

Pemanfaatan *Web Blog* dan *YouTube* sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Program Studi Desain Grafis

Muhammad Sholikhah¹, Eko Siswanto²

¹Progdi Desain Grafis Universitas STEKOM Semarang

Jl. Majapahit 605 Semarang, e-mail: sholikhah@stekom.ac.id

²Progdi Sistem Informasi Universitas STEKOM Semarang

Jl. Majapahit 605 Semarang, e-mail: eko.siswanto@stekom.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 11 October 2020

Received in revised form 9 November 2020

Accepted 25 November 2020

Available online 20 December 2020

ABSTRACT

Learning media is a medium used in teaching and learning activities. As is known, the world is currently experiencing a Covid-19 pandemic so teaching and learning activities are carried out online. One of the media that can be used as distance learning is a web blog. Web blogs are chosen because they do not require a lot of money to create and can be combined with other media such as YouTube. This study aims to produce a web blog as a distance learning media for graphic design study programs. Because the lecture material uses more application practice, the web blog and YouTube media are very appropriate to use. This is in accordance with the results of the questionnaire distributed to graphic design students in semester 3 and 5 of STEKOM University regarding the use of a web blog. From 38 respondents and after being calculated based on existing references, the final score was 88.42% so that this web blog was in the "very good" category and could be used as a reference.

Keywords: *Distance Learning, Web Blog, YouTube, Graphic Design*

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar oleh dosen kepada mahasiswa atau oleh guru kepada siswa [1]. Seperti diketahui bahwa pada saat peneliti menyusun artikel ini, Indonesia dan dunia sedang mengalami masa pandemi dengan adanya virus Covid-19 sehingga kegiatan belajar mengajar diselenggarakan secara daring (dalam jaringan) atau *online* atau sering disebut dengan istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kondisi inilah yang menyebabkan para pengajar berlomba-lomba memanfaatkan media *online* sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *website* atau *web blog*. *Web blog* atau biasa disebut *blog* adalah bagian dari *Web 2.0* yang merupakan generasi kedua dari *web*. Dibanding dengan *website*, *blog* lebih mudah digunakan dan tidak membutuhkan biaya yang banyak, dikarenakan *blog* bisa didapatkan secara gratis baik domain maupun hostingnya. Pada umumnya *blog* digunakan untuk menulis atau buku catatan *online* yang bisa diakses baik pada perangkat *desktop* maupun *mobile*. *Blog* juga bisa dimanfaatkan di dunia pendidikan karena bisa

Received October 11, 2020; Revised November 09, 2020; Accepted November 25, 2020

memuat materi perkuliahan, interaksi dengan mahasiswa dan juga *blog* bisa menampilkan video yang disematkan dari situs penyedia video seperti YouTube [2]. Beberapa penelitian sebelumnya juga telah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *web blog* sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar. Disamping *web blog* sebagai sarana informasi terkait pembelajaran, juga sebagai wadah untuk menanamkan karakter kreatif dan kritis dalam melakukan proses pembelajaran [3]. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum ada yang menggabungkan teknologi *web blog* dengan video *YouTube*.

YouTube merupakan sebuah situs *video sharing* yang sangat populer dan bisa digunakan untuk berbagi video. *YouTube* juga termasuk jajaran situs media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia [4]. Video yang diunggah di *YouTube* akan terus bisa diakses kapanpun dan di manapun, sehingga *YouTube* sangat cocok digunakan untuk menyimpan atau membagi video pembelajaran. Apabila mahasiswa tidak bisa melihat tayangan langsung di *YouTube* pada saat perkuliahan maka mahasiswa tersebut masih bisa melihat kembali videonya di *YouTube*. Hal ini sangat menguntungkan baik dosen maupun mahasiswa. Apalagi peneliti sebagai dosen desain grafis dimana pengajarannya lebih banyak kepada praktek penggunaan *software* tertentu. Dengan adanya media video dan *YouTube* maka baik dosen maupun mahasiswa sangat terbantuan, mahasiswa bisa mengulang langkah-langkah praktikum dengan melihat tayangan di *YouTube* tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *web blog* yang berfungsi sebagai media penulisan *online* dan mengkombinasikan dengan *YouTube* sebagai situs *video sharing*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 dan semester 5 program studi desain grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM) kampus Kendal. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menghasilkan *web blog* yang berisi video pembelajaran yang sudah diunggah di *YouTube* untuk mendukung pembelajaran jarak jauh program studi desain grafis ; (2) untuk mengetahui respon mahasiswa program studi Desain Grafis setelah menggunakan media pembelajaran jarak jauh berbasis *web blog* dan *YouTube* tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang merupakan metode analisis, dan ringkasan dari berbagai situasi dan kondisi data yang didapatkan dari hasil wawancara atau penyebaran kuesioner di lapangan [5]. Adapun langkah yang diambil peneliti dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Data Video

