatu catatan *online* yang berisikan hasil pemikiran seseorang yang ditulis kemudian di-*upload* kedalam *website*, untuk dikonsumsi oleh semua orang, guna meningkatkan kompetensinya dalam hal penulisan untuk diakui oleh masyarakat umum sebagai aktualisasi dirinya. *Blog* dapat digunakan sebagai media alternatif untuk meningkatkan kompetensi menulis sehingga baik digunakan untuk dunia pendidikan. *Blog* merupakan media yang cocok sebagai curah gagasan bagi setiap penulis untuk mencurahkan tulisannya, apabila mereka tidak memiliki wadah. Dengan demikian perlu adanya pengkajian penggunaan *blog* untuk pembelajaran menulis sehingga terjadi peningkatan kompetensi menulis.

Permasalahan pada penelitian ini adalah “apakah *blog* dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam hal menulis?”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII (Kelas Internet atau ICT) dan siswa kelas non kelas ICT atau kelas dengan kemampuan siswa biasa di SMP N 21 Semarang kelas VIII semester I, yaitu kelas VIII H (kelas ICT) sebagai kelas eksperimen, kelas VIII G sebagai kelas kontrol dan kelas VIII F sebagai kelas ujicoba tes yang berjumlah 98 siswa, sedangkan sampel adalah kelas VIII G sebagai kelas kontrol dan VIII H sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 40 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan untuk mencari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Berdasarkan uji t H_a diterima apabila $t > t_{(1 - \alpha);(n-1)}$. Perhitungan uji t untuk ketuntasan belajar dalam taraf signifikan 5%. Hasil yang diperoleh dari uji ketuntasan belajar kelompok eksperimen adalah $7.266 > 2.093$ maka dapat disimpulkan kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil yang diperoleh dari uji hasil ketuntasan kelompok kontrol adalah $-4.9001 < 2.0930$ maka dapat disimpulkan kelompok kontrol belum mencapai ketuntasan belajar. Melihat pada perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis dengan menggunakan media alternatif *blog* terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan kompetensi menulis.

Sehingga pembelajaran dengan menggunakan *blog* dirasa perlu dalam meningkatkan kompetensi menulis siswa. Dengan penelitian ini, maka sebagai pendidik hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar-mengajar pada situasi dan materi tertentu yang nantinya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar, agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan atraktif.

Kata Kunci : *Blog*, Media Alternatif, Peningkatan Kompetensi Menulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Pembatasan Istilah.....	11
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Hakikat Belajar dalam Blog sebagai Alternatif Media Pembelajaran	14
2.2 Hakikat Internet	16
2.2.1 Pengertian Internet	16
2.2.2 Sejarah Internet	16
2.2.3 Manfaat Internet	19
2.3 Hakikat Website	19
2.3.1 Pengertian Website.....	19
2.3.2 Unsur-unsur Website.....	20
2.3.3 Script atau Bahasa Pemrograman	25
2.4 Hakikat Blog	26
2.4.1 Pengertian Blog.....	26
2.4.2 Sejarah Blog.....	28
2.4.3 Karakteristik Blog	30
2.4.4 Kamus Blog.....	31
2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Blog	32
2.4.6 Blog sebagai Media Tanpa Batas.....	33
2.5 Hakikat Media Pembelajaran	34
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	34
2.5.2 Kriteria Pemilihan Blog sebagai Alternatif Media Pembelajaran.....	34
2.6 Blog sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis	36

BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penentuan Objek	48
3.1.1 Populasi.....	48
3.1.2 Sampel.....	49
3.2 Variabel Penelitian	50
3.2.1 Variabel Bebas.....	50
3.2.2 Variabel Terikat.....	50
3.3 Metode Pengumpulan Data	50
3.3.1 Metode Dokumentasi.....	50
3.3.2 Metode Observasi.....	50
3.4 Rancangan Penelitian	52
3.4.1 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	53
3.4.1.1 Uji Coba Instrumen.....	53
3.4.1.2 Analisis Hasil Uji Coba Instrumen.....	54
3.4.1.2.1 Validitas Soal.....	54
3.4.1.2.2 Realibilitas.....	54
3.4.1.2.3 Daya Pembeda.....	55
3.4.1.2.4 Tingkat Kesukaran.....	56
3.5 Analisis Data	57
3.5.1 Analisis Tahap Awal.....	57
3.5.1.1 Uji Normalitas.....	57
3.5.1.2 Uji Homogenitas.....	58
3.5.2 Analisis Tahap Akhir.....	59
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	60
4.2 Persiapan Penelitian	63
4.3 Pelaksanaan Penelitian	63
4.4 Analisis Hasil Observasi	65
4.5 Hasil Uji Coba Tes	66
4.5.1 Uji Validitas.....	66
4.5.2 Uji Realibilitas.....	66
4.5.3 Tingkat Kesukaran Soal.....	67
4.5.4 Daya Pembeda Soal.....	67
4.6 Analisis Hasil Penelitian	68
4.6.1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	68
4.6.2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	70
4.7 Hasil Perhitungan Uji T	72
4.8 Pembahasan	74
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Media Instruksional Anderson, 1976	37
Tabel 2.2 Klasifikasi dan Jenis Media	39
Tabel 3.1 Populasi	49
Tabel 2.2 Desein Eksperimen pola Nonrandom Control-Group-Pretest-Postest	39
Tabel 4.1 Luas Tanah dan Bangunan SMP N 21 Semarang	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Piramida Edgar Dale (Expearence and Learning).....	40
------------	--	----



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	
Silabus	81
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
Kisi-kisi Instrumen Uji Coba	109
Soal Uji Coba	110
Kunci Jawaban Soal Uji Coba	115
Lembar Observasi	116
Lampiran 2	
Hasil Analisis Uji Coba Soal	118
Perhitungan Validitas Butir Soal.....	119
Perhitungan Realibilitas Soal	120
Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	121
Perhitungan Daya Pembeda Soal	122
Lampiran 3	
Daftar Nama dan Kode Kelompok Kontrol	123
Daftar Nama dan Kode Kelompok Eksperimen.....	124
Lampiran 4	
Kisi-kisi Instrumen Tes	125
Soal Tes	126
Kunci Jawaban Soal Tes	131
Analisis Lembar Observasi	132
Data Hasil Penelitian.....	144
Uji Normalitas Pre Tes Kelompok Kontrol	146
Uji Normalitas Pre Tes Kelompok Eksperimen.....	147
Uji Normalitas Post Tes Kelompok Kontrol.....	148
Uji Normalitas Post Tes Kelompok Eksperimen	149
Uji Homogenitas (Varians) Pre Tes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	150

Uji Homogenitas (Varians) Post Tes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	151
Uji Perbedaan Dua Rata-rata Pre Tes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	152
Uji Perbedaan Dua Rata-rata Post Tes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	153
Uji Ketuntasan Belajar Kelompok Kontrol.....	154
Uji Ketuntasan Belajar Kelompok Eksperimen.....	155
Lampiran 5	
Keadaan Kelas Kelompok Kontrol	156
Keadaan Kelas Kelompok Eksperimen.....	157
Lampiran 6	
Daftar kritik uji F.....	158
Daftar kritik uji T.....	159
Daftar kritik Z.....	160
Lampiran 7	
Surat ijin penelitian.....	161
Surat keterangan penelitian.....	162



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan makin berkembangnya teknologi, maka meningkat pula kebutuhan teknologi, kebutuhan individu untuk menunjukkan eksistensi di dunia maya semakin dirasa perlu. Ada yang sekedar menjadikan eksistensi di dunia maya sebagai jurnal atau *diary*, dan ada juga yang memanfaatkannya sebagai media komunikasi bagi lingkungan pertemanan.

Teknologi pendidikan dikembangkan berdasarkan sejumlah asumsi, diantaranya “pendidikan dapat berlangsung secara efektif baik di dalam kelompok yang homogen, heterogen, maupun perseorangan (*individualized*)”, dan “belajar dapat diperoleh dari siapa dan apa saja, baik yang disengaja dirancang maupun yang diambil manfaatnya”. Ini menunjukkan bahwa seseorang mempunyai kesadaran dan minat untuk belajar, sehingga dapat mengambil pelajaran dari siapa saja, tidak hanya dari orang tua dan guru, melainkan juga dari teman sebaya, pemuka masyarakat, dan anggota masyarakat. Teknologi saat ini sudah semakin canggih, lebih bermanfaat, dan lebih cerdas lagi. Hal ini menyebabkan kegunaannya tidak hanya mencakup satu atau dua hal tetapi juga banyak hal terutama sebagai alat komunikasi atau interaksi. Misalnya saja dengan kehadiran *handphone* yang memudahkan orang berkomunikasi kapanpun dan berinteraksi melalui *Short Message Service* (SMS) dan *Multimedia Message Service* (MMS) dimanapun atau koneksi ke internet atau alat-alat lainnya, terlebih lagi yang

sifatnya multimedia dan tanpa kabel. Hal ini akan semakin mempermudah urusan setiap orang yang dapat menggunakan setiap saat dan dimana saja dengan biaya yang saat ini bisa dikatakan semakin terjangkau karena adanya persaingan pangsa pasar. Hal ini yang menyebabkan banyak orang banyak menggunakan internet dan meleak internet.

Secara sederhana kegiatan belajar dapat didefinisikan sebagai proses transfer ilmu dari pihak yang berilmu kepada pihak yang belum berilmu sehingga pihak yang belum berilmu setelah mendapatkan ilmu dapat menelurkan ilmu baru yang lebih baik dari ilmu sebelumnya. Dalam hal ini komunikasi menjadi variabel yang sangat penting karena ilmu yang berupa informasi hanya dapat disalurkan lewat selang-selang komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membuat proses transfer ilmu tersebut (kegiatan belajar) juga mengalami perkembangan. Ilmu yang tadinya bersumber dari orang atau manusia, kini mulai bergeser kepada media. Teknologi telah memungkinkan manusia mendokumentasikan ilmunya ke sebuah media, sehingga ketergantungan terhadap manusia secara fisik dapat dikurangi karena ilmu-ilmu yang telah didokumentasikan dapat dipanggil kembali sewaktu-waktu kala dibutuhkan tanpa harus menghadirkan orang yang mendokumentasikan ilmu itu secara fisik, sehingga nilai kegunaan dari sebuah ilmu-pun dapat meningkat.

Dalam konteks ini, yang direvolusi oleh TIK adalah medianya. Semakin maju teknologi media yang dipakai untuk mendokumentasikan suatu pengetahuan, maka semakin banyak pula alternatif yang dapat diambil dalam melakukan suatu

proses transfer ilmu. Media yang paling primitif adalah batu, sebagai contoh para manusia jaman dulu sering meninggalkan dokumen berupa prasasti. Media primitif selanjutnya adalah kertas, sehingga orang mulai mengenal buku. Media yang paling modern adalah ruang digital, dimana kita bisa mendokumentasikan hampir semua informasi di dalamnya. Penggunaan ruang digital dalam proses pembelajaran inilah yang kini disebut-sebut sebagai pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, menunjukkan bahwa SMP N 21 Semarang memenuhi syarat untuk dijadikan objek penelitian, karena memiliki karakter, kemampuan yang sesuai dengan penelitian ini. Selain itu, berdasarkan rekomendasi dari LPMP (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan) diperoleh gambaran bahwa SMP N 21 Semarang memiliki fasilitas yang mendukung dengan penelitian skripsi ini. Sebagai Sekolah Standar Nasional, SMP N 21 Semarang merealisasikan inovasi pendidikan dengan tampil dan membuka Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) yang kami beri nama Kelas Eksklusif Berbasis ICT (Information and Comunication Technology) sebagai wujud kerja keras kami untuk mengikuti tuntutan jaman yang semakin mengglobal. Kelas Eksklusif berbasis ICT di sekolah kami di setting dengan pembelajaran system Bilingual High Class dengan fasilitas internet, Hotspot, E-learning dan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya menggunakan Note Book. Hal ini menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk memilih SMP N 21 Semarang sebagai objek penelitian.

Penggunaan teknologi oleh siswa ataupun guru sebagai instruktur akan memudahkan dalam mengenali kebutuhan khusus pembelajar. Selain itu dengan menggunakan teknologi pula, siswa dapat menyesuaikan dan mengakomodir kebutuhan pribadinya masing-masing. Dimaksudkan disini, bahwa dalam menulis dalam hal ini adalah siswa, lebih khususnya siswa SMP 21 Semarang lebih bisa merkoordinasi sesuai dengan kebutuhan pribadinya sesuai serta aspek psikologisnya, serta memperhatikan prinsip penulisan, yaitu : a) kebenaran, b) sesuai dengan perkembangan anak, c) *up to date*, d) keseimbangan diantara luas dan kedalaman bahan (Herman Sasongko dalam *trend in techologi*), www.teknologipendidikan.wordpress.com. Dengan menggunakan media pembelajaran khususnya *e-learning* akan menimbulkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi *audio visual*. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran, ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Konsekuensi logis dari kemunculan internet adalah munculnya situs-situs informasi, yang kerap disebut dengan *web*. Melalui situs-situs itulah pengguna internet saling bertukar informasi, namun lalu lintas sebuah informasi file tidak serta merta menjadi mulus begitu saja. Para pengguna internet masih harus berkuat dengan pengembangan web agar dapat mengakomodasi keberadaan file dalam format yang berbeda-beda. Kapabilitas untuk mengakomodasi file, masalah yang tidak kalah penting dalam pengembangan web adalah sistem pengelolaan

konten. Tanpa pemrograman yang sistematis, meng-*update* konten di dalam suatu *web*, sambil mengarsipkan konten-konten yang telah *out of date* secara kronologis dan kategoris adalah sesuatu yang sangat merepotkan. Semua harus dilakukan secara manual, *web* yang dikelola memiliki konten dalam jumlah besar, pengelolaan konten menjadi tidak efisien waktu, tenaga, dan, pikiran. Akibat dari semua konsekuensi yang dimunculkan, *web-web* yang ada juga jarang di-*update*, kebanyakan hanya berakhir menjadi pajangan, lalu menjadi *out of date*. Dapat dikatakan sebagai aib bagi suatu situs karena laju informasi yang sedemikian dinamisnya di dunia internet.

Blog (juga sering disebut *weblog*) muncul dari segala pemikiran diatas, sebuah konsep situs yang menerapkan sistem pengelolaan konten secara terotomatisasi. *Blog* dapat mengarsipkan konten sebuah situs berdasarkan kategori dan kronologi waktunya, bahkan berdasarkan kata kuncinya pula. Konten yang dapat diakomodasi sekalipun meliputi file gambar, suara, dan video, jadi tidak melulu harus berupa tulisan. Pemrogramannya jelas lebih rumit daripada web statis karena keunggulannya tersebut, namun karena *software*-nya dapat diunduh secara gratis di internet, siapa saja kini dapat membuat situs blognya dengan sangat mudah, tidak perlu membangunnya dengan bahasa pemrograman yang ruwet. Tinggal unduh, lalu *upload* ke *server hosting*, ekstrak file, set konfigurasi *database* sebentar, maka situs *blog* pun sudah dapat dioperasikan. Pengoperasiannya pun tidak membutuhkan keahlian khusus. Bahkan *instalasi blog* di *server hosting* berbayar saat ini sudah sangat mudah, karena biasanya para

penyedia layanan *web hosting* juga sudah menyediakan aplikasi yang dapat otomatis menginstal *software blog*.

Sejak tahun 1993, penggunaan blog sudah banyak digunakan. Namun saat itu penggunaannya belum begitu diminati. Format penulisan *blog* yang memang hampir menyamai sebuah diari, menjadikan orang yang tidak ingin kegiatan sehari-harinya dilihat oleh orang diseluruh dunia, enggan untuk menuangkan aktivitas sehari-harinya kedalam sebuah *blog*. Tetapi sekarang *blog* benar-benar menjadi “wabah” dalam dunia internet. Tidak hanya orang-orang yang berkecimpung didunia IT saja yang mempunyai blog, tetapi semua orang, mulai dari orang penting di pemerintahan, maupun pejabat-pejabat dunia, seorang artis, aktivis, pelajar, bahkan ibu rumah tangga pun sekarang telah memiliki *blog* sendiri, mereka berlomba-lomba utk mengaktualisasikan dirinya melalui dunia maya, dengan beberapa tulisan-tulisannya, mereka beranggapan apabila mereka sudah tidak ada didunia ini maka yang dikenang adalah karya-karya mereka. Dengan sebuah *blog* seseorang bisa menuangkan semua karyanya berbentuk tulisan-tulisan ataktif atau inovatif yang mereka miliki tanpa suatu batasan apapun, misalkan, Presiden Iran memiliki blog di <http://ahmadinejad.ir/>, Menhankam Indonesia di <http://juwonosudarsono.com>, praktisi pendidikan di <http://romisatriowahono.net>. Intenet dengan *blognya* sekarang benar-banar menjadi wabah baru, yang tidak ada seorangpun bisa menghambatnya. Hal ini didukung dengan prosedur pembuatan blog yang begitu mudah, bahkan bagi orang yang baru mengenal internet pun dapat membuat blog hanya dalam beberapa menit.

Media pembelajaran khususnya *e-learning* akan menimbulkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi *audio visual*. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan munculnya *blog* atau *website* pembelajaran sudah banyak dijumpai dengan pencapaian nilai pengguna *blog* lebih kurang 30.000 pengguna *blog* yang sudah terdaftar di berbagai web yang menyediakan fasilitas *blog* (sumber: APJII). *Blog* pada harfiah bahasa Indonesia adalah diari yang ditulis di *website* (ensiklopedia bahasa Indonesia/ 99/345), namun pada masa sekarang definisi *blog* dalam terapannya saat itu sudah berubah. *Blog* dalam pengertian terdahulu adalah *diary* yang ditulis di *website*, sedangkan sekarang *blog* bukan hanya berisi catatan personal saja tetapi merupakan kumpulan tulisan, pemikiran, karya ilmiah atau ide cerita, catatan harian bahkan termasuk koleksi foto dari seorang penulis. (Kunto dalam pembelajaran *blog*) kampoengblog.com.

Weblog yang disingkat sebagai *blog* adalah *website* yang menampilkan informasi secara kronologis dalam urutan mundur. *Blog* dilihat dari bentuknya merupakan sebuah *website* biasa, namun tidak seperti *website* konvensional, *blog* bisa diperbaharui isinya dan mengatur penampilanya secara langsung saat orang melakukan *blooging* atau dengan kata lain melakukan aktivitas dalam *blog* masing-masing. *Blog* tidak hanya diatur dengan mudah, namun dengan menggunakan *blog* pengunjung dapat pengunjung *website* dapat langsung mengomentari isi *blog*

yang kita buat. *Blog* berisi berbagai macam hal, seperti catatan harian, ide, tips, karangan karya ilmiah, pendapat seseorang, dan segala hal yang banyak mengenai tulisan, namun *blog* juga berisi baris video, foto, dan masih banyak lagi serta *link* (*tautanlink*) terhadap artikel atau pesan atau website lain. Blog kebanyakan digunakan oleh personal individu namun juga bisa digunakan untuk komunitas, bisnis, ataupun pemerintahan, dan bisa fokus pada satu subjek atau berbagai subjek.

Website pada awalnya merupakan sebuah hal yang sulit dibuat dan hanya mampu dikerjakan pembuatnya oleh seseorang yang disebut *webmaster*. *Website* ini biasanya berisikan sebuah situs konvensional pada umumnya menginformasikan informasi terbaru pemilik tersebut, setia informasi selalu diperbaharui oleh pemiliknya dan informasi yang sudah lama, digeser atau dihilangkan oleh pemiliknya. Blog dimiliki dan dikelola oleh individu atau kelompok. Software blog-nya dibuat oleh webmaster. Dalam dunia teknologi informasi (IT), webmaster dapat dibagi menjadi beberapa profesi yang berhubungan dengan web, diantaranya adalah *web programmer*, *web administrator*, *web animator* dan *web designer* (oleh hendradp dalam ilmu pembelajaran) www.tpers04communnity.blogspot.com.

Blog merupakan situs penyedia layanan *web* gratis tanpa mengharuskan seseorang untuk menjadi *web master*, karena sudah banyak mesin blog jadi tinggal dipakai oleh siapapun yang menguasai bahasa pemrograman *web*, seperti HTML, javascript, PHP, XML, dan masih banyak lagi, namun dalam pengembangan blog yang lebih maju bahasa pemrograman tidak perlu diperhatikan

lagi, kita langsung dapat memakainya. *Blogger* istilah untuk pengguna situs *blog*, tidak perlu pusing mengelola dan mendesain animasi karena disitus-situs penyedia (*platform*) telah menyediakan *layout template*, atau *background* yang sangat beragam dan siap dipakai oleh para *blooger*. *Template blog* juga banyak disediakan oleh pihak ketiga yang siap digunakan atau didownload lalu digunakan oleh *user*.

Blog memungkinkan *user* atau pengguna *blog* dapat menyampaikan informasi dengan cara menampilkannya melalui situs *web*-nya sehingga bisa diakses seseorang secara luas dari seluruh dunia, tulisan pemikiran, pengalaman pribadi dapat di-*posting* atau dimasukkan kedalam *blog*. Penulis atau orang yang mengolah *blog* (biasanya disebut *blooger*) dapat mengajak pengunjung *blog* untuk saling berinteraksi mengenai pemikiran yang ditulis pada *blog*, sehingga dapat memunculkan permasalahan, sehingga *blog* sering disebut sebagai media alternatif untuk memecahkan masalah pendidikan. (*blog* sebagai media pembelajaran oleh hendradp) www.hendradp.wordpress.com.

Blog dapat mempermudah seorang penulis untuk mempublikasikan hasil karyanya., dengan menggunakan *blog* seorang penulis banyak memiliki kemudahan tanpa dibatasi dalam tulisanya atau bebas menggunakan pemikiranya tanpa aturan dan batasan, sehingga seorang penulis bisa lebih untuk mengapresiasi dirinya. *Blog* dalam perkembanganya, *blog* menjaadi sebuah media yang lebih bersifat pribadi, bahkan juga foto yang memperkuat isi tulisan. *Blog* saat ini kehadirannya sudah menjadi buku harian atau jurnal harian dan menjadi sebuah diari *online*, yang didalamnya berisi coretan-coretan atau celetukan-celetukan pemilik *website*.

Blog dapat menggugah kita untuk menulis, sekali kita berhasil menuangkan ide atau pengalaman kita ataupun karya-karya kita yang berbentuk karangan ilmiah atau sejenisnya kedalam *blog*, pasti kita akan sulit dihentikan agar tidak berlanjut untuk menulis terus. Ketagihan menulis pasti menggelayuti kita, kalau kita sudah seperti itu, jangan mencari obat untuk mengatasi ketagihan tersebut, biarkan saja, rasakan saja, dan nikmati, maka anda akan menjadi orang yang produktif dibidang tulisan.

Blog sebagai media pembelajaran diharapkan mendapatkan suatu kompetensi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas terutama dalam hal menulis. Perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-e-laboratory*, dan lainnya, yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika.

Blog merupakan sarana peningkatan kompetensi menulis, karena harfiahnya *blog* merupakan *website* yang berisikan catatan-catatan, ataupun tulisan karya sastra oleh pembuatnya. Dengan *blog* seseorang dapat mengapresiasi dirinya lewat tulisan, atau melalui ide cerita, karangan, puisi, karya ilmiah, gagasan pendidikan, sampai mengkritik pemerintahan kita. *Blog* merupakan ajang atau wadah sebagai dari seorang penulis. *Blog* merupakan salah satu wartawan didunia internet. Dengan berbagai penalaran diatas, *blog* diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk meningkatkan kompetensi menulis siswa khususnya siswa SMP 21 Semarang kelas VIII.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada fenomena yang ada berdasarkan judul, latar belakang masalah diatas maka penulis mengajukan beberapa permasalahan sebagai berikut:
Apakah Blog dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam hal menulis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana *blog* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi menulis siswa, dengan berbagai keunggulannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai *blog* dalam maingkatkan kemampuan siswa dalam bidang menulis, merupakan sebuah aplikasi berbasis internet yang dapat dikelompokan sebagai *website* pribadi namun bisa dikelola sebagai pembelajaran berbasis kelas yang dikelola sendiri oleh siswanya.

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan pada masalah-masalah yang hendak dikaji, maka manfaat praktis yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- (1) Bagi peneliti, manfaat penelitian ini sangat membantu untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan media *weblog* atau lebih dikenal dengan istilah *blog*. Serta bagaimanapun peningkatan kompetensi siswa dalam hal menulis,
- (2) Bagi objek penelitian membantu untuk memahami apa itu *blog* bagaimana membuatnya, serta mengelola *blog* tersebut menjadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

1.5 Pembatasan Istilah

Untuk memperoleh kesatuan arti dan pengertian dari judul ini perlu kiranya diberikan penjelasan istilah yang dipergunakan pada judul penelitian. Judul yang dimaksud adalah “BLOG” (WEBSITE PRIBADI) SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENULIS BAGI SISWA SMP 21 SEMARANG

Dari judul tersebut, peristilahan yang perlu penulis jelaskan, antara lain:

(1) Blog

Blog adalah situs penyedia layanan *web* gratis tanpa mengharuskan seseorang untuk menjadi *web master*, karena sudah banyak mesin blog jadi tinggal dipakai oleh siapapun yang menguasai bahasa pemrograman web, seperti HTML, javascript, PHP, XML. Blog adalah catatan pribadi seseorang di internet. berisi informasi yang sering di update dan kronologis. (Ensiklopedia bahasa Indonesia/ 99/345).

(2) Standar Kompetensi

Standar kompetensi adalah rumusan tentang kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan kriteria unjuk kerja. Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. (Mulyana 2000). *Knowledge, skill and attitude needed to perform an ability to do a certain job / proffesion* (Tillman, 1996).

(3) Media Alternatif atau Media Pengajaran

Media Alternatif diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

(4) Menulis

Kata 'menulis' mempunyai dua arti. Pertama, menulis berarti mengubah bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat. Kedua, kata 'menulis' mempunyai arti suatu kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis (Asrul Wijayanto dalam Rusilah, 2006:6).

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Belajar dalam Blog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Gagne dan Berliner (1983: 252) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme merubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Morgan et.al. (1986: 140) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktek atau pengalaman. Slavin (1994: 152) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. (oleh dittonuorma di <http://dittonuorma.wordpress.com>, dalam hakikat belajar). Dapat disimpulkan bahwa belajar menurut penulis adalah :

- (1) Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional),
- (2) Perubahan yang berkesinambungan (kontinyu),
- (3) Perubahan yang fungsional,
- (4) Perubahan yang bersifat positif,
- (5) Perubahan yang bersifat aktif,
- (6) Perubahan yang bersifat pemanen,
- (7) Perubahan yang bertujuan dan terarah,
- (8) Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Media pendidikan atau pembelajaran, kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah bermacam peralatan yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan pelajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi. Mengapa perlu media dalam pembelajaran, pertanyaan yang sering muncul mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Kita harus mengetahui dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Blog sebagai media pembelajaran diharapkan mendapatkan suatu kompetensi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya, yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika. *Blog* diharapkan juga untuk sebagian orang bisa mencurahkan tulisannya sehingga dapat meningkatkan kompetensi secara individual.

2.2 Hakikat Internet

2.2.1 Pengertian Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

2.2.2 Sejarah internet

Sejarah internet dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, *U.S. Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA)* memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET. Pada 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan. Tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk ARPANET. Program *e-mail* ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon "@" juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan "at" atau "pada". Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan ke luar Amerika Serikat. Komputer University College di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal

pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari *Royal Signals and Radar Establishment* di Malvern. Setahun kemudian sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau *network* (sumber : APJII). Pada 1979 Tom Truscott, Jim Ellis, dan Steve Bellovin, menciptakan *newsgroups* pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telpon televisi pertama dimana orang bisa saling menelpon sambil berhubungan dengan video *link*.

Komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol* (TCP) dan *Internet Protokol* (IP) yang kita kenal semua. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan EUNET, yang menyediakan jasa jaringan komputer di negara-negara Belanda, Inggris, Denmark dan Swedia. Jaringan EUNET menyediakan jasa *e-mail* dan *newsgroup* USENET.

Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan *Domain Name System* (DNS). Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada 1987 jumlah komputer yang

tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih. (Sumber: Kamar Dagang dan Industri Indonesia ,Kadin)

Tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan kembali melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tak kurang dari 100.000 komputer kini membentuk sebuah jaringan. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut *www*, atau *World Wide Web*. (Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, APJII)

Tahun 1992, komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah *surfing the internet*. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman (Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, APJII), dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di internet. Dunia langsung berubah, di tahun yang sama Yahoo! didirikan, yang juga sekaligus kelahiran Netscape Navigator 1.0. (pengantar *World Wide Web* dalam jaringan IPTEK oleh Eddy Purwanto) www.wikipedia.com.

2.2.3 Manfaat internet

Internet secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet. Berikut ini sebagian dari apa yang

tersedia di internet, mengenai informasi untuk kehidupan pribadi terdiri atas (1) kesehatan, (2) rekreasi, (3) hobby, (4) pengembangan pribadi, (5) rohani, (6) sosial, Informasi untuk kehidupan profesional terdiri atas (1) sains, (2) teknologi, (3) perdagangan, (4) saham, (5) komoditas, (6) berita bisnis, (7) asosiasi profesi, (8) asosiasi bisnis, (9) berbagai forum komunikasi.

Internet terdapat beberapa hal menarik ialah keanggotaan internet tidak mengenal (1) batas negara, (2) ras, (3) kelas ekonomi, (4) ideology, atau (5) faktor faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran pikiran. Internet adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya. Manfaat internet terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Untuk lebih meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, sudah waktunya para profesional Indonesia memanfaatkan jaringan internet dan menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia.

2.3 Hakikat Website

2.3.1 Pengertian Website

Website adalah kumpulan dari data *web* dalam pembaguan tertentu dalam sebuah *system* dengan diawali *home page*. *Website* adalah keseluruhan kumpulan dari halaman *web* dan informasi lainnya (data, gambar, suara, video dan sebagainya) yang dibuat seolah-olah sebagai web server yang tunggal bagi penggunaanya.

Menurut Eko Purwanto *website* merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topic tertentu. Sehingga, *website* adalah sekumpulan data yang beragam dalam sebuah kesatuan yang sistematis sehingga dengan baik dan dapat di akses secara online oleh media internet.

2.3.2 Unsur-Unsur *Web Site* atau *Situs*

Untuk membangun situs diperlukan beberapa unsur yang harus ada agar situs dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Unsur-unsur yang harus ada dalam situs antara lain:

1. *Domain Name*.

Domain name atau biasa disebut nama *domain* adalah alamat permanen situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah yang umum digunakan adalah URL. Contoh sebuah URL adalah <http://www.yahoo.com>, dapat juga tanpa www.

Ada banyak macam nama *domain* yang dapat kita pilih sesuai dengan keinginan. Berikut beberapa nama *domain* yang sering digunakan dan tersedia di internet.

a. *Generic Domains*

Merupakan *domain name* yang berakhiran dengan .Com .Net .Org .Edu .Mil atau .Gov. Jenis domain ini sering juga disebut *top level domain* dan *domain* ini tidak berafiliasi berdasarkan negara, sehingga siapapun dapat mendaftar.

- (1) .com : merupakan *top level domain* yang ditujukan untuk kebutuhan "*commercial*",
- (2) .edu : merupakan *domain* yang ditujukan untuk kebutuhan dunia pendidikan (*education*),
- (3) .gov : merupakan *domain* untuk pemerintahan (*government*),
- (4) .mil : merupakan *domain* untuk kebutuhan angkatan bersenjata (*military*),
- (5) .org : domain untuk organisasi atau lembaga *non profit* (*Organization*)

b. *Country-Specific Domains*

Yaitu *domain* yang berkaitan dengan dua huruf ekstensi, dan sering juga disebut *second level domain*, seperti .id(Indonesia), .au(Australia), .jp(Jepang) dan lain lain. *Domain* ini dioperasikan dan di daftarkan dimasing negara. Di Indonesia, *domain-domain* ini berakhiran, .co.id, .ac.id, .go.id, .mil.id, .or.id, dan pada akhir-akhir ini ditambah dengan war.net.id, .mil.id, dan web.id. Penggunaan dari masing-masing akhiran tersebut berbeda tergantung pengguna dan penggunaannya, antara lain:

- (1) .co.id : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah,
- (2) .ac.id : Untuk Lembaga Pendidikan,
- (3) .go.id : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia,
- (4) .mil.id : Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia,
- (5) .or.id : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori "ac.id", "co.id", "go.id", "mil.id" dan lain,
- (6) .war.net.id : untuk industri warung internet di Indonesia,

- (7) .sch.id : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU,
- (8) .web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *Worl Wide Web*

Nama *domain* dari tiap-tiap situs di seluruh dunia tidak ada yang sama sehingga tidak ada satupun situs yang akan dijumpai tertukar nama atau tertukar halaman situsnya. Untuk memperoleh nama dilakukan penyewaan *domain*, biasanya dalam jangka tertentu (tahunan).

2. *Hosting*

Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *hosting* yang disewa, semakin besar *hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam situs. *Hosting* juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri.

3. *Design Web*

Setelah melakukan penyewaan *domain* dan *hosting* serta penguasaan *scripts*, unsur situs yang paling penting dan utama adalah *design*. *Design web* sangat

menentukan kualitas dan keindahan situs. *Design* sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

Untuk membuat situs biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *web designer*. Saat ini sangat banyak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam *software* pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas *designer*.

4. Publikasi

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan (1) pamflet-pamflet, (2) selebaran, (3) baliho, (4) dan lain sebagainya, tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas, cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine* atau mesin pencari, seperti (1) Yahoo, (2) Google, (3) *Search* Indonesia, (4) dsb.

Cara publikasi di *search engine* ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke *search engine* dan dikenal oleh pengunjung.

2.3.3 *Script* atau Bahasa Pemrograman

Dalam pembuatannya *website* memerlukan bahasa *coding* pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan sangat beragam, diantaranya adalah HTML, Java, PHP, ASP atau gabungannya. Selain itu *website* pada umumnya juga memerlukan aplikasi *database* untuk menyimpan dan menampilkan data.

a. *Hypertext Markup Language*

Hypertext Markup Language (HTML) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. Menurut Sutarman (2003: 32), HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu *platform* tertentu (*platform independent*).

Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa. Disebut sebagai *markup language* karena mengandung tanda-tanda (*tag*) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

b. *Java Script*

Java Script adalah salah satu bahasa yang juga dipakai untuk membangun sebuah *web*. Banyak sekali penggunaan tanda *Java Script* yang tidak memerlukan basis data dan dapat membuat lebih menarik tampilan halaman

web, misalnya, ucapan selamat datang, tulisan di menu window, maupun didalam situs *web*. Menurut (Anggawirya 2007:18), tag *Java Script* memiliki kemampuan mengakses semua tampilan *browser* dengan mudah dan aman. Selain itu, *Java Script* dapat menggabungkan dokumen-dokumen HTML yang ditulis dengan *Java* dan *Active X*, dan merupakan bahasa yang digunakan oleh basis data *LiveWire Netscape* untuk membuat hubungan antar *server web* dan basis data *server eksternal*.

c. *Hipertext PreProcessor* (PHP)

Hipertext PreProcessor (PHP) merupakan bahasa perograman yang banyak dipakai untuk membangun web yang dinamis. PHP disisipkan diantara bahasa HTML. PHP merupakan bahasa *server side*, sehingga bahasa PHP akan masukan di *server*, kemudian dikirimkan ke *browser* berupa “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat.

d. *Style Sheets*

Style Sheets merupakan tempat dimana format dokumen (*style*) halaman *web* disimpan. *Style Sheets* mendiskripsikan bagaimana tampilan dokumen *website* di *browser*. *Style Sheets* juga disebut sebagai *template* dari dokumen HTML yang menggunakannya.

Style Sheets yang bisa digunakan pada semua *browser* hanya *Cascading Style Sheets* (CSS) karena telah memenuhi Standar *World Wide Web Consortium* (W3C) untuk digunakan di *web browser*.

e. Database MySQL

Database menurut (Vikram Vaswani dalam *How to do everything with PHP & MySQL*, 2005. hal.5) adalah sejumlah koleksi data yang terorganisir dan dikelompokan menurut criteria tertentu. MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, pada saat itu bernama TcX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995. MySQL digunakan oleh banyak portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs web. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahan untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan-perusahaan skala menengah dan kecil.

2.4 Hakikat Blog

2.4.1 Pengertian Blog

Blog secara harfiah adalah diari yang ditulis di *website* (ensiklopedia bahasa Indonesia/ 99/345). Sedangkan sekarang *blog* bukan hanya berisi catatan personal saja tetapi merupakan kumpulan tulisan, catatan harian bahkan termasuk koleksi foto dari seorang penulis serta berbagai tulisan-tulisan ilmiah yang mendidik (dikutip dari kampoengblog.com). *Blog* adalah catatan pribadi seseorang di internet. *Blog* adalah sebuah aplikasi *web* yang memuat secara periodik tulisan-tulisan (*posting*) pada sebuah halaman *web* umum. *Blog* merupakan situs yang menyerupai diari karena isi situs tersebut ditulis secara kronologis, menyerupai buku diari. *Webblog* kepanjangan dari *blog* adalah halaman *web* yang berisi

tentang personalia pembuatnya, berisi jurnal serta tulisan-tulisan ilmiah yang diurutkan secara kronologis, serta dapat diakses oleh semua orang.

Blog (menurut herman saksono dalam pengertian *blog* di <http://herman-saksono.com>) adalah *website* yang menampilkan informasi secara kronologis dalam urutan mundur. *Blog* dilihat dari bentuknya merupakan sebuah *website* biasa, namun tidak seperti *website* konvensional, *blog* bisa diperbaharui isinya dan mengatur penampilanya secara langsung saat orang melakukan *blooging* atau dengan kata lain, melakukan aktivitas dalam *blog* masing-masing.

Blog (menurut Toto Hernawo dalam sekripsi *blog* sebagai media pembelajaran : hal, 48) adalah merupakan situs penyedia layanan *web* gratis tanpa mengharuskan seseorang untuk menjadi *web master*, karena sudah banya mesin *blog* jadi tinggal dipakai oleh siapapun yang menguasai bahasa pemrograman *web*, seperti (1) *Hypertext Markup Language* (HTML), (2) *javascript*, (3) *Hipertext PreProcessor* (PHP), (4) *Extensible Markup Language* (XML). *Blog* lebih identik dengan sebuah diari, perbedaan mendasar adalah bahwa *blog* bisa dibaca siapa saja, banyak *blog* yang fokus terhadap satu objek informasi, misalnya politik, *web design*, olah raga dll. Kebanyakan *blog* itu lebih seperti jurnal pribadi yang berisi informasi perjalanan dan kehidupan sehari-hari seseorang *blogger* dan pemikirannya.

Blog dalam pengembangannya yang lebih maju, bahasa pemograman tidak perlu diperhatikan lagi, kita langsung dapat memakainya. *Blooger* istilah untuk pengguna situs *blog*, tidak perlu pusing mengelola dan mendesain animasi karena disitus-situs penyedia (*platform*) telah menyediakan *layout template* atau *style*

sheet yang digunakan sebagai wadah *blog*, atau background yang sangat beragam dan siap dipakai oleh para *blooger*. *Template blog* juga banyak disediakan oleh pihak ketiga yang siap digunakan atau di-*download* lalu digunakan oleh *user*.

Blog berdasarkan pengertian penulis adalah suatu catatan *online* yang berisikan hasil pemikiran seseorang yang ditulis kemudian di-*upload* kedalam *website*, untuk dikonsumsi oleh semua orang, guna meningkatkan kompetensinya dalam hal penulisan untuk diakui oleh masyarakat umum sebagai aktualisi dirinya.

2.4.2 Sejarah *Blog*

Weblog pertama kali muncul sekitar tahun 1993. *Blog* sebelum terkenal, sudah bermunculan komunitas atau beberapa forum di dalam internet seperti *Usunet*, *Milis*, dan (*Bulletin Board System*) BBS. Pada tahun 1990, sebuah *software* forum internet yaitu WebEx, dibuat dengan sistem percakapan berdasarkan urutan pesan. Tahun 1994-2001, *blog* modern berkembang dari sebuah diari *online* dimana masyarakat ketika itu mau menampilkan kehidupan pribadi mereka di internet. Kebanyakan mereka disebut dengan diaris, atau jurnalis. Justin Hall adalah orang pertama kali membuat *blog* pribadi pada tahun 1994 ketika dia masih menjadi mahasiswa Swarthmore College, dan dialah yang menjadi pelopor *blog* pertama kali. (dikutip dari: Mengenal dan Mempercatik *Blog* oleh Bahtiar Rifai, S.T, hal. 12-14: 2007)

Web blog diciptakan oleh John Barger pada tanggal 17 Desember 1997. bentuk pendeknya adalah *blog* yang dipopulerkan oleh Peter Merholz, dia memendekan kata *web blog* menjadi *we blog*. Istilah tersebut dimasukan kedalam *blok*-nya di www.peterme.com sekitar bulan april atau mei 1999. Istilah ini

kemudian secara cepat berkembang menjadi *to blog* artinya edit atau kirim ke *web blog*. Perkembangan *blog* yang awal mulanya sangat lambat. *Blog* mendapatkan popularitasnya ketika *website* yang bernama Xanga mempunyai 50 juta diari pada desember 2005, yang sebelumnya pada tahun 1997 hanya mempunyai 100 diari. (sumber :Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII))
<http://ayongeblog.com>.

Blog menjadi lebih populer seiring dengan munculnya berbagai *tool* yang semakin mempermudah pembuatan *blog*, antara lain sebagai berikut :

- (1) *Open Diary*, hadir pada bulan Oktober 1998. *Open Diary* menjadi blog pertama yang mengajak pembacanya memberikan komentar dan tanggapan kepada penulis lain yang ada dalam *blog* tersebut,
- (2) *Live Journal*, dimulai pada bulan maret 1999 oleh Brad Fitzpatrick,
- (3) *Pitas.com*, pada bulan juli 1999 oleh Andrew Smales, yang kemudian diikuti oleh *Diaryland* pada September 1999 yang lebih memfokuskan untuk komunitas diari-diari pribadi,
- (4) *Blogger.com*, pada bulan Agustus 1999 oleh Evan Williams dan Meg Hourihan dari Pyra Labs (yang sekarang telah di beli oleh Google pada bulan Februari 2003)

Blog pada tahun 2001-2004, berdasarkan *blog* di Amerika telah menjadi populer dan sebagian besar digunakan untuk mendukung kegiatan politik orang-orang pemerintahan seperti Andrew Sullivan.com, Ron Gunzburger.com dan lain-lain. Tahun 2004 sampai sekarang *blog* telah menjadi “wabah” di internet yang tidak dapat dihindari, puluhan bahkan ratusan *web blog* telah mewarnai

kebanyakan aktivitas internet saat ini. *Blog* telah dianggap sebagai suatu kebutuhan saat ini karena merupakan media yang efektif dalam mengekspresikan ide gagasan berbentuk tulisan seperti, kliping, karangan, karya ilmiah, cerita pendek, pembelajaran *online*, dan lain sebagainya. (Sumber: Kadin)

2.4.3 Karakteristik *Blog*

Menurut (Gregorius agung di <http://portal.eantonweb.com>) batasan *blog* dibandingkan dengan aplikasi *website* lain adalah isi *blog* diperbaharui secara berkala oleh pemiliknya. Isi *blog* ini dapat bermacam-macam sesuai dengan tujuan pembuatan dapat terbagi menjadi (1) *blog* pribadi, (2) fotografi, (3) agama, (4) album foto, (5) sastra, (6) politik, dan (7) pendidikan.

Blog pendidikan dapat dijadikan forum antara tenaga pengajar dan pelajar untuk berdiskusi mengenai topik yang sudah diajar di kelas. *Blog* pendidikan memberi peluang kepada pelajar untuk bertanya lebih lanjut mengenai tugas yang diterima atau membicarakan dengan palajar lain bagaimana hendak menyiapkan tugas.

Kesimpulan karaktersitik *blog* menurut penulis adalah adanya kumpulan alamat *website* (*links*) disertai komentar dan berisikan artikel yang berkaitan dengan tema pembuatan *blog* tersebut.

2.4.4 Kamus *Blog*

Blooging istilah dalam menjalankan blog, sebagai seorang *blooger* kita harus tahu arti kata atau istilah yang digunakan dalam *blog*, apabila anda tidak tahu hal ini sama saja orang buta berjalan tanpa tongkat. Berikut adalah beberapa istilah yang digunakan dalam *blooging* atau nge-*blog*.

- (1) *(To) Blog*, menjalankan atau mengirimkan materi atau isi *blog*,
- (2) *Blogger*, seseorang yang menjalankan sebuah *blog*,
- (3) *Blogosphere*, kumpulan banyak *blog*, atau komunitas untuk melakukan kegiatan *blogging*,
- (4) *Blogroll*, daftar eksternal *link* yang terdapat dalam sebuah *blog*, seringkali *link* menuju *blog* lainya dan berupa kolom dalam sebuah *homepage*. *Blogroll* seringkali terdiri sejumlah “subkomunitas” *blogger* yang saling terikat dalam hubungan pertemanan,
- (5) *Blogware*, *software* yang digunakan untuk menjalankan sebuah *blog*,
- (6) *Content Syndication*, pembuat situs atau administrator menjadikan sebagian atau semua isi *blog* agar otomatis terkirim ke *website* lainnya,
- (7) *Moblog*, singkatan “*mobile blog*”, sebuah *blog* dapat di-*update* dari jarak jauh di manapun pemiliknya berada. *Blogger* dapat menggunakan ponsel atau *Personal Digital Assistant* (PDA),
- (8) *Permalink*, sebuah cara untuk mempersingkat *bookmark* berita atau isi tertentu, walaupun isi telah dimasukan dalam arsip *blog*,
- (9) *Post*, item yang dikirim ke dalam sebuah *blog*, dapat berupa pesan atau berita maupun hanya berupa foto atau *link*. sering kali berupa item-item pendek, termasuk *link* eksternal yang dapat dikomentari oleh pengunjung,
- (10) *Really Simple Syndication* (RSS), cara agar item terkirim dapat dikirimkan secara otomatis dalam *website*,

2.4.5 Kelebihan dan kekurangan *Blog*

a. Kelebihan *Blog*

Selain karena sifatnya yang ada dalam jaringan internet, beberapa kelebihan dari *blog* lainnya adalah sifatnya berdiri sendiri sebagai media, selain itu *blog* juga cenderung non-formal dalam penggunaan bahasa yang dipakainya.

Blog memungkinkan terjadinya interaktifitas antara pember dengan penerima informasi. Informasi yang disampaikan akan langsung direspon, ditambahi, dikoreksi dan diperkaya oleh orang lain. Oleh karena itu, suatu topik mungkin bisa menjadi lebih menarik dengan adanya diskusi antara *blooger* dengan pengunjung *weblog*-nya. (Nurist Surayya dalam jurnalisme *Weblog* merupakan Pola Baru Jurnalisme Media Massa, hal. 1, 2005) <http://nurriest.blogdrive.com/archive/10.html>.

Weblog adalah media yang digunakan secara personal, baik individual maupun institusional. Tidak ada persyaratan personal yang diberikan dari pihak manapun untuk bisa memiliki dan mengelola *weblog* sendiri. Formatnya yang mudah diaplikasikan dan pengelolaannya yang tidak rumit membuat media ini bisa dioperasikan oleh siapapun. Tidak diperlukan kemampuan teknis atau kemampuan dasar jurnalisme untuk mempublikasikan informasi dalam *weblog*.

b. Kekurangan *blog*

Blog memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah rentan terkena virus, *hacker* (pembajak dalam dunia internet) atau *spywere*. Selain itu, *blog* juga kurang sentuhan manusiawi, mudah disalahgunakan fungsinya, dan tulisan yang ada di dalam *blog* kurang dapat dipertanggung jawabkan, untuk itu ada beberapa

upaya agar kekurangan ini dapat diminimalisir. Diantaranya yakni dengan menggunakan bahasa pemrograman yang aman, menggunakan desain menarik, dan memiliki kontrol penulisan artikel yang benar.

2.4.6 *Blog* Sebagai Media Menulis Tanpa Batas

Menulis bagi sebagian orang termasuk guru merupakan kegiatan yang sangat sulit, bagi yang tidak terbiasa menulis. Menuangkan ide atau pemikiran kedalam tulisan hampir mustahil untuk dilakukan, padahal banyak ide dan pemikiran yang bagus bahkan spektakuler saat itu tetapi menguap begitu saja karena tidak dituliskan, dibutuhkan sesuatu yang lain untuk membangunkan gairah kita untuk bisa menuliskan sebuah ide dan pemikiran kita, dengan menggunakan *blog* anda bisa terbantu mewujudkannya, tidak hanya artikel-artikel pendidikan saja bahkan bagi kalangan anak muda, *blog* bisa digunakan untuk ajang curhat dan berdiskusi yang bisa diterapkan pada pembelajaran dikelas oleh seorang guru. *Blog* dalam penggunaannya tidak dibutuhkan kemampuan teknis untuk membuat dan mengelola *blog*. *Blog* merupakan sarana untuk aktualisasi diri dan publikasi juga tentunya, *blog* cocok untuk siapa saja, pejabat, dosen, guru, mahasiswa dan siswa.

Blog dapat mempermudah seorang penulis untuk mempublikasikan hasil karyanya, dengan menggunakan *blog* seorang penulis banyak memiliki kemudahan tanpa dibatasi dalam tulisanya atau bebas menggunakan pemikiranya tanpa aturan dan batasan, sehingga seorang penulis bisa lebih untuk mengapresiasi dirinya. *Blog* dalam perkembanganya, *blog* menjadi sebuah media yang lebih bersifat pribadi, bahkan juga foto yang memperkuat isi tulisan.

Blog saat ini kehadirannya sudah menjadi buku harian atau jurnal harian dan menjadi sebuah diari *online*, yang didalamnya berisi coretan-coretan atau celetukan-celetukan pemilik *website*.

Blog dapat menggugah kita untuk menulis, sekali kita berhasil menuangkan ide atau pengalaman kita ataupun karya-karya kita yang berbentuk karangan ilmiah atau sejenisnya kedalam *blog*, pasti kita akan sulit dihentikan agar tidak berlanjut untuk menulis terus. Ketagihan menulis pasti mengelayuti kita, kalau kita sudah seperti itu, jangan mencari obat-obat untuk mengatasi ketagihan tersebut, biarkan saja, rasakan saja dan nikmati, maka anda akan menjadi orang yang produktif dibidang tulisan.

2.5 Hakikat Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media dalam pengertian yang lebih khusus dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, atau menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga siswa dapat terdorong dalam proses pembelajaran.

(*Association Of Education and Communication Technologi, 1977*) AECT, memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional

(*National Education Association / NEA*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne mengartikan media dalam pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari berbagai batasan di atas dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran dalam diri siswa.

2.5.2 Kriteria Pemilihan Blog sebagai Alternatif Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran ataupun alat atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran kompetensi yang diharapkan adalah dapat tercapainya pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan produktifitas dari pembelajaran tersebut. *Blog* dikatakan sebagai alternatif media pembelajaran karena *blog* dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang menulis. *Blog* yang secara harfiahnya adalah diari *online* tidak bisa dipisahkan dari hal menulis, dapat ditarik kesimpulan diari adalah suatu kegiatan sehari-hari yang dituliskan oleh pelakunya sendiri, hal ini sama halnya dengan *blog*, merupakan suatu website yang berisikan tulisan kegiatan keseharian si penulis, namun dalam perkembangan waktu *blog* tidak hanya berisikan kegiatan sehari-hari penulis, namun bukan hanya berisi catatan personal saja tetapi merupakan kumpulan tulisan, pemikiran, karya ilmiah atau ide

cerita, catatan harian bahkan termasuk koleksi foto dari seorang penulis. (dikutip dari kampoengblog.com). *Blog* dapat mengarsipkan konten sebuah situs berdasarkan kategori dan kronologi waktunya, bahkan berdasarkan kata kuncinya pula. Konten yang dapat diakomodasi pun meliputi file gambar, suara, dan video, jadi tidak melulu harus berupa tulisan.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronunciation*) bahasa asing. *Blog* merupakan salah satu contoh untuk mengurangi verbalisme, *blog* merupakan gabungan dari media tradisional dan media modern. *Blog* dikatakan sebagai media tradisional karena berisikan tulisan-tulisan, sedangkan *blog* dikatakan sebagai media modern karena merupakan gabungan dari media grafis dan visual-audio (dikutip : dari cara membuat blog oleh Dudi Gunardi) www.dgk.or.id.

Untuk itu perlu dicermati daftar kelompok media instruksional menurut *Anderson, 1976* berikut ini:

TABEL 2.1 kelompok media instruksional

No	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas
3	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) suara • film rangkai suara
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • film bisu dengan judul (caption)
7	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film suara • video/vcd/dvd

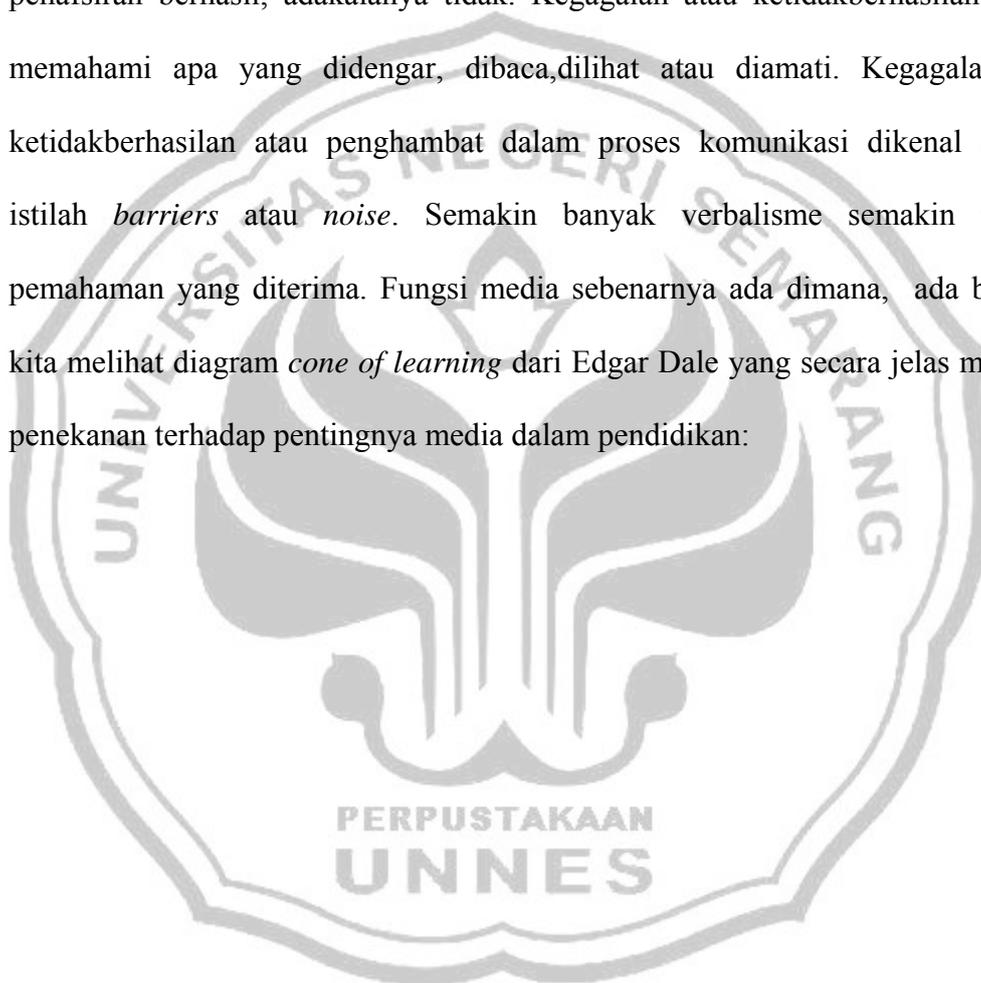
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • benda nyata • model tiruan (mock up)
9	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • media berbasis komputer; CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i>) dan CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>)

Tabel 2.2 Klasifikasi & Jenis Media

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realia, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, Slide, Opaque
Media audio	Audio Kaset, Audio Vission, aktive Audio Vission
Media video	Video
Media berbasis computer	<i>Computer Assisted Instructional</i> (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Karakteristik media pembelajaran dapat ditentukan dengan cara lain bahwa kita harus mengetahui dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah (1) proses komunikasi, (2)

penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Ada kalanya penafsiran berhasil, adakalanya tidak. Kegagalan atau ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan atau ketidakberhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima. Fungsi media sebenarnya ada dimana, ada baiknya kita melihat diagram *cone of learning* dari Edgar Dale yang secara jelas memberi penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan:



Gambar 2.1



Secara umum media mempunyai kegunaan:

- (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

- (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- (2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- (8) Peran guru berubah kearah yang positif

Karakteristik penggunaan media pembelajaran (dengan menggunakan komputer) berdasarkan ranah taksonomi bloom, sebagai berikut

- (1) Ranah tujuan kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri,

(2) Ranah tujuan psikomotorik

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya,

(3) Ranah tujuan afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap atau afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas penulis ditarik kesimpulan bahwa *blog* termasuk kriteria media berbasis komputer, *web*, dan grafis. Blog dikatakan memenuhi kriteria media berbasis komputer, audio visual, *web*, dan grafis dikarenakan konten yang terdapat di dalam blog meliputi template dan foto pribadi pemilik *situs* merupakan pengembangan dari media grafis dengan menggunakan salah satu *software grafis* dan *software web master*, *blog* juga berisikan film yang dapat digolongkan sebagai media audio visual, *blog* tentunya berisikan tulisan-tulisan gagasan si pemilik *situs*, yang dapat dikatakan sebagai media sederhana, yaitu media tulis. Jadi, *blog* merupakan media yang sangat lengkap yang dapat digunakan oleh siapa saja khususnya untuk meningkatkan kompetensi menulis.

2.6 Blog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis

Untuk mengembangkan diri agar dapat menulis suatu tulisan apa pun, setiap penulis dalam hal ini adalah siswa perlu terlebih dahulu mengerti dan memahami beberapa pengertian yang menyangkut kegiatan itu.

- (1) Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat bahasa untuk dipahami,
- (2) Karangan adalah hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahas tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh masyarakat pembaca,
- (3) Penulis adalah seseorang yang karena kegemarannya atau berdasarkan bidang kerjanya melakukan kegiatan menulis

Dalam bahasa Indonesia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua (1991 : 208) ada suatu kata padanan yang mempunyai arti yang sama dengan menulis, yaitu mengarang. Menulis arti pertamanya adalah membuat huruf, angka, nama, dan suatu tanda kebahasaan apa pun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu. Sekarang dalam pengertiannya yang luas menulis merupakan kata sepadan yang mempunyai arti yang sama seperti mengarang. Jadi, menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh penulis untuk mencurahkan gagasan atau pengalaman pribadi dari penulis kedalam suatau bahasa tulis, agar bisa dikonsumsi oleh masyarakat pembaca.

Berbagai kompetensi nilai yang ditimbulkan dalam hal menulis melahirkan sekurang-kurangnya 6 jenis nilai diantaranya

(1) Nilai kecerdasan

Dengan sering menulis yang antar lain berupa menghubungkan buah-buah pikiran yang satu dengan yang lain, merencanakan rangka uraian yang sistematis dan logis, serta mnimbang-nimbang sesuatu kata yang tepat. Seorang akan senantiasa bertambah daya pikirnya, kemampuan khayalnya sampai tingkat kecerdasan,

(2) Nilai Kependidikan

Seseorang pemula yang terus menulis walaupun naskahnya belum berhasil diterbitkan atau tulisannya berkali-kali ditolak sesungguhnya melatih diri menjadi tabah, ulet, dan tekun sehingga pada suatu hari mencapai keberhasilan. Setelah menjadi penulis yang berhasil, bilamana seseorang mengasilkan terus karya tulis, ini berarti ia dapat memelihara ketekunan kerja dan senantiasa berusaha memajukan diri. Itu semua merupakan nilai pendidikan yang sukar diperoleh dari bangku sekolah manapun,

(3) Nilai Kejiwaan

Karena keuletan terus menerus menulis pada akhirnya tulisan dapat dimuat dalam media cetak terkenal atau diterbitkan sebagai buku oleh penerbit besar, lahirlah pada diri penulisnya kepuasan batin, kegembiraan kalbu, kebanggaan

pribadi, dan kepercayaan diri. Semua ini dapat menjadi pendorong untuk lebih bergairah berkarya dan mencapai kemajuan terus,

(4) Nilai Kemasyarakatan

Seseorang penulis yang telah berhasil dengan karya-karya tulisannya biasanya memperoleh penghargaan dalam masyarakat, paling tidak namanya dikenal oleh para penerbit, pembaca, dan penjual buku. Sehingga menimbulkan kemasyarakatan yang tinggi pada dirinya,

(5) Nilai Keuangan

Tentu saja jerih payah penulis yang berhasil akan mendapatkan imbalah uang dari penerbit yang menerbitkan karyanya. Makin maju suatu negara, maka semakin cerah masa depan penulisnya, karena lebih banyak orang yang mau membaca dan membeli bacaan,

(6) Nilai Kefilsafatan

Salah satu gagasan besar yang digumuli oleh para ahli piker sejak dahulu ialah keabadian. Jasat orang-orang arif tidak pernah abadi, tetapi buah pikiran mereka bakal kekal karena diabadikan melalui karangan yang ditulis. Sampai hari ini manusia modern mengetahui kearifan Aristoteles, Plato melalui naskah percakapannya atau mengenal ajaran Aristoteles dari buku-bukunya. Dunia timur menyadari nilai ini dengan pepatahnya yang berbunyi “segala sesuatu musnah kecuali perkataan yang tertulis”

Langkah-langkah atau kriteria penulisan yang perlu diperhatikan dalam menulis, agar tulisan kita lebih hidup dan enak dibaca adalah

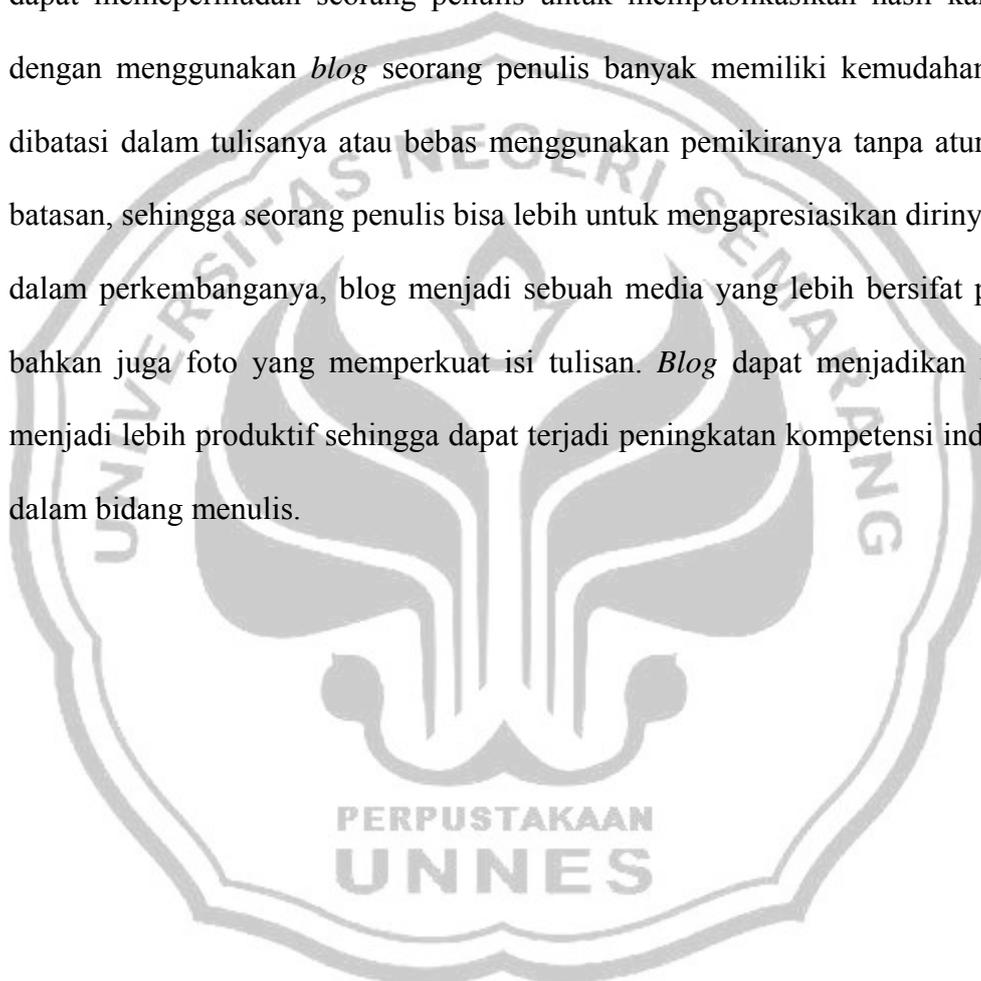
- (1) Bahasa error dan bahasa bello, menyangkut prinsip keindahan tulisan, tunduk kaedan dansasa penyuntungan tulisan,
- (2) Sebelum menulis apabila kita mengambil suatu refensi maka, bacalah keseluruhan, lalu lihat relasi kalimatnya,
- (3) Memelototi ejaan, kata klise dan kontaminasi,
- (4) Merangsang pembaca dengan tekstur dan konteks,
- (5) Mengedit alenia dan menjaga penalarannya,
- (6) Memahami pelecehan dengan memahami etiket wacana

Menulis tidaklah semata-mata mempunyai berbagai manfaat, melainkan lebih dari pada itu sesungguhnya penuh pesona bagi peminat yang mau mempelajari dan berkecimpung didalamnya. Seseorang yang segan belajar menulis atau belum berusaha sungguh-sungguh sudah menjatuhkan keputusan “aku tidak berbakat mengarang”, sebenarnya mengingkari diri sendiri untuk menikmati dan memetik manfaat dari dunia tulis-menulis yang panuh pesona itu. Karena menulis, merupakan sarana untuk membantu kapuasan pribadi, kebanggaan, dan suatu perasaan harga diri, serta sebagai bentuk dari pengembangan diri setiap penulisnya atau pengarang.

Blog sebagai alternatif media menulis, memiliki beberapa kompetensi yang diharapkan akan menjadi patokan pembelajaran. Dalam hal ini siswa dapat memunculkan karya-karya satra yang nantinya dapat di-*upload* dan akan mengisi

weblog itu sendiri, dalam hal ini siswa diharapkan mampu menulis karangan pengalaman pribadi dengan baik dan benar sesuai kaedah kaedah mengarang pengalaman pribadi.

Dari batatasan-batasan teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *blog* dapat memepermudah seorang penulis untuk mempublikasikan hasil karyanya, dengan menggunakan *blog* seorang penulis banyak memiliki kemudahan tanpa dibatasi dalam tulisanya atau bebas menggunakan pemikiranya tanpa aturan dan batasan, sehingga seorang penulis bisa lebih untuk mengapresiasi dirinya. *Blog* dalam perkembanganya, blog menjadi sebuah media yang lebih bersifat pribadi, bahkan juga foto yang memperkuat isi tulisan. *Blog* dapat menjadikan penulis menjadi lebih produktif sehingga dapat terjadi peningkatan kompetensi individual dalam bidang menulis.



BAB 3

METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian merupakan suatu ilmu yang membicarakan tentang jalan atau cara untuk mencapai tujuan. Misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa yaitu dengan menggunakan teknik dan alat-alat tertentu. Menurut Sutrisno Hadi metodologi penelitian adalah jalan atau cara yang akan ditempuh didalam suatu penyelidikan untuk mencari dan mengumpulkan data secara sistematis.

3.1 Subjek dan Tempat Penelitian.

Penelitian dengan menggunakan metode eksperimrn ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Semarang. Adapun yang menjadi subjek adalah siswa kelas VIII F (kelas ujicoba) sebanyak 38 siswa, kelas VIII G (kelas kontrol) sebanyak 38 siswa, dan kelas VIII H (kelas eksperimen) sebanyak 22 siswa. Patokan dalam penentuan subjek penelitian maka dilakukan pemadanan (*matching*). Sebagai bahan acuan dalam pemadanan ini adalah hasil data pretes yang dilakukan pada kelompok ujicoba. Berdasarkan perhitungan pada lampiran 4 halaman 144

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah BLOG "(website pribadi)" sebagai media alternatif.

3.2.2 Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kompetensi menulis siswa di SMP 21 Semarang.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

3.3.1 Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data awal yang berkaitan dengan populasi penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama peserta didik kelas VII (kelas internet) di SMP N 21 Semarang tahun pelajaran 2007/2008 sebagai anggota sampel.

3.3.2 Metode Observasi

Metode observasi digunakan sebagai penunjang dalam melakukan suatu penelitian. Lembar observasi ini untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengelolaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini disediakan oleh peneliti yang diisi oleh guru mata pelajaran selaku dan siswa selaku sampel observer. Observasi dilakukan setiap pembelajaran berlangsung.

Indikator yang diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah sebagai berikut :

- (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai BLOG dan kriteria dalam penulisan materi pelajaran sesuai silabus.
- (2) Memotivasi siswa untuk belajar.
- (3) Mengadakan tanya jawab yang mengarah pada materi pokok BLOG dan penulisan materi pelajaran menulis sesuai silabus.
- (4) Menyampaikan garis besar materi pokok BLOG yang akan dibahas.
- (5) Prestasi atau kesalahan yang paling banyak dilakukan dalam menyelesaikan pemberian pelatihan atau pembelajaran.
- (6) Indikator yang diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut :
 - a) Tingkat partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.
 - b) Tingkat kemampuan siswa dalam menulis.
 - c) Tingkat kemampuan siswa dalam membuat BLOG.
 - d) Tingkat peningkatan kompetensi siswa dalam hal menulis

3.4 Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan penggunaan BLOG ”(website pribadi)” dapat meningkatkan kompetensi menulis siswa di SMP 21 Semarang

Sebelum pembelajaran mengenai BLOG, siswa diberi pre-tes terlebih dahulu mengenai sejauh mana siswa mengetahui dan memahami internet serta blog atau

website pribadi itu sendiri, serta memeberikan beberapa pertanyaan pembuka mengenai apa yang disebut menulis, kriteria penulisan karangan serta karya ilmiah ataupun kliping yang baik itu seperti apa. Hasil pre-tes ini diharapkan akan menjadikan acuan pokok peneliti dalam memberikan pembelajaran mengenai BLOG selanjutnya serta dan menjadi pembuka penelitian yang akan dilaksanakan di SMP 21 Semarang, dan menjadi pokok permasalahan yang harus dipecahkan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain eksperimental yang sebenarnya atau eksperimen sungguhan dengan pola *nonrandomized control-group pre test-post test design*. Dalam rancangan ini sekelompok subyek yang diambil dan populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, lalu kedua kelompok ini dikenai pengukuran yang sama, lalu dibandingkan hasilnya. Perbedaan yang timbul dianggap bersumber pada variabel perlakuan (Rachman, 1996 :53).

Desain eksperimen pola *Nonrandom Control-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Desain eksperimen pola *Nonrandom Control-Group Pretest-Posttest*

Group	Pre test	Treatment	Post test
E	Y1	X	Y2
K	Y1	-	Y2

Sumber : Prof. Sukardi, Ph.D (2003 : 186)

Keterangan :

E = Group eksperimen

K = Group control

Y1 = Soal pre test

X = Pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran melalui *blog*.

Y2 = Soal post test

3.4.1 Teknik Pengolahan Data Tes

3.4.1.1 Uji Coba Instrumen

Sebelum diujikan pada kelas subyek penelitian, soal terlebih dahulu diujicobakan pada kelas lain. Tujuan uji coba dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh butir tes yang masuk dalam kategori baik dan bisa dipakai untuk penelitian dengan mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Adapun responden yang dipilih adalah siswa VIII F SMP Negeri 21 Semarang. Pemilihan kelas VIII F SMP Negeri 21 Semarang sebagai responden ujicoba didasarkan atas pertimbangan bahwa kelas tersebut juga memiliki kesetaraan karakteristik dengan subyek penelitian.

3.4.1.2 Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

3.4.1.2.1 Validitas soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 1998:160). Untuk menghitung validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:72)

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n : jumlah peserta didik

$\sum x$: jumlah skor item nomor

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum xy$: jumlah hasil perkalian antara x dan y

Kemudian hasil r_{xy} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel r *product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikansi 5% dan n sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid.

3.4.1.2.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah keajegan atau ketetapan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Suharsimi Arikunto, 2003:86).

Rumus yang digunakan adalah :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{M(k-M)}{k \cdot Vt} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

M = skor rata-rata

V_t = varians total, besarnya dicari dengan rumus

$$V_t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Dengan :

$\sum Y^2$ = jumlah skor kuadrat

$(\sum Y)^2$ = kuadrat jumlah skor

N = jumlah peserta test

Hasil perhitungan r_{11} dikonsultasikan ke tabel r product moment dengan N adalah jumlah siswa peserta test uji coba dan taraf nyata 5%. Bila r_{11} dhitng lebih besar dari r_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa perangkat test adalah reliabel.

3.4.1.2.3 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D . Indeks diskriminasi ini berkisar antara 0,00 - 1,00 (Suharsimi Arikunto, 2003:211).

Rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda soal adalah:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

JB_A = Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas

JB_B = Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah

JS_A = Banyaknya siswa pada kelompok atas

Klasifikasi untuk daya pembeda adalah sebagai berikut :

$DP = 0,00$ adalah soal sangat jelek

$0,00 < DP \leq 0,20$ adalah soal jelek

$0,20 < DP \leq 0,40$ adalah soal cukup

$0,40 < DP \leq 0,70$ adalah soal baik

$0,70 < DP \leq 1,00$ adalah soal sangat baik

(Suharman, 1990 : 112)

3.4.1.2.4 Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

Rumus yang digunakan :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah butir soal yang dijawab benar

JS : Jumlah total responden

Klasifikasi atau ketentuan yang digunakan adalah :

$IK = 0,00$ adalah soal terlalu sukar

$0,00 < IK \leq 0,30$ adalah soal sukar

$0,30 < IK \leq 0,70$ adalah soal sedang

$0,70 < IK \leq 1,00$ adalah soal mudah

(Suharman, 1990 : 112)

3.5 Analisis Data

Sebelum dikenakan perlakuan pada kelompok eksperimen, perlu diadakan pepadanan dengan kelompok kontrol. Langkah pepadanan ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Seperti yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (1991: 475) sebagai berikut :

Sebelum suatu eksperimen dilakukan terlebih dahulu dilakukan pepadanan antara grup eksperimen dan grup kontrol. Antara kelompok eksperimen dan kelompok perbandingan diseimbangkan terlebih dahulu sehingga kedua-duanya berangkat dari titik tolak yang sama.

3.5.1 Analisis Tahap Awal

3.5.1.1 Uji Normalitas

Sebelum data yang diperoleh dianalisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data pretes dan postest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Yang pertama dilakukan adalah uji normalitas sampel.

Rumus yang digunakan adalah :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

x^2 : Chi kuadrat

E_i : nilai-nilai yang diharapkan

O_i : nilai-nilai yang tampak pada hasil penelitian

(Sudjana, 1996:273)

Jika x^2 hitung $<$ x^2 tabel dengan derajat kebebasan $dk = k-3$ dan $\alpha = 5\%$ maka data berdistribusi normal.

3.5.1.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Untuk itu digunakan **Uji F** (Sudjana, 1996) sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Ketentuan : Tolak H_0 jika $F_o \geq F_t$

Terima H_0 jika $F_o \leq F_t$

3.5.2 Analisis Tahap Akhir

Uji kesamaan dan perbedaan dua rata-rata post test kelompok eksperimen dan control. Rata-rata hasil belajar siswa SMP N 21 Kelas VIII semester II tahun pelajaran 2007/2008 di bidang menulis harus menjadi peningkatan setelah menggunakan blog melebihi angka Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan SMP N 21 Semarang.

Hipotesis yang kedua dapat uji kesamaan rata-rata dengan uji pihak kanan yaitu sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_0$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_0$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata hasil belajar matematik siswa pada kelas eksperimen

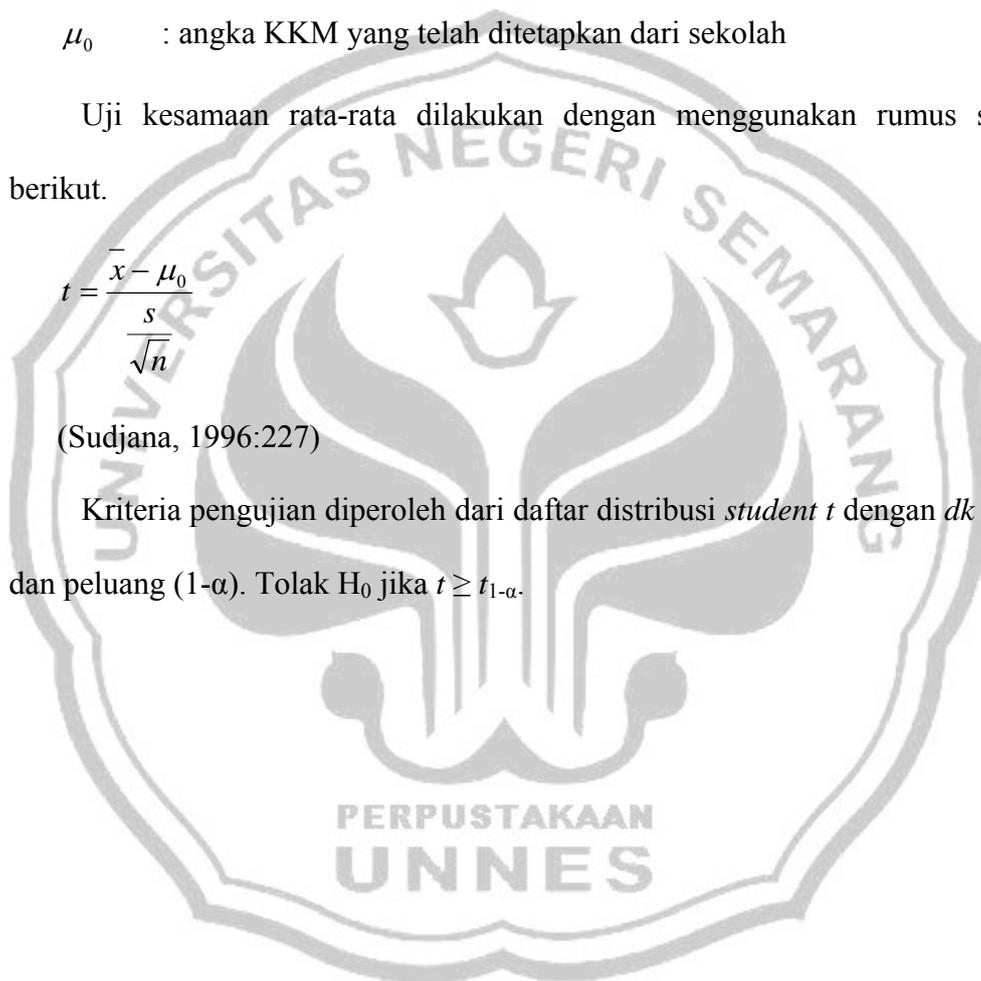
μ_0 : angka KKM yang telah ditetapkan dari sekolah

Uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Sudjana, 1996:227)

Kriteria pengujian diperoleh dari daftar distribusi *student t* dengan $dk = (n-1)$ dan peluang $(1-\alpha)$. Tolak H_0 jika $t \geq t_{1-\alpha}$.



BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

(1) Gambaran Umum SMP Negeri 21 Semarang

SMP Negeri 21 Semarang terletak Di atas Kota Semarang yang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah. Tepatnya di Desa Karangrejo Banyumanik Jl. Karangrejo Raya No 12 Banyumanik Semarang, letaknya yang sangat strategis sehingga mudah diakses, merupakan keunggulan tersendiri.

Sekolah yang memiliki visi Handal Dalam Prestasi Santun dalam Pekerti (*Outstanding in achievement, Excellent in character*) ini merupakan Sekolah bertaraf internasional. SMP Negeri 21 Semarang memiliki Misi dan Tujuan yang sangat bagus, diantara lain :

- (1) Misi sekolah yang akan dicapai antara lain :
 - a. Melaksanakan Pengembangan kurikulum satuan pendidikan,
 - b. Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran di Sekolah,
 - c. Melaksanakan peningkatan standar kelulusan tiap tahun,
 - d. Melaksanakan pengembangan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan,
 - e. Melaksanakan pengembangan fasilitas pendidikan,
 - f. Melaksanakan manajemen sekolah sesuai Standar Pelayanan Minimal,
 - g. Melaksanakan pengembangan pembiayaan sekolah,

- h. Melaksanakan pengembangan perolehan prestasi akademik dan prestasi non akademik.

(2) Tujuan Sekolah

- a. Tujuan Jangka Pendek, Mengandung visi yang merupakan arah pengembangan sekolah diarahkan untuk peningkatan mutu prestasi dalam bidang akademis maupun mutu prestasi non akademis (dalam mengikuti berbagai kejuaraan akademis/non akademis)
- b. Tujuan Jangka Menengah, telah ditargetkan untuk mendapatkan prestasi baik dibidang akademis maupun non akademis.
- c. Tujuan jangka panjang, sekolah sudah menjabarkan melalui program kerja tahunan yang sudah diarahkan sebagai pedoman pelaksanaan kerja sekolah sehari-hari.

- (1) Rata-rata UN meningkat
- (2) Siswa yang diterima di SMA/SMK Negeri favorit meningkat menjadi 90%
- (3) Guru semakin mantap dalam melaksanakan KBM
- (4) Hubungan Guru dengan siswa semakin harmonis, kreatif dan inovatif dalam KBM
- (5) 90% siswa mengamalkan agama yang dianut sehingga menjadi manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur
- (6) Menyelenggarakan pentas dan lomba-lomba seni tingkat Kotamadia,

- (7) Dapat selalu mengikuti lomba-lomba olah raga dan kesenian baik tingkat Kecamatan, Kotamadia maupun tingkat Propinsi dan memperoleh prestasi.

SMP Negeri 21 Semarang memiliki luas tanah 7.500 m² yang terbagi atas berbagai macam bangunan. Bangunan tersebut antara lain

Tabel 4.1 luas tanah dan bangunan

No	Ruang	Jumlah	Luas M ²
1	Luas Bangunan	1	3.335
2	Luas Ruang (Gedung Sekolah)	1	3.921
3	Ruang Teori Kelas	20	2.696
4	Ruang Laboratorium	1	160
5	Ruang Perpustakaan	1	170
6	Ruang Keterampilan	1	198
7	Ruang BP	1	24
8	Ruang Serba Guna	1	128
9	Ruang Guru	1	126
10	Ruang Tata Usaha	1	72
11	Ruang UKS	1	86
12	Ruang Praktek Komputer	1	128
13	Ruang Kepala Sekolah	1	28
14	Ruang OSIS	1	21

Kondisi fisik SMP Negeri 21 Semarang baik dan memenuhi syarat atau layak sebagai lembaga pendidikan. SMP Negeri 21 Semarang mempunyai beberapa keunggulan diantaranya sekolah ini memiliki program kelas khusus yaitu kelas ICT dan kelas RSBI (ruang sekolah berstandar internasional).

Dengan berbagai fasilitas yang dimiliki SMP Negeri 21 Semarang dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik, sehingga hasil yang akan

dicapai sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pengajaran di SMP Negeri 21 Semarang.

4.2 Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan eksperimen meliputi:

- (1) Meminta ijin kepada Kepala Sekolah atas diadakannya penelitian ini.
- (2) Mencatat nama dan nilai hasil pre-test pada kelompok kelas ujicoba pada kelas VIII F sebagai acuan penelitian selanjutnya.
- (3) Menentukan subjek penelitian penelitian. Untuk kelas ujicoba terpilih kelas VIII F, untuk kelas eksperimen terpilih siswa kelas VIII H dan untuk kelas kontrol terpilih siswa kelas VIII G.
- (4) Membuat rencana pembelajaran, kisi-kisi dan soal tes ujicoba.

4.3 Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil materi Penulisan Karangan Pengalaman Pribadi, yang diberikan pada semester dua kelas tujuh. Sekolah Menengah Pertama. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

- (1) Pelaksanaan eksperimen

Eksperimen dilaksanakan mulai tanggal 17 Juli sampai dengan 16 Agustus 2008 setiap hari Kamis dan Sabtu jam 10.00 sampai jam 11.20 WIB. Penelitian dilaksanakan dalam enam kali pertemuan. Terdapat perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen (VIII H) dan kelas kontrol (VIII G), dimana kelas eksperimen

dalam membuat tulisan karangan pribadi dengan menggunakan media blog, sebagai media alternatif, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran biasa.

(2) Uji coba Tes

Sebelum tes dilaksanakan pada kelompok eksperimen maupun kelompok control, maka untuk mendapatkan perangkat tes yang baik atau valid dalam pengujiannya perlu dilakukan langkah ujicoba. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2008 di SMP Negeri 21 Semarang.

Kelas yang digunakan untuk ujicoba butir soal adalah kelas VIII F, karena kelas VIII F memiliki karakter yang sama dari kelas eksperimen (VIII H) dan kelas control (VIII G). Waktu yang diberikan dalam tes ujicoba adalah 60 menit dengan jumlah butir soal adalah 20 butir. Pelaksanaan tes uji coba dalam satu ruangan kelas VIII F diawasi oleh peneliti, dari hasil uji coba ini kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

(1) Pelaksanaan Tes

Setelah eksperimen selesai diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok control, maka dilakukan pengukuran berupa pemberian tes kepada kedua kelompok tersebut. Tes dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2008. Jumlah soal adalah 20 butir dengan alokasi waktu 45 menit. Butir-butir soal yang diteskan adalah butir soal yang terpilih dari analisis uji coba.\

(2) Analisis Tahap Akhir

Analisis tahap akhir dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Data yang digunakan untuk analisis ini adalah nilai tes materi Penulisan Karangan Pribadi baik dari kelompok eksperimen dan kelompok control, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media *blog* dapat meningkatkan kompetensi menulis siswa, dari pada pembelajaran tanpa menggunakan media yaitu pembelajaran sistem ceramah.

4.4 Analisis Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi pengelolaan pembelajaran oleh guru pada kelas eksperimen selama pembelajaran diperoleh data, yaitu :

- (1) Pada pembelajaran 1 (24 Juli 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 52,5 %.
- (2) Pada pembelajaran 2 (26 Juli 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 52,5 %.
- (3) Pada pembelajaran 3 (31 Juli 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 60 %.
- (4) Pada pembelajaran 4 (2 Agustus 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 72,5 %.
- (5) Pada pembelajaran 5 (7 Agustus 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 75 %.
- (6) Pada pembelajaran 6 (9 Agustus 2008) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah 80 %.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen selama pembelajaran diperoleh data yaitu :

- (1) Pada pembelajaran 1 (24 Juli 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual adalah 42,5 %.
- (2) Pada pembelajaran 2 (26 Juli 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual adalah 52,5 %.
- (3) Pada pembelajaran 3 (31 Juli 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual adalah 70 %.
- (4) Pada pembelajaran 4 (2 Agustus 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual adalah 77,5%.
- (5) Pada pembelajaran 5 (7 Agustus 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual 85 %.
- (6) Pada pembelajaran 6 (9 Agustus 2008) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kontekstual adalah 92,5 %.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 hal (132-143)

4.5 Hasil Ujicoba Tes

4.5.1 Uji Validitas

Uji coba instrument dilakukan pada kelas di luar sampel yaitu kelas VIII F sebanyak 38 siswa. Berdasarkan hasil uji validitas item tes dari 20 butir yang diujicobakan terdapat 20 butir yang valid dapat disimpulkan bahwa semua butir ujicoba tes adalah valid, yaitu mulai dari butir sola nomer 1 sampai nomer 20 adalah valid karena memiliki $r_{xy} > r_{tabel}$. Diketahui $r_{xy} = 0,585$ dan $r_{tabel} = 0,444$

pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 20$ sehingga $0,5858 > 0,444$ dan dikatakan soal adalah valid. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 2 halaman 119.

4.5.2 Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan r_{11} dikonsultasikan ke tabel r product moment dengan N adalah jumlah siswa peserta test uji coba (N) dan taraf nyata (α) 5%. Bila r_{11} dihitung lebih besar dari r_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa butir soal perangkat test adalah reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen didapatkan $r_{11} = 0,866$ dan $r_{tabel} = 0,444$ pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 20$. Dengan demikian instrument tersebut reliable dan dapat digunakan untuk pengumpulan data. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 2 halaman 120.

4.5.3 Tingkat Kesukaran Soal

Dalam perhitungan tingkat kesukaran soal didapatkan bahawa, terdapat beberapa soal berkategori mudah adalah 4 butir soal, dimana butir-butir soal yang berkategori mudah terdapat pada butir soal nomor 1, 3, 4, 15 dengan interval $0,70 < TK \leq 1,00$ sehingga soal dikatakan berkategori mudah. Soal yang berkategori sedang terdapat 13 butir soal, yang terdapat pada butir soal nomor 2, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20 dengan interval $0,30 < TK \leq 0,70$. Soal yang berkategori sukar terdapat 3 butir soal, yang terdapat pada butir soal nomor 5, 6, 11 dengan interval $0,00 < TK \leq 0,30$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 2 halaman 121.

4.5.4 Daya Pembeda Soal

Dalam penghitungan daya pembeda soal terdapat 8 soal berkategori cukup, yaitu butir soal nomor 1, 3, 4, 5, 12, 16, 18, 20 dengan interval $0,21 < DP \leq 0,40$,

sehingga butir soal dikatakan berkategori cukup. Sedangkan soal yang berkategori baik terdapat 12 butir soal, yaitu butir soal nomor 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 19 dengan interval $0,21 < DP \leq 0,40$ sehingga soal dikatakan berkategori baik.

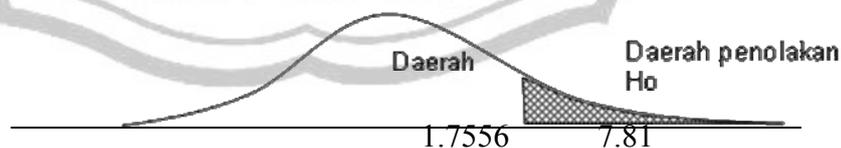
Hasil ujicoba soal yang sebanyak 20 soal, dan soal yang valid adalah sebanyak 20 soal, hal ini disimpulkan berdasarkan perhitungan dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Karena butir soal dinyatakan valid semua, sehingga semua butir soal akan digunakan, untuk uji instrumen penelitian selanjutnya. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 2 halaman 122.

4.6 Analisis Hasil Penelitian

4.6.1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis.

1. Uji normalitas data pre tes pada kelompok kontrol.



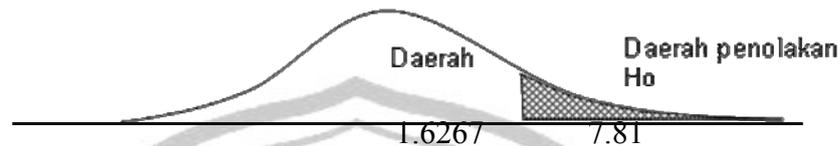
$$x^2 \text{ hitung} = 1.755$$

$$x^2 \text{ tabel} = 7.81$$

Karena $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ yaitu $1.7556 < 7.81$ sehingga x^2 berada pada daerah penerimaan H_0 , maka data tersebut berdistribusi normal. Data pre test

pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 146.

2. Uji normalitas data pre tes pada kelompok eksperimen

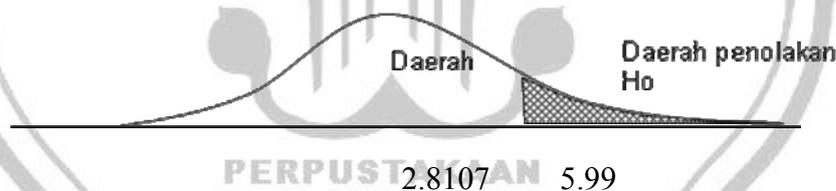


$$x^2 \text{ hitung} = 1.62671$$

$$x^2 \text{ tabel} = 7.81$$

Karena $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ yaitu $1.62671 < 7.81$ berarti data yang diperoleh berdistribusi normal, karena $x^2 \text{ hitung}$ berada pada daerah penerimaan H_0 . Data pre test pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 147.

3. Uji normalitas data post tes pada kelompok kontrol.

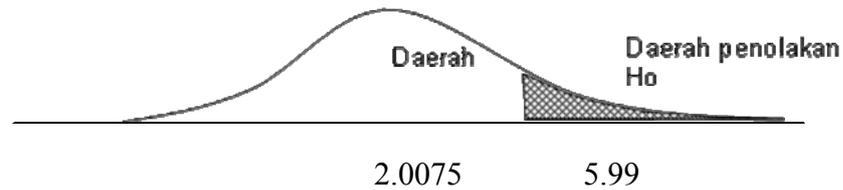


$$x^2 \text{ hitung} = 2.8107$$

$$x^2 \text{ tabel} = 5.99$$

Karena $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ yaitu $2.8107 < 5.99$ berarti data yang diperoleh berdistribusi normal, karena $x^2 \text{ hitung}$ berada pada daerah penerimaan H_0 maka data kelompok kontrol berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 148.

4. Uji normalitas data post tes pada kelompok eksperimen



$$x^2 \text{ hitung} = 2.0075$$

$$x^2 \text{ tabel} = 5.99$$

Karena $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ yaitu $2.0075 < 5.99$ berarti data yang diperoleh berdistribusi normal karena $x^2 \text{ hitung}$ berada pada daerah penerimaan H_0 maka data kelompok kontrol berdistribusi normal. Data post test pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 149.

4.6.2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Hasil perhitungan dari data yang ada dibandingkan dengan nilai F tabel distribusi F dengan taraf signifikansi 5 % sehingga dapat diketahui apakah varians-variens tersebut berbeda atau tidak. H_0 diterima apabila $F \leq F_{1/2\alpha (nb-1) (nk-1)}$ dan dikatakan kedua kelompok berasal dari populasi yang sama.

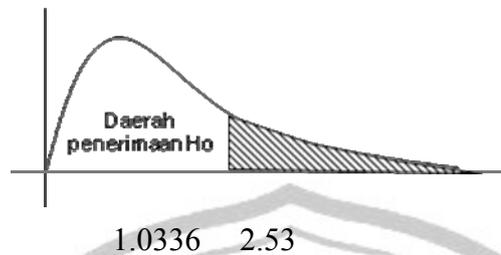
1. Uji kesamaan dua varians data pre test antara kelompok eksperimen dan control

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Karena $F \leq F_{1/2a (nb-1) (nk-1)}$ adalah $1,0336 \leq 2.53$ berarti H_0 diterima. Jadi sample berasal dari populasi dengan varians yang homogen.



Karena F berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang variansnya sama. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 150.

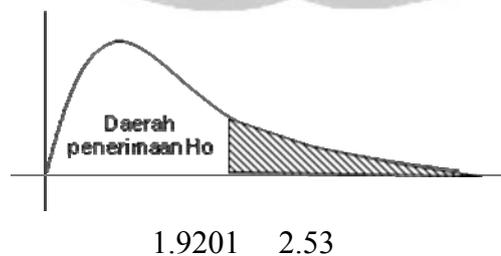
2. Uji kesamaan dua varians data post test antara kelompok eksperimen dan control

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Karena $F \leq F_{1/2a (nb-1) (nk-1)}$ adalah $1.9201 \leq 2.53$ berarti H_0 diterima. Jadi sample berasal dari populasi dengan varians yang homogen.



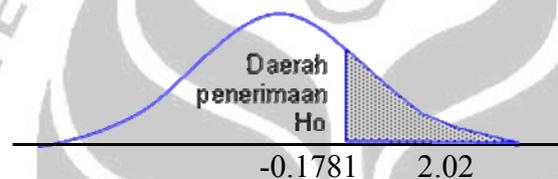
Karena F berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang variansnya sama. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 151.

4.7 Hasil Perhitungan Uji T

(1) Uji Perbedaan dua rata-rata pre test antara kelompok eksperimen dan kontrol.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2 \text{ dan } H_a: \mu_1 > \mu_2$$

H_0 ditolak apabila $t > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Hasil yang diperoleh pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 38$ adalah $-0.178 < 2.02$.

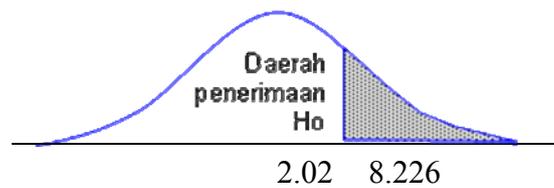


Karena t berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen tidak lebih baik dari pada kelompok kontrol, atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 152.

(2) Uji Perbedaan dua rata-rata post test antara kelompok eksperimen dan control.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2 \text{ dan } H_a: \mu_1 > \mu_2$$

H_0 ditolak apabila $t > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Hasil yang diperoleh adalah $8.226 > 2.02$



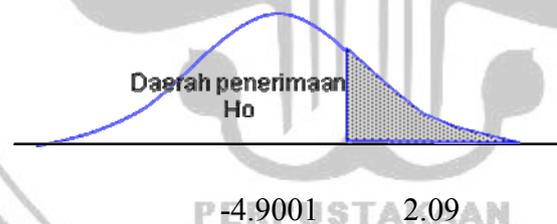
Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran 4 halaman 153.

(3) Uji Ketuntasan belajar kelompok kontrol

$H_0 : \mu < 65$ (Belum mencapai ketuntasan belajar)

$H_a : \mu \geq 65$ (Sudah mencapai ketuntasan belajar)

H_a diterima apabila $t > t_{(1-\alpha);(n-1)}$. Hasil yang diperoleh adalah $-4.900 < 2.909$.



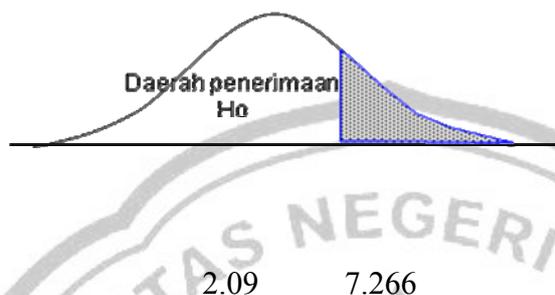
Karena t berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil kurang dari 65 atau belum mencapai ketuntasan belajar. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 154.

(4) Uji Ketuntasan belajar kelompok eksperimen

$H_0 : \mu < 65$ (Belum mencapai ketuntasan belajar)

$H_a : \mu \geq 65$ (Sudah mencapai ketuntasan belajar)

Ha diterima apabila $t > t_{(1-\alpha):(n-1)}$. Hasil yang diperoleh adalah $7,266 > 2,093$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarnya lebih dari 65 atau telah mencapai ketuntasan belajar. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 155.

4.8 Pembahasan

Dari hasil analisa data diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional. Adapun letak perbedaannya adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan siswa

- (1) Dalam pembelajaran penulisan karangan pribadi dengan media pembelajaran alternative melalui blog.

Selama eksperimen berlangsung, ternyata system pembelajaran penulisan karangan pribadi dengan menggunakan media pembelajaran *blog* siswa, menjadi termotivasi lebih karena pembelajaran dengan menggunakan *Blog* memungkinkan terjadinya iteraktifitas antara sumber dengan penerima informasi. Informasi yang

disampaikan akan langsung direspon, ditambahi, dikoreksi dan diperkaya oleh orang lain. Oleh karena itu, suatu topik mungkin bisa menjadi lebih menarik dengan adanya diskusi antara *blooger* dengan pengunjung *weblog*-nya. Karena hal tersebut, dengan menggunakan blog siswa dapat lebih untuk mengapresiasi dirinya. Pembelajaran penulisan karangan pribadi menjadi lebih menarik buat siswa, sehingga produktivitas menulis buat siswa akan semakin tumbuh sejajar dengan peningkatan kompetensi menulis karangan pengalaman pribadi, sesuai materi pokok yang diajarkan.

(2) Dalam pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional yang biasanya menggunakan metode ceramah, sering menimbulkan verbalitas, sehingga penyampaian materi kurang maksimal, yang menyebabkan siswa kurang bergairah, dalam menerima pembelajaran dan kurang dapat memberikan rangsangan sehingga arti pembelajaran dapat menimbulkan persepsi yang berbeda.

Siswa belajar pasif atau diam, hanya sebagian yang ikut aktif dalam proses belajarnya. Mereka akan ikut terlibat dalam proses belajarnya sewaktu guru memberikan pertanyaan dan latihan soal, sesudah itu mereka kembali pasif.

Siswa yang belum tahu apa yang diterangkan guru, mereka tetap diam walaupun dari pihak guru sudah menyuruh untuk bertanya, sifat kritisnya untuk bertanya tidak muncul, walaupun sudah dirangsang oleh guru.

b. Kegiatan Guru

- (1) Dalam pembelajaran penulisan karangan pengalaman pribadi dengan menggunakan media alternatif *blog*.

Guru harus siap dalam memberikan bimbingan terhadap kesulitan pada materi pembelajaran yang dialami siswa. Pembelajaran penulisan pengalaman pribadi dengan menggunakan media alternatif *blog* menggunakan metode pembelajaran “COBA LANGSUNG BISA” sehingga siswa lebih aktif dan guru berperan sebagai fasilitator dan supervisor. Dalam pembelajaran ini, hubungan antara guru dengan murid menjadi lebih akrab, dan membentuk daya akademika yang tinggi dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan.

(2) Dalam pembelajaran konvensional

Cara dalam menyampaikan materi tidak membedakan tingkat kecerdasan siswa, semuanya dianggap sama. Apalagi di sebagian di antara mereka jika ditanya menjawab sudah jelas, maka guru segera melanjutkan materi berikutnya. Perhatian guru di sini juga secara umum tidak terlalu teliti terhadap kesulitan yang dihadapi setiap siswa, guru hanya menerangkan kembali dan menanyakan apakah ada kesulitan, setelah itu dilanjutkan ke materi selanjutnya.

Dari data penelitian didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media alternatif *blog* lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar pada materi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (penulisan karangan pengalaman pribadi) daripada pembelajaran konvensional, dalam hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen = 80,25 dan nilai rata-rata kelompok control = 50,75. Perhitungan dapat dilihat di lampiran 4 halaman 145.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab IV, maka hasil pengujian hipotesis yang dikemukakan di muka berdasarkan uji ketuntasan belajar dengan menggunakan patokan nilai 65 sebagai patokan nilai ketuntasan belajar dapat disimpulkan sebagai berikut :

Ha diterima apabila $t > t_{(1 - \alpha);(n-1)}$. Hasil yang diperoleh dari uji hasil ketuntasan kelompok eksperimen adalah $7.266 > 2.093$ maka dapat disimpulkan kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil yang diperoleh dari uji hasil ketuntasan kelompok kontrol adalah $-4.9001 < 2.0930$ maka dapat disimpulkan kelompok kontrol belum mencapai ketuntasan belajar. Perhitungan uji ketuntasan belajar dalam taraf signifikan 5% maka hipotesis yang diajukan diterima.

Maka disimpulkan bahwa pembelajaran penulisan karangan pribadi dengan menggunakan media alternatif *blog* lebih efektif dalam mencapai ketuntasan prestasi belajar pada siswa kelas VIII semester I di SMP Negeri 21 Semarang tahun pelajaran 2007/2008.

5.2 Saran

5.2.1 Kepada Guru

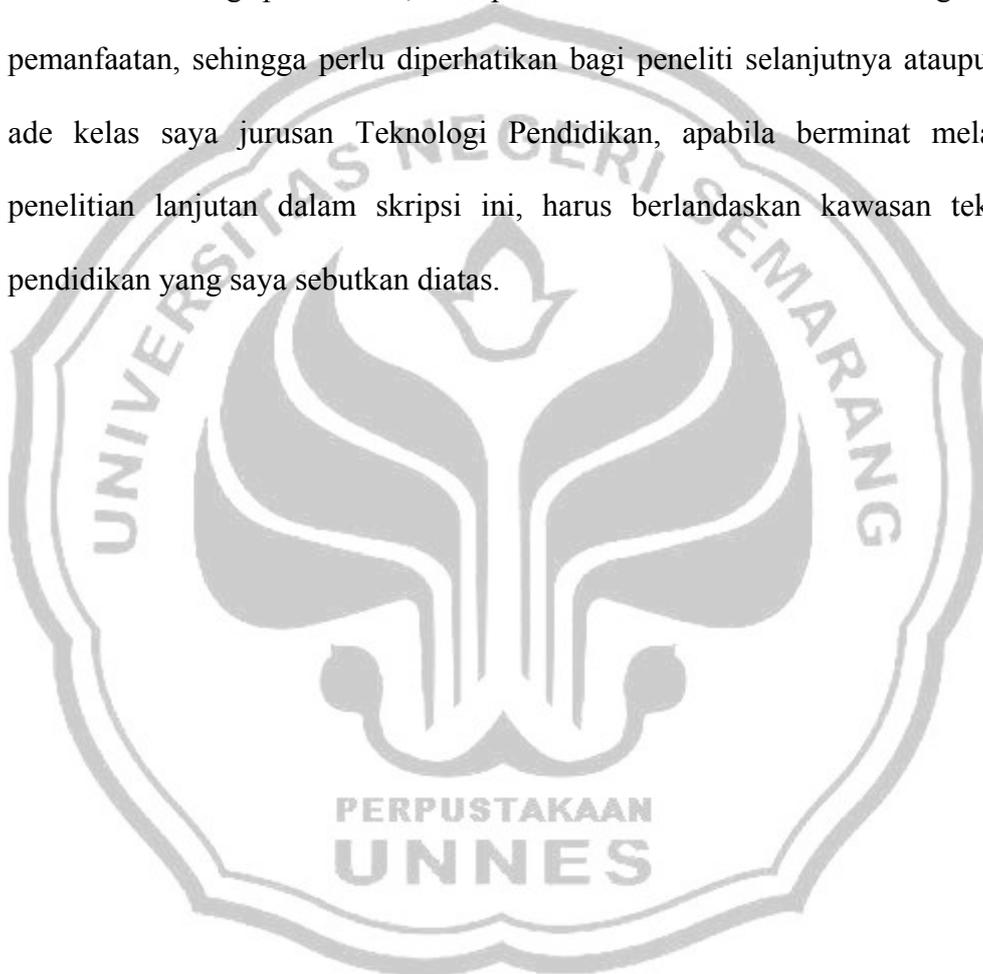
Mengingat bahwa mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya dalam bidang mengarang pengalaman pribadi, merupakan pembelajaran yang sebenarnya adalah pembelajaran yang sangat mudah. Kecenderungan siswa untuk belajar pembuatan karangan pribadi siswa sangat malas, karena pembelajaran tersebut dirasa sangat membosankan, sehingga pembelajaran harus benar-benar dikemas agar siswa menjadi tertarik untuk melakukan pembelajaran dan termotivasi untuk menjadi lebih baik. Berdasarkan penelitian yang sudah saya lakukan dalam skripsi saya ini bahwa pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembuatan karangan pribadi melalui media alternatif yaitu *blog* sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa. Metode pembelajaran melalui media *blog* ini patut dicoba untuk dikembangkan oleh seorang guru.

5.2.2 Kepada Siswa

Pembelajaran dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran blog untuk meningkatkan kompetensi menulis, siswa dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencurahkan karangan pribadinya ke dalam *blog* siswa masing-masing. Dalam hal ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan selalu bertanya kepada guru apabila terdapat kesulitan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif seperti ini akan menimbulkan refleksi atau umpan balik dalam bentuk tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan yang dihadapi dan pemecahannya.

5.2.2 Kepada Jurusan

Blog sebagai media alternatif untuk meningkatkan kompetensi menulis, merupakan salah satu media pembelajaran yang baik digunakan untuk peningkatan kompetensi menulis. Skripsi ini apabila dihubungkan dengan kawasan teknologi pendidikan, merupakan kawasan “riset dan teknologi” bagian pemanfaatan, sehingga perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya ataupun ade kelas saya jurusan Teknologi Pendidikan, apabila berminat melakukan penelitian lanjutan dalam skripsi ini, harus berlandaskan kawasan teknologi pendidikan yang saya sebutkan diatas.



DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R dan A Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grasindo
- Anni, C. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang. UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bharata, Jimmy Wahyudi dan Al Kalam. 2008. *Blog WordPress*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Caraka, Cipta Loka. 2002. *Teknik Mengarang*. Yogyakarta : Kanisius Media
- Darsono, Max. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : MKK UNNES
- Ditonuorma. *Hakikat Belajar*. <http://ditonuorma.wordpress.com>
- Doyin, Mukh dkk. 2002. *Bahasa Indonesia Dalam Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Nusa Budaya
- Febrian, Jack. 2008. *Menggunakan Internet*. Bandung : Informatika
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta : Andi
- Hadikusumo, Kunaryo dkk. 1999. *Pengantar Pendidikan*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Hendradp. *Blog Sebagai Media Pembelajaran*. www.hendradp.wordpress.com
- Hendradp. *Ilmu Pembelajaran*. www.tyepers04community.blogspot.com
- Kountur, Ronny. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penerbit PPM
- Kunto. *Pembelajaran Blog*. www.kampoengblog.com.
- Kurniawan, Budi. 2008. *Teknik Membuat Template WordPress*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Kurniawan, Yahya. 2008. *Menghias WordPress Itu Gampang*. Jakarta : PT Elex Media Kompetindo

- Kurniawan, Yahya. 2008. *Ngeblog dengan WordPress Itu Gampang*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Prakoso, Kukuh. 2006. *Nge-Blog? So What Gitu Loh*. Yogyakarta : Andi Offset
- Pratama, Bagus. 2006. *Internet Untuk Orang Awam*. Palembang : Maxikom
- Purwanto, Eddy. *Pengantar Worl Wide Web dalam Jaringan IPTEK*.
www.wikipedia.com
- Rifai, Bahtiar dan Eko Priyo Utomo. 2007. *Panduan Mudah dan Praktis Mengenal dan Mempercantik Blog*. Bandung : Yrama Widya
- Sasongko, Herman. *Tren Inteknologi*. www.teknologipendidikan.wordpress.com
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV. Widya Karya
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta : Bumi Aksara
- Sutomo, Erwin. 2006. *Blog Media Menulis Tanpa Batas Mudah dan Praktis*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Utomo, Priyo. 2007. *Mengenal dan Mempercantik Blog*. Bandung : Yrama Widya
- Vaswani, Vikram. 2005. *How To Do Everythink With PHP & MySQL*
- _____. 2008. *Langkah Mudah Mengembangkan dan Memanfaatkan Weblog*. Semarang: Wahana Komputer dan Andi Offset
- Wagiran. 2005. *Curah Gagasan "Langkah Awal Penulisan Karya Ilmiah"*. Semarang : Rumah Indonesia.
- Wiharsasto, Ferry dan Ogi Sigit P. 2008. *Enam Jam Merias Blog*. Yogyakarta : Andi Offset
- Wilson, M. 2007. *Membuat Situs Pribadi dan Template Blog*. Jakarta : Media Kita.

HASIL ANALISIS UJICOPA SOAL

No	Kode	No Soal												No Soal										Y	Y ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	UC-10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324		
2	UC-09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	324		
3	UC-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324		
4	UC-04	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289		
5	UC-08	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	16	256		
6	UC-01	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	15	225		
7	UC-03	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	225		
8	UC-02	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	14	196		
9	UC-16	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	169		
10	UC-20	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	11	121		
11	UC-06	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	10	100		
12	UC-17	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	10	100		
13	UC-05	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	8	64		
14	UC-15	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	7	49		
15	UC-19	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	36		
16	UC-18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5	25		
17	UC-14	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16		
18	UC-12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	4	16		
19	UC-07	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	9		
20	UC-13	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	9		
Validitas	ΣX	17	13	16	16	5	6	12	11	8	13	5	8	13	7	15	14	7	7	8	14	215	2877		
	ΣX ²	17	13	16	16	5	6	12	11	8	13	5	8	13	7	15	14	7	7	8	14				
	ΣXY	205	173	196	197	80	98	159	144	117	165	81	114	176	110	184	176	102	100	124	176				
	r _{xy}	0.586	0.655	0.564	0.588	0.570	0.687	0.576	0.487	0.595	0.498	0.592	0.537	0.714	0.685	0.494	0.523	0.527	0.488	0.729	0.523				
	r _{Tabel}	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444				
	Kriteria	Valid	Valid																						
Daya Pembeda Soal	BA	10	10	10	10	4	6	9	8	7	9	5	6	9	6	10	9	6	5	7	9				
	BB	7	3	6	6	1	0	3	3	1	4	0	2	4	1	5	5	1	2	1	5				
	JA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
	JB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
	P	0.30	0.70	0.40	0.40	0.30	0.60	0.60	0.50	0.60	0.50	0.50	0.40	0.50	0.50	0.50	0.40	0.50	0.30	0.60	0.40				
	Kriteria	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup									
Tingkat Kesukaran	B	17	13	16	16	5	6	12	11	8	13	5	8	13	7	15	14	7	14	8	14				
	JS	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		k = 20		
	D	0.85	0.65	0.80	0.80	0.25	0.30	0.60	0.55	0.40	0.65	0.25	0.40	0.65	0.35	0.75	0.70	0.35	0.70	0.40	0.70		M = 10.750		
	Kriteria	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang		Vt = 28.288		
Kriteria	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai		r ₁₁ = 0.868		

Rumus

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

Butir soal Valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor Total (Y)	Y ²	XY
1	UC-10	1	18	324	18
2	UC-09	1	18	324	18
3	UC-11	1	18	324	18
4	UC-04	1	17	289	17
5	UC-08	1	16	256	16
6	UC-01	1	15	225	15
7	UC-03	1	15	225	15
8	UC-02	1	14	196	14
9	UC-16	1	13	169	13
10	UC-20	1	11	121	11
20	UC-06	1	10	100	10
21	UC-17	1	10	100	10
22	UC-05	1	8	64	8
23	UC-15	1	7	49	7
24	UC-19	1	6	36	6
25	UC-18	1	5	25	5
26	UC-14	1	4	16	4
27	UC-12	0	4	16	0
28	UC-07	0	3	9	0
29	UC-13	0	3	9	0
Jumlah		17	215	2877	205

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{[20 \times 2877] - [17 \times 215]}{\sqrt{\{[20 \times 17] - [17]^2\} \{[20 \times 2877] - [215]^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0.586$$

Hasil perhitungan bahwa nilai r_{hitung} adalah = 0.5858

Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal no 1 valid.

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kVt} \right)$$

Keterangan:

- k : Banyaknya butir soal
 M : Mean Skor Total
 Vt : Varians total

Kriteria

Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen tersebut reliabel.

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

$$k = 20$$

$$M = 10.7500$$

$$Vt = \frac{2877 - \frac{[215]^2}{20}}{20} = 28.2875$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{10.75 \left[\frac{20}{20} - 10.75 \right]}{28.288} \right)$$

$$= 0.868$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n=20$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0.444$

Karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel

Rumus

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P : Indeks kesukaran
 B : Jumlah butir soal yang dijawab benar
 JS : Jumlah total responden

Kriteria

Interval IK	Kriteria
TK \leq 0.00	Terlalu Sukar
0.00 < TK \leq 0.30	Sukar
0.30 < TK \leq 0.70	Sedang
0.70 < TK < 1.00	Mudah
IK = 1.00	Sangat Mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-10	1	1	UC-06	1
2	UC-09	1	2	UC-17	1
3	UC-11	1	3	UC-05	1
4	UC-04	1	4	UC-15	1
5	UC-08	1	5	UC-19	1
6	UC-01	1	6	UC-18	1
7	UC-03	1	7	UC-14	1
8	UC-02	1	8	UC-12	0
9	UC-16	1	9	UC-07	0
10	UC-20	1	10	UC-13	0
Jumlah		10	Jumlah		7

$$IK = \frac{10 + 7}{20}$$

$$= 0.85$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang mudah

Rumus

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

- DP : Daya Pembeda
 BA : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas
 BB : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah
 JA : Banyaknya siswa pada kelompok atas
 JB : Banyaknya siswa pada kelompok bawah

Kriteria

Interval DP	Kriteria
DP = 0.00	Sangat Jelek
0.00 ≤ DP ≤ 0.20	Jelek
0.21 < DP ≤ 0.40	Cukup
0.41 < DP ≤ 0.70	Baik
0.71 < DP ≤ 1.00	Sangat Baik

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-10	1	1	UC-06	1
2	UC-09	1	2	UC-17	1
3	UC-11	1	3	UC-05	1
4	UC-04	1	4	UC-15	1
5	UC-08	1	5	UC-19	1
6	UC-01	1	6	UC-18	1
7	UC-03	1	7	UC-14	1
8	UC-02	1	8	UC-12	0
9	UC-16	1	9	UC-07	0
10	UC-20	1	10	UC-13	0
Jumlah		10	Jumlah		7

$$DP = \frac{10 - 7}{10}$$

$$= 0.30$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda cukup

**DATA HASIL PENELITIAN PRE TEST ANTARA KELOMPOK
EKSPERIMEN DAN KONTROL**

144

Eksperimen			Kontrol		
No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	E-01	75.00	1	K-01	45.00
2	E-02	70.00	2	K-02	35.00
3	E-03	55.00	3	K-03	40.00
4	E-04	60.00	4	K-04	45.00
5	E-05	40.00	5	K-05	45.00
6	E-06	45.00	6	K-06	60.00
7	E-07	40.00	7	K-07	45.00
8	E-08	60.00	8	K-08	45.00
9	E-09	65.00	9	K-09	70.00
10	E-10	75.00	10	K-10	60.00
11	E-11	65.00	11	K-11	45.00
12	E-12	30.00	12	K-12	55.00
13	E-13	30.00	13	K-13	60.00
14	E-14	40.00	14	K-14	45.00
15	E-15	45.00	15	K-15	45.00
16	E-16	55.00	16	K-16	75.00
17	E-17	50.00	17	K-17	85.00
18	E-18	45.00	18	K-18	65.00
19	E-19	50.00	19	K-19	60.00
20	E-20	55.00	20	K-20	40.00
Σ	=	1050.00	Σ	=	1065.00
n_1	=	20	n_2	=	20
\bar{x}_1	=	52.50	\bar{x}_2	=	53.25
s_1^2	=	180.2632	s_2^2	=	174.4079
s_1	=	13.426	s_2	=	13.206

PERPUSTAKAAN
UNNES

**DATA NILAI HASIL PENELITIAN POST TEST ANTARA KELOMPOK
EKSPERIMEN DAN KONTROL** 145

Eksperimen			Kontrol		
No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	E-01	95.00	1	K-01	80.00
2	E-02	90.00	2	K-02	70.00
3	E-03	90.00	3	K-03	50.00
4	E-04	85.00	4	K-04	65.00
5	E-05	95.00	5	K-05	65.00
6	E-06	90.00	6	K-06	55.00
7	E-07	80.00	7	K-07	45.00
8	E-08	80.00	8	K-08	60.00
9	E-09	85.00	9	K-09	35.00
10	E-10	75.00	10	K-10	50.00
11	E-11	75.00	11	K-11	50.00
12	E-12	85.00	12	K-12	30.00
13	E-13	80.00	13	K-13	50.00
14	E-14	75.00	14	K-14	50.00
15	E-15	75.00	15	K-15	45.00
16	E-16	70.00	16	K-16	60.00
17	E-17	75.00	17	K-17	45.00
18	E-18	80.00	18	K-18	40.00
19	E-19	60.00	19	K-19	35.00
20	E-20	65.00	20	K-20	35.00
Σ	=	1605.00	Σ	=	1015.00
n_1	=	20	n_2	=	20
\bar{x}_1	=	80.25	\bar{x}_2	=	50.75
s_1^2	=	88.0921	s_2^2	=	169.1447
s_1	=	9.386	s_2	=	13.006

UJI NORMALITAS PRESTASI BELAJAR (PRE TEST) KELOMPOK KONTROL

146

Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal
Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

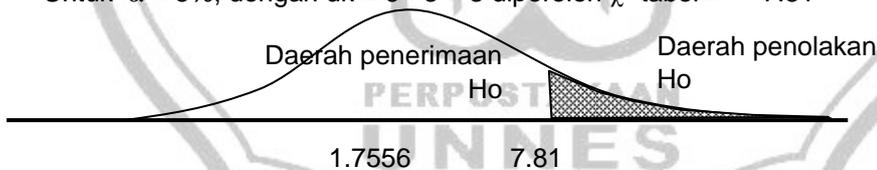
Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

Pengujian Hipotesis

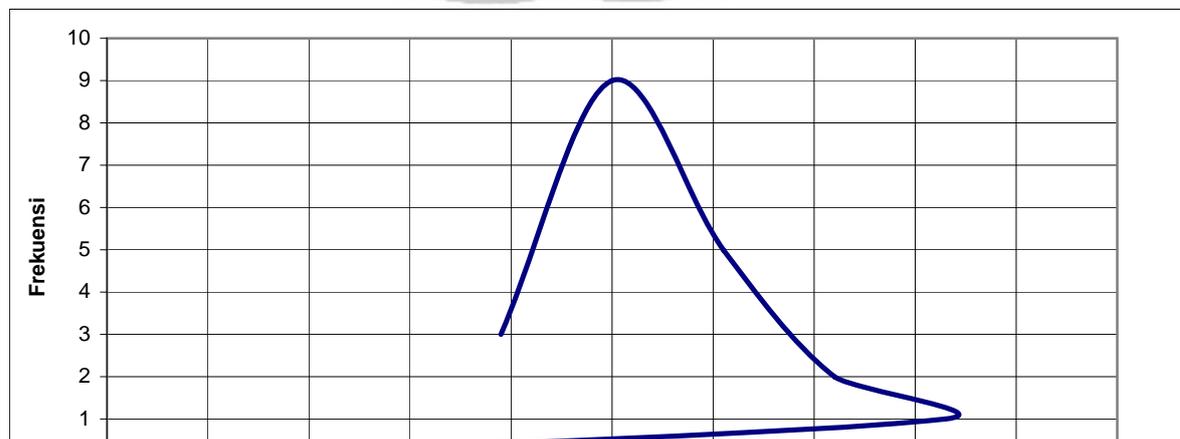
Nilai maksimal	=	85.00	Panjang Kelas	=	10.00
Nilai minimal	=	35.00	Rata-rata (\bar{x})	=	53.25
Rentang	=	50.00	s	=	13.21
Banyak kelas	=	5	n	=	20

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
34.00 - 44.00	33.50	-1.50	0.4326	0.1864	3.7283	3	0.1423
45.00 - 55.00	44.50	-0.66	0.2462	0.3138	6.2767	9	1.1816
56.00 - 66.00	55.50	0.17	0.0676	0.2745	5.4900	5	0.0437
67.00 - 77.00	66.50	1.00	0.3421	0.1247	2.4939	2	0.0978
78.00 - 88.00	77.50	1.84	0.4668	0.0294	0.5872	1	0.2902
	88.50	2.67	0.4962				
						χ^2	= 1.7556

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan dk = 6 - 3 = 3 diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 7.81$



Karena χ^2 berada pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal





PRESTASI BELAJAR (PRE TEST) KELOMPOK EKSPERIMEN

Hipotesis

- Ho : Data berdistribusi normal
- Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

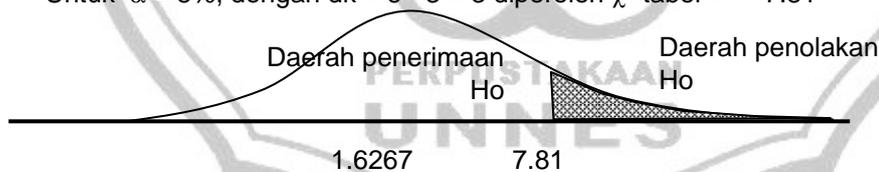
Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

Pengujian Hipotesis

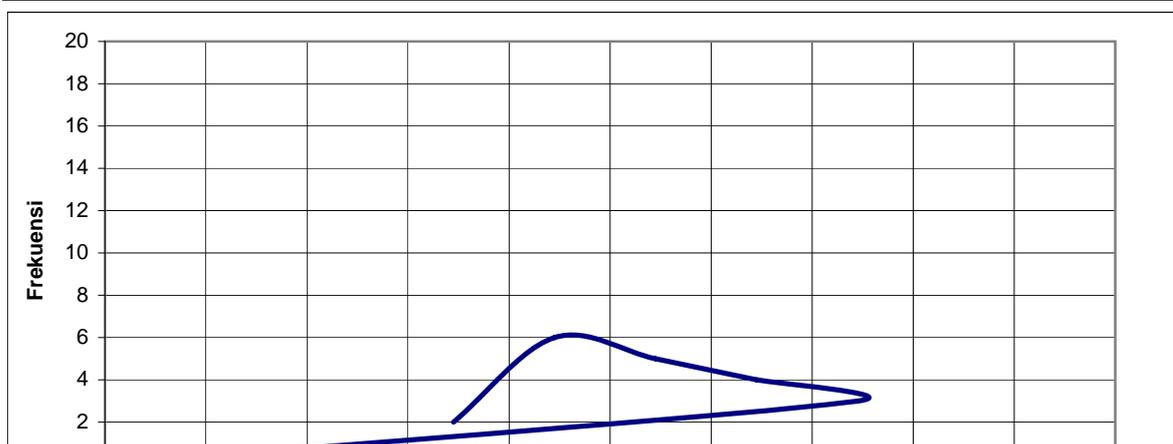
Nilai maksimal	=	75.00	Panjang Kelas	=	9.00
Nilai minimal	=	30.00	Rata-rata (\bar{x})	=	52.50
Rentang	=	45.00	s	=	13.43
Banyak kelas	=	5	n	=	20

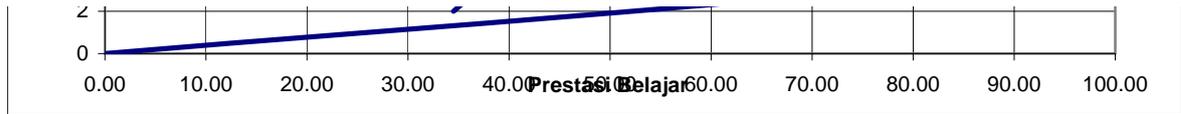
Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
30.00 - 39.00	29.50	-1.71	0.4566	0.1231	2.4622	2	0.087	
40.00 - 49.00	39.50	-0.97	0.3335	0.2451	4.9027	6	0.246	
50.00 - 59.00	49.50	-0.22	0.0884	0.2873	5.7470	5	0.097	
60.00 - 69.00	59.50	0.52	0.1989	0.1983	3.9666	4	0.000	
70.00 - 79.00	69.50	1.27	0.3973	0.0806	1.6112	3	1.197	
	79.50	2.01	0.4778					
						χ^2	=	1.6267

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan dk = 6 - 3 = 3 diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 7.81$



Karena χ^2 berada pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal





PRESTASI BELAJAR (POST TEST) KELOMPOK KONTROL

Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

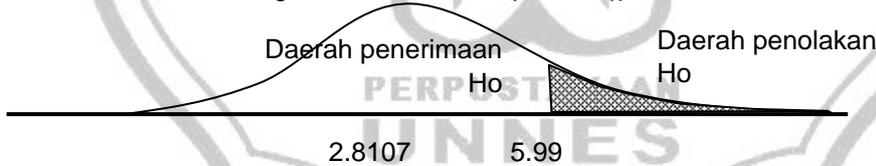
Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

Pengujian Hipotesis

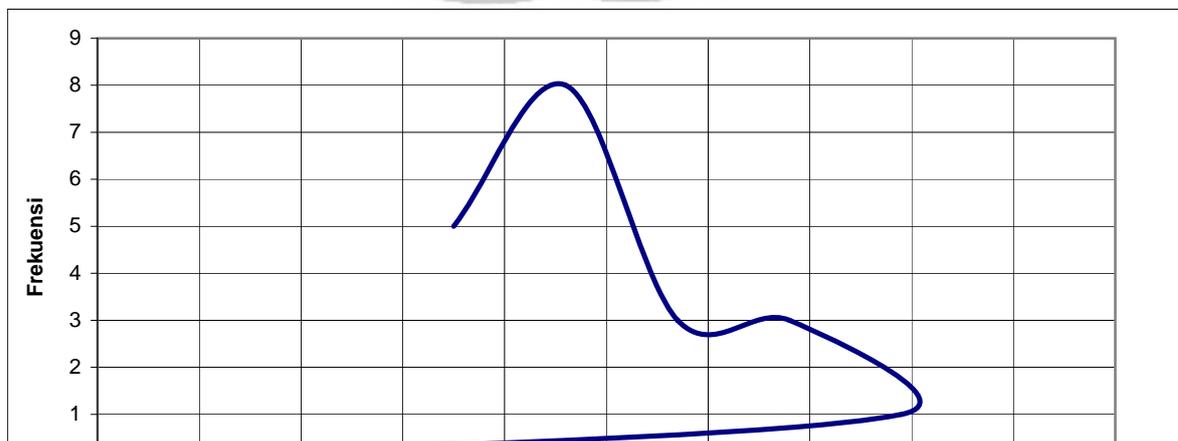
Nilai maksimal = 80.00 Panjang Kelas = 10.00
 Nilai minimal = 30.00 Rata-rata (\bar{x}) = 50.75
 Rentang = 50.00 s = 13.01
 Banyak kelas = 5 n = 20

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
30.00 - 40.00	29.95	-1.60	0.4451	0.1707	3.4138	5	0.7370
41.00 - 51.00	40.95	-0.75	0.2744	0.3112	6.2238	8	0.5069
52.00 - 62.00	51.95	0.09	0.0368	0.2891	5.7827	3	1.3391
63.00 - 73.00	62.95	0.94	0.3259	0.1369	2.7377	3	0.0251
74.00 - 84.00	73.95	1.78	0.4628	0.0320	0.6399	1	0.2026
	84.05	2.56	0.4948				
						χ^2	= 2.8107

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan dk = 5 - 3 = 2 diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 5.99$



Karena χ^2 berada pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal





PRESTASI BELAJAR (POST TEST) KELOMPOK EKSPERIMEN

Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

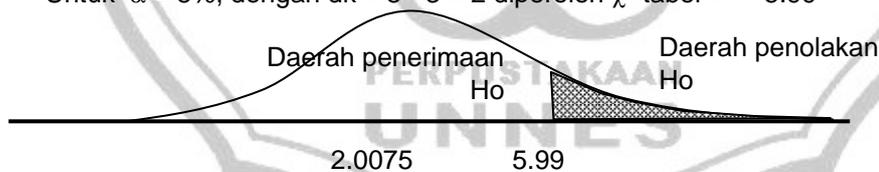
Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	=	95.00	Panjang Kelas	=	7.00
Nilai minimal	=	60.00	Rata-rata (\bar{x})	=	80.25
Rentang	=	35.00	s	=	9.39
Banyak kelas	=	5	n	=	20

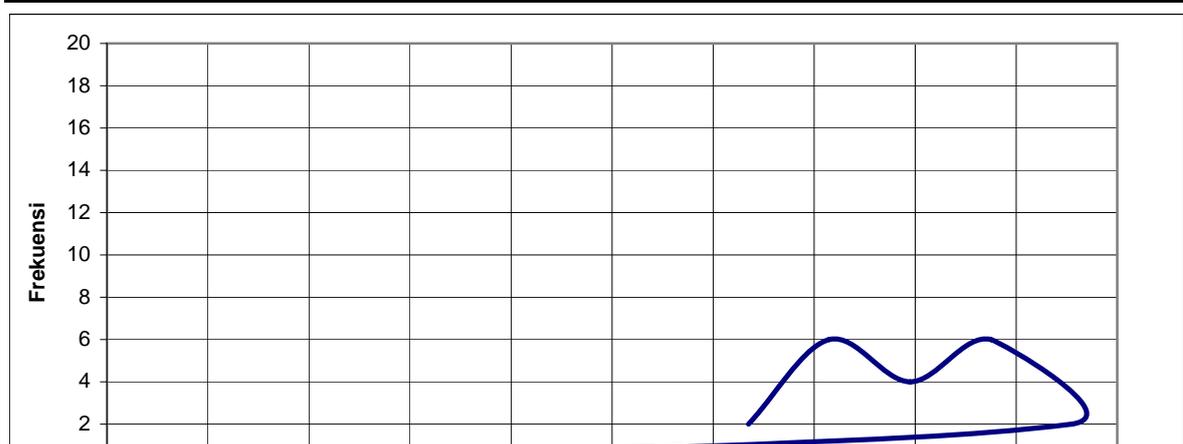
Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
60.00 - 67.00	59.50	-2.21	0.4865	0.0736	1.4727	2	0.189
68.00 - 75.00	67.50	-1.36	0.4128	0.2192	4.3847	6	0.595
76.00 - 83.00	75.50	-0.51	0.1936	0.3290	6.5806	4	1.012
84.00 - 91.00	83.50	0.35	0.1354	0.2492	4.9847	6	0.207
92.00 - 99.00	91.50	1.20	0.3847	0.0952	1.9040	2	0.005
	99.50	2.05	0.4799				

$\chi^2 = 2.0075$

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan dk = 5 - 3 = 2 diperoleh $\chi^2_{\text{tabel}} = 5.99$



Karena χ^2 berada pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal





UJI HOMOGENITAS (VARIANS) DATA HASIL PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

Hipotesis

Ho: $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$

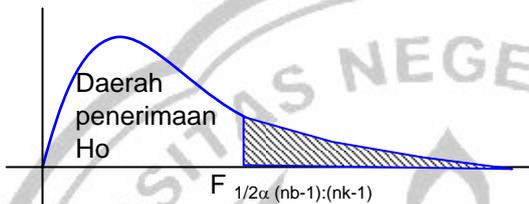
Ha: $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Ho diterima apabila $F \leq F_{1/2\alpha (nb-1):(nk-1)}$



Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah	1050	1065
n	20	20
\bar{x}	52.50	53.25
Varians (s^2)	180.2632	174.4079
Standart deviasi (s)	13.43	13.21

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

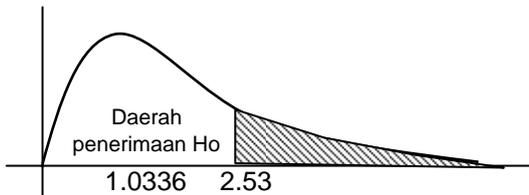
$$F = \frac{180.26}{174.41} = 1.0336$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan:

dk pembilang = nb - 1 = 20 - 1 = 19

dk penyebut = nk - 1 = 20 - 1 = 19

$F_{(0.025)(19;19)} = 2.53$



Karena F berada pada daerah penerimaan Ho, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang tidak berbeda.

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA DATA HASIL PRE TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

Hipotesis

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

H_0 ditolak apabila $t > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$



Dari data diperoleh:

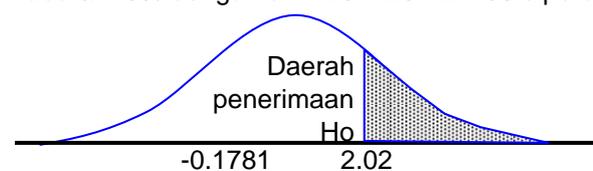
Sumber variasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah	1050	1065
n	20	20
\bar{x}	52.50	53.25
Varians (s^2)	180.2632	174.4079
Standart deviasi (s)	13.43	13.21

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$s = \sqrt{\frac{[20 - 1] 180.26 + [20 - 1] 174.41}{20 + 20 - 2}} = 13.3167$$

$$t = \frac{52.50 - 53.25}{13.3167 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = -0.17810$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ diperoleh $t_{(0.95)(38)} = 2.02$



Karena t berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen tidak lebih baik daripada kelompok kontrol

Hipotesis

Ho: $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$

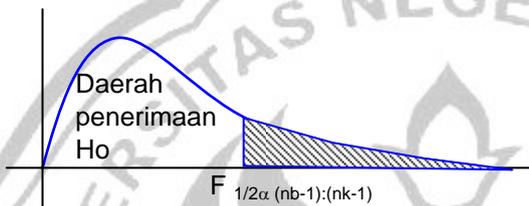
Ha: $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Ho diterima apabila $F \leq F_{1/2\alpha (nb-1);(nk-1)}$



Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah	1605	1015
n	20	20
\bar{x}	80.25	50.75
Varians (s^2)	88.0921	169.1447
Standart deviasi (s)	9.39	13.01

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

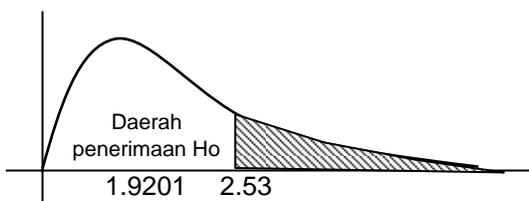
$$F = \frac{169.14}{88.09} = 1.9201$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan:

dk pembilang = nb - 1 = 20 - 1 = 19

dk penyebut = nk - 1 = 20 - 1 = 19

$F_{(0.025)(19;19)} = 2.53$



Karena F berada pada daerah penerimaan Ho, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang tidak berbeda.

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA DATA HASIL POST TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

Hipotesis

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Uji Hipotesis

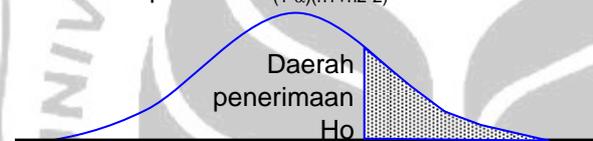
Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

H_0 ditolak apabila $t > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$



Dari data diperoleh:

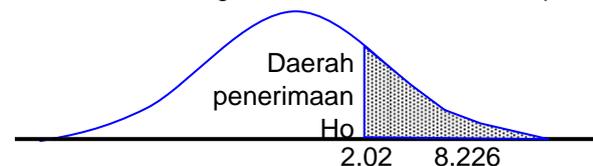
Sumber variasi	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah	1605	1015
n	20	20
\bar{x}	80.25	50.75
Varians (s^2)	88.0921	169.1447
Standart deviasi (s)	9.39	13.01

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$s = \sqrt{\frac{(20 - 1) 88.09 + (20 - 1) 169.14}{20 + 20 - 2}} = 11.341$$

$$t = \frac{80.25 - 50.75}{11.341 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = 8.226$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan dk = 20 + 20 - 2 = 38 diperoleh $t_{(0.95)(38)} = 2.02$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol

UJI KETUNTASAN BELAJAR KELOMPOK KONTROL

Hipotesis

Ho : $\mu < 65$ (Belum mencapai ketuntasan belajar)

Ha : $\mu \geq 65$ (Sudah mencapai ketuntasan belajar)

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Ha diterima apabila $t > t_{(1-\alpha);(n-1)}$

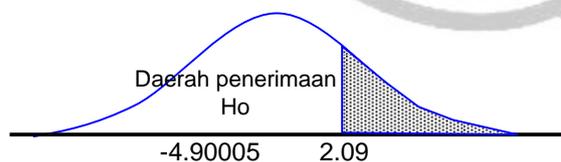
Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Nilai
Jumlah	1015.00
$\frac{n}{x}$	20 50.75
Varians (s^2)	169.1447
Standart deviasi (s)	13.01

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$t = \frac{50.7500 - 65}{\frac{13.0056}{\sqrt{20}}} = -4.9001$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan dk = $20 - 1 = 19$ diperoleh $t_{(0.95)(19)} = 2.0930$



Karena t berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarnya kurang dari 65 atau belum mencapai ketuntasan belajar

UJI KETUNTASAN BELAJAR KELOMPOK EKSPERIMEN

Hipotesis

Ho : $\mu < 65$ (Belum mencapai ketuntasan belajar)

Ha : $\mu \geq 65$ (Sudah mencapai ketuntasan belajar)

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Ha diterima apabila $t > t_{(1-\alpha);(n-1)}$

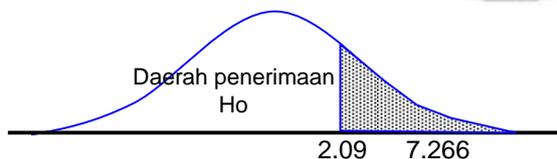
Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Nilai
Jumlah	1605.00
$\frac{n}{x}$	20
Varians (s^2)	88.0921
Standart deviasi (s)	9.39

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$t = \frac{80.2500 - 65}{\frac{9.3857}{\sqrt{20}}} = 7.2664$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 20 - 1 = 19$ diperoleh $t_{(0.95)(19)} = 2.0930$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarnya lebih dari 65 atau telah mencapai ketuntasan belajar