

Kajian Literatur Media *Wordpress* Sebagai Media Pembelajaran

Fitri Kinanthi¹, Kurniati², Yeni Raini³

^{1,2,3}Universitas Ibnu Khaldun Bogor

Jl. KH. Soleh Iskandar KM. 02 Bogor

¹fitrikinanthi@gmail.com, ²Kurniati@uika-bogor.ac.id, ³yeni.raini@gmail.com

Abstrak : Usaha dalam meningkatkan pemahaman siswa, Alasan dipilihnya judul ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Multimedia ini masih didominasi oleh ceramah dan penugasan. Kurangnya kegiatan praktik yang dilakukan di karenakan pandemi covid-19. Karena adanya covid-19 ini siswa tidak melaksanakan pembelajaran yang seharusnya dilakukan disekolah, oleh karena itu masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan secara daring. Saat ini mereka sudah mulai melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran disekolah secara tatap muka, namun dampak ayang terjadi adalah siswa hanya paham secara materi saja dan lemah dalam praktek. untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan juga siswa bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi, peneliti menerapkan pembelajaran dengan metode eksperimen kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan media *wordpress* lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *wordpress* dan juga untuk mengetahui sikap siswa yang menggunakan media *wordpress* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *wordpress*. Diharapkan siswa dapat mendapatkan nilai yang lebih baik setelah penelitian ini dilakukan.

Kata Kunci: *wordpress*, *website*, media interaktif

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan bahwa Guru hanya menyampaikan pembelajaran sesuai dengan buku ajar yang ada, karena pemerintah tidak mengeluarkan materi ataupun kurikulum khusus untuk sekolah kejuruan sehingga guru hanya memanfaatkan buku-buku tersebut. Oleh karena itu siswa cenderung tidak memiliki minat belajar yang baik, mereka akan cepat bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan dan hasilnya mereka akan kurang memahami materi yang disampaikan, selain itu siswa juga tidak mendapatkan pembelajaran praktik yang lebih detail.

Dokumen yang didapatkan mengenai nilai rata-rata peserta didik diperoleh hasil, bahwa seluruh peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran multimedia interaktif, hal ini di buktikan dari nilai rata-rata mata pelajaran terssebut yang tidak memenuhi kriteria nilai KKM \bar{x} (78). Nilai rata-rata pada kelas XI MM A pada semester 1 adalah 77.76 dan pada semester 2 adalah 76.29, nilai rata-rata tersebut mengalami penurunan dan belum memenuhi KKM yang ada. Pada kelas XI MM B juga mengalami penurunan pada nilai rata-rata peserta didiknya yaitu pada semester 1 mendapatkan nilai rata-rata 78.24 dan semester 2 mendapatkan 77.68.

Penjelasan di atas menunjukkan nilai rata-rata siswa, nilai rata-rata tersebut belum memenuhi syarat KKM yang ada, hal ini disebabkan karena adanya dampak *Covid-19* ini mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Selama pandemi *Covid-19* siswa hanya mendapatkan penjelasan materi secara lisan dan tidak paham dengan praktik yang harus mereka lakukan. Pada saat ini mereka sudah mulai melaksanakan kegiatan belajar tatap

muka setelah kurang lebih 2 tahun melaksanakan kegiatan belajar secara *Daring*. Hasil belajar siswa yang menurun disebabkan karena materi pembelajaran yang semakin sulit. Jika materi hanya disampaikan secara lisan tanpa adanya praktek langsung maka yang terjadi siswa hanya mampu mendengarkan penjelasan guru tanpa mengalami sendiri peristiwa ataupun fakta yang sebenarnya. Oleh karena itu kegiatan praktik harus dilakukan untuk memberikan pengalaman kepada siswa. Praktik yang diselenggarakan tersebut akan menghasilkan siswa yang lebih berkualitas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan siswa harus paham bagaimana cara menggunakan *website* untuk mengembangkan materi pembelajaran desain media interaktif.

Desain media interaktif tersebut dapat berisikan tentang pembelajaran dan juga sebuah produk penjualan. *website* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses *online* kapan saja dan dimana saja. *website* dapat diakses oleh peserta didik setiap saat tetapi dalam mengakses *website* pembelajaran harus memiliki kuota, paket data yang digunakan harus memiliki jaringan yang kuat, jika jaringan yang digunakan dalam mengakses *website* tersebut jelek atau kurang bagus, maka *website* pembelajaran tidak akan bisa diakses. *Wordpress* merupakan aplikasi *online* yang bisa digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran karena dalam *wordpress* tersebut terdapat materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik bisa mengakses *wordpress* tersebut secara mandiri dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Pada aplikasi *wordpress* siswa bisa mempublikasikan desain mereka kapan saja.

Wordpress adalah sebuah *software* untuk membuat *website* berbasis *online* yang dikenal dengan nama CMS. CMS merupakan kepanjangan dari *Content Management System* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai sistem manajemen konten. *Wordpress* merupakan cara mudah untuk membuat *website*, cukup mengetahui bagaimana menggunakan CMS maka sebuah *website* sudah bisa dibuat dalam waktu yang singkat tanpa harus mempelajari bahasa pemrograman terlebih dahulu. *Wordpress* ini berbasis *open source*, yakni bisa digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses gratis. *Wordpress* juga melakukan *update* terhadap sistemnya untuk mengikuti perubahan yang ada. Dengan adanya *update* *wordpress* akan lebih diminati oleh masyarakat, banyak fitur yang menarik pada *wordpress* yang akan membuat seseorang semakin semangat dalam menggunakan *platform wordpress* ini. *Wordpress* digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan penggunaannya yang mudah dan diakses kapan saja dimana saja, sehingga bisa memudahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *platform wordpress* ini.

Penelitian ini juga didukung oleh keberhasilan penelitian terdahulu. Penelitian menurut Dewangga yang berjudul Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang memberikan hasil bahwa Pembuatan program aplikasi CMS Wordpress untuk merancang *website* sebagai pengembangan media promosi pada Maroon Wedding Malang dapat dikatakan sebagai situs *website* yang baik karena konteks, isi, komunitas, kustomisasi, komunikasi, hubungan, perdagangan ini dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi secara mendetail, memudahkan untuk menghubungkan dengan pihak perusahaan dan dapat menarik perhatian untuk melakukan kunjungan ulang pada *website* perusahaan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Addinda dengan berjudul Pembuatan Website Menggunakan CMS Wordpress Sebagai Media Promosi Pada Rumah Crochet Batu penelitian ini memberikan hasil yaitu Setelah melakukan perancangan, mendesain dan

melakukan pengujian terhadap pembuatan aplikasi *CMS Wordpress* untuk merancang *website* sebagai pengembangan media promosi pada Rumah *Crochet* Batu maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Dari hasil penelitian berdasarkan pengukuran efektifitas *website* sebagai media promosi menggunakan metode EPIC, promosi pada *website* Rumah *Crochet* dapat dikatakan efektif dan layak digunakan sebagai pengembangan media promosi untuk meningkatkan penjualan karena memiliki kualitas kemudahan dalam penggunaan, kemudahan dalam penyediaan informasi dan interaksi pada *website* sehingga menimbulkan ketertarikan konsumen untuk membeli produk Rumah *Crochet* Batu.

Badrudin dengan judul penelitian yaitu SIM (Sistem Informasi Manajemen) Kurikulum Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Berbasis *CMS Wordpress* penelitian ini mendapatkan hasil yaitu Sistem Informasi Manajemen kurikulum berbasis *CMS Wordpress* pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung dilakukan melalui sejumlah tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan serta penyusunan konsep desain model kurikulum berbasis *CMS Wordpress*.

Sedangkan menurut Saluky yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis *Website* Dengan Menggunakan *Wordpress* mendapatkan hasil penelitian yaitu Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SMA X Kota Cirebon untuk menghasilkan sebuah produk bahan ajar matematika berbasis *Web* dengan menggunakan *Wordpress*, Perancangan bahan ajar matematika berbasis *web* dengan menggunakan *Wordpress* menggunakan rancangan prototipe terdiri dari identifikasi masalah, rancangan bahan ajar berbasis *web*, validasi bahan ajar matematika berbasis *web* dan produksi bahan ajar matematika berbasis *web* menggunakan *Wordpress*.

2. METODE PENELITIAN

Adapun beberapa tahapan metode penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Pemahaman sistem dan studi literatur: pada tahap ini dilakukan studi literatur yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordpress* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.
2. Desain sistem: pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dari perangkat komputer dengan media *wordpress* menggunakan studi literatur yang sudah dipelajari sebelumnya serta mempelajari teknologi-teknologi yang telah diterapkan pada *wordpress* yang telah disiapkan karena tahap ini merupakan tahap terpenting dalam rangkaian pembuatan media interaktif dan melakukan tahapan implementasi.
3. Implementasi: pada tahapan ini dilakukan implementasi terhadap rancangan sistem yang telah dibuat. Tahap ini mewujudkan apa yang telah direncanakan pada tahapan sebelumnya menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.
4. Pembuatan laporan: pada tahap ini dilakukan untuk membuat laporan dari semua teori dasar dan metode yang digunakan serta hasil-hasil yang diperoleh selama pengerjaan tugas akhir.
5. Tahapan penelitian: dalam sebuah tahapan penelitian perlu yang dinamakan sebuah Analisa, mulai dari Analisa kebutuhan sampai dengan design sistem yang akan kita buat. Salah satu cara untuk menganalisis kebutuhan sistem yaitu menggunakan sebuah *use case* karena dengan *use case* dapat menangkap apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah sistem.

Penelitian dengan menggunakan metode quasi eksperimen pada kelas XI Multimedia, hal ini dilakukan untuk meningkat hasil belajar siswa dan menambah wawasan siswa lebih luas lagi. Pada penelitian ini digunakan 2 (dua) model pembelajaran yaitu Pjbl (*Project Base Learning*) dan juga model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran PjBL di terapkan pada kelas XI A dan model konvensional di terapkan pada kelas XI B. Kelas A digunakan sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas B digunakan sebagai kelas kontrol agar bisa membandingkan apakah hasil belajar siswa lebih baik menggunakan model pembelajaran PjBL atau menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menguji dua kelas, dimana salah satu kelas dijadikan kelas kontrol dan yang satu dijadikan kelas eksperimen. Peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran PjBL dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada awal penelitian, peneliti melakukan analisis data terhadap siswa dan memperoleh nilai rata-rata siswa dari dua kelas tersebut. Setelah mendapatkan nilai siswa peneliti mengetahui bahwa tingkat pemahaman siswa belum memenuhi KKM yang ada, oleh karena itu peneliti akan menerapkan dua model pembelajaran kepada dua kelas untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan wordpress akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dan sikap siswa.

Penelitian dilakukan di SMK Mekanik Cibinong yang berlokasi di Jl. Raya Sukahati, kec. Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dimulai pada bulan November dimulai dengan melakukan persiapan penelitian awal. Data yang didapatkan merupakan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran dan juga data hasil belajar siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan media *wordpress* lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *wordpress* dan juga untuk mengetahui sikap siswa yang menggunakan media *wordpress* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *wordpress*.

Hasil penelitian yang dihasilkan adalah mampu membantu siswa dalam menggunakan *wordpress* sebagai media pembelajaran interaktif yang akan meningkatkan nilai pengetahuan siswa dan bisa meningkatkan kreatifitas siswa dalam berorientasi terhadap media pembelajaran interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilaksanakan didapatkan nilai hasil belajar siswa mengenai materi yang telah disampaikan sesuai dengan RPP yang sudah ditetapkan. Hasil belajar tersebut akan digunakan sebagai tolak ukur penggunaan wordpress pada mata pelajaran multimedia. Wordpress berperan penting dalam hal tersebut sehingga siswa diharapkan mampu mengoperasikan platform wordpress agar mendapatkan wawasan yang lebih luas dan lebih kreatif dalam mempublikasikan sebuah produk yang telah dihasilkan.

Kesimpulan yang didapatkan adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan wordpress sangat penting untuk memajukan atau menambah wawasan siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aini, Addinda Qorri, and Joni Dwi Pribadi. "Pembuatan Website Menggunakan CMS Wordpress Sebagai Media Promosi Pada Rumah Crochet Batu." *Jurnal Aplikasi Bisnis* 3.1 (2017): 287-292.
- Alexander, dan supriyadi (2021). *Mudan & Praktis Membuat Website Keren Menggunakan Wordpress*. Bandung Jawa barat: Media sains indonesia

- Badrudin, Badrudin, and Rayan Nurdin. "*SIM (Sistem Informasi Manajemen) Kurikulum Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Berbasis CMS Wordpress.*" *Ta'dib* 22.1 (2019): 1-12.
- Fardillah, Hadi, dan soro 2020. *Evaluasi Proses dan Hasi Belajar (EPHB) Matematika Dengan Diskusi Simulasi (DiSi)*. Uhamka press, Jakarta Selatan
- Lismaya (2019), *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Kota Surabaya: Media sahabat cendekia
- Matamaya, dan suryana (2013). *Membangun Blog Wordpress*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ninghardjanti, dkk (2021). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Banyumas Jawa Tengah: CV pena persada