Pembuatan *web blog* pada penelitian ini dilengkapi dengan video pembelajaran jarak jauh yang merupakan hasil streaming kegiatan perkuliahan di program studi Desain Grafis Universitas STEKOM. Jadi di sini peneliti mengumpulkan *link embed YouTube* pembelajaran tersebut untuk dikelompokkan sesuai kategori mata kuliah maupun kategori *softwara*nya untuk ditampilkan di dalam *web blog*.

b. Kuesioner

Pada dasarnya kuesioner berisi daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur, dalam hal ini adalah mahasiswa. Dengan adanya kuesioner, peneliti bisa dengan mudah mendapatkan sikap atau pendapat responden terhadap hasil penelitian [6]. Peneliti membuat angket atau kuesioner yang berisi 25 pertanyaan pilihan ganda dengan 5 skala prioritas. Kuesioner ditujukan kepada mahasiswa semester 3 dan semester 5 program studi desain grafis Universitas STEKOM kampus Kendal sejumlah 40 mahasiswa.

c. Wawancara

Wawancara ini dilakukan peneliti kepada 40 mahasiswa secara tertulis dengan menggunakan *google form* agar lebih mudah dalam perekapan dan pengambilan kesimpulan. Wawancara ini digunakan peneliti untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang sudah dibuat. Serta menampung dan menindaklanjuti saran-saran yang diberikan oleh mahasiswa.

Dalam penelitian ini, indikator yang diukur dalam skala penilaian 1-5 yaitu :

5 = Sangat baik / sangat setuju / sangat jelas

4 = Baik / setuju / jelas

3 = Cukup baik / cukup setuju / cukup jelas

2 = Kurang baik / kurang setuju / kurang jelas

1 = Sangat kurang baik / sangat tidak setuju / sangat tidak jelas

Perhitungan presentasi hasil diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Presentase Pencapaian	Klasifikasi	Kesimpulan
81-100%	Sangat Baik	Dapat dijadikan referensi
61-80%	Baik	Dapat diaplikasikan tanpa perbaikan
41-60%	Cukup	Dapat diaplikasikan dengan sedikit revisi
21-40%	Kurang	Dapat diaplikasikan dengan banyak revisi
0-20%	Sangat Kurang	Belum dapat diaplikasikan

Tabel tersebut peneliti gunakan untuk acuan penilaian data yang dihasilkan dari respon mahasiswa. Kuisioner atau angket berisi daftar pertanyaan yang harus ditanggapi oleh mahasiswa dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah disediakan sesuai tabel di atas. Secara teknis kuesioner akan diberikan secara *online* menggunakan *Google Form*. Dipilih *google form* karena kecenderungan sekarang penggunaan *paper-based* sudah berubah dan bergeser ke *online-based*, jadi *google form* menjadi pilihan yang tepat dan mudah. Dengan *google form* kita bisa membuat formulir pendaftaran, *survey* maupun kuesioner secara *online* [7].

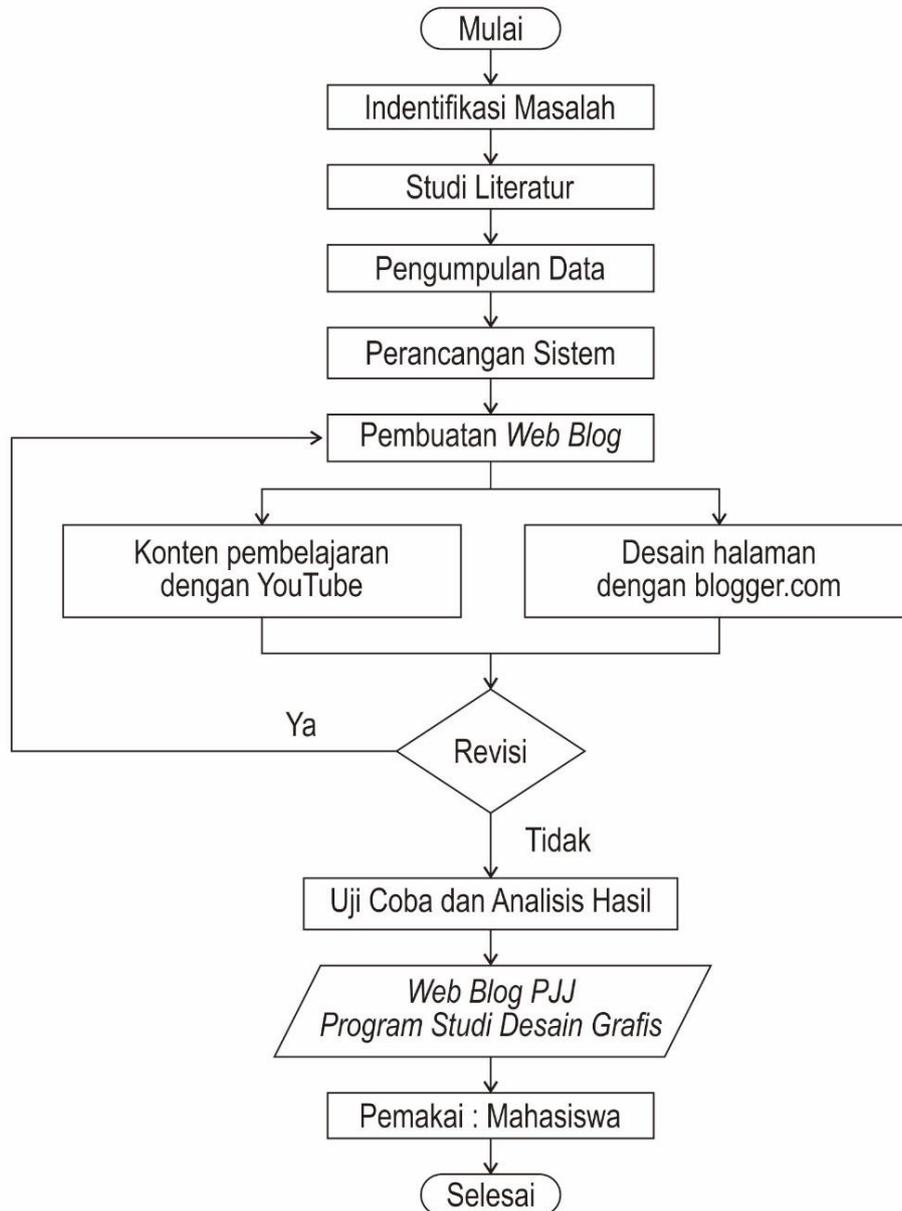
2.1. Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka pemikiran Pemanfaatan *web blog* dan *YouTube* sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Program Studi Desain Grafis :

1. Mulai membuat penelitian
2. Studi literatur dengan membuka artikel jurnal maupun buku yang terkait dengan tema penelitian.
3. Memulai pengumpulan data, baik data video di *YouTube* maupun data pendukung lainnya.
4. Perancangan sistem dengan membuat *flowchart* diagramnya
5. Pembuatan *web blog* dengan platform blogger dan dibelikan *custom domain* Indonesia.

6. Apabila masih ada revisi maka akan kembali kepada point 5
7. Apabila sudah cukup dan sudah tidak ada revisi maka dilakukan uji coba dan analisis hasilnya.
8. Setelah dilakukan uji coba maka *web blog* Pembelajaran Jarak Jauh siap digunakan dan disebar *link* domainnya ke mahasiswa.

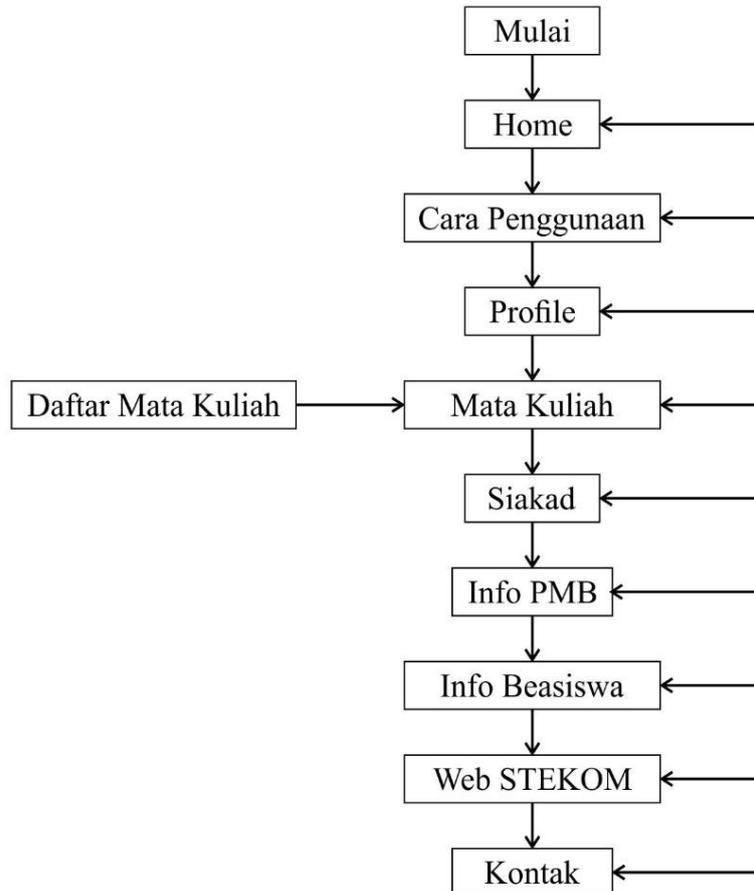
Alur lebih lengkap kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.2. Struktur Web Blog

Struktur *web blog* dalam penelitian ini dapat dilihat dari *flow chart* gambar 2 berikut :



Gambar 2. *Flowchart web blog*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Cara Pembuatan Web Blog

Web blog sebagai media pembelajaran jarak jauh program studi Desain Grafis ini dibuat dengan beberapa tahapan :

1. Mengumpulkan bahan video pembelajaran yang sudah berjalan di *YouTube* dan mengelompokkan berdasarkan mata kuliah dan juga berdasarkan *software* yang digunakan dalam mata kuliah tersebut
2. Merancang tampilan yang akan dibuat, termasuk didalamnya menentukan menu apa saja yang akan tampil pada *web blog*. Perancangan ini dilakukan dengan selembar kertas (*paper based*)
3. Memulai membuat *web blog* dengan memanfaatkan media *blog* yaitu *blogger.com*. *Blogger* merupakan salah satu layanan gratis yang disediakan oleh Google. Awalnya *platform* ini didirikan oleh Pyra Labs pada tahun 1999 yang kemudian diambil alih pada 2003 oleh Google Inc. Dikarenakan sudah milik Google maka pengguna bisa *login* atau masuk ke

blogger dengan menggunakan akun Google [8]. Dalam hal ini peneliti menggunakan akun institusi yaitu sholikh@stekom.ac.id

4. Mengatur tampilan muka (*User Interface*) yang tersedia pada *blogspot.com*, yaitu :
 - a. Tampilan antarmuka atau beranda dengan mengunduh *template* gratis dari www.soratemplates.com
 - b. Tampilan header berisi logo, tagline dan menu utama, terdapat menu yang menuju halaman *website* Siakad, *website* beasiswa dan *website* Universitas STEKOM.
 - c. Tampilan ucapan selamat datang
 - d. Tampilan video *YouTube* pembelajaran dengan memanfaatkan teknik *embed* pada blog
 - e. Tampilan foto profil peneliti
 - f. Tampilan tombol *link* menuju *whatsapp* dan sosial media lainnya
 - g. Tampilan gambar iklan menuju halaman Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Universitas STEKOM
 - h. Tampilan menu kategori berdasarkan mata kuliah dan berdasarkan *software* yang digunakan.
 - i. Tampilan footer berisi *google maps* peta Universitas STEKOM kampus Kendal, alamat semua kampus cabang dan video *YouTube* populer atau yang paling banyak dilihat.

5. Membeli domain Indonesia digunakan untuk *custom domain* sehingga nama domain yang awalnya menggunakan *blogspot.com* bisa diubah sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini *web blog* hasil penelitian bisa diakses dengan domain www.kuliahdesaingrafis.my.id



Gambar 3. Tampilan halaman depan *web blog*

3.2. Cara Penggunaan Web Blog

Pada web blog www.kuliahdesaingrafis.my.id terdapat satu menu “Cara Penggunaan” yang ketika di klik akan muncul tata cara menggunakan web blog ini, yaitu :

1. Untuk mengakses *web blog* bisa menggunakan *browser* pada perangkat *desktop* (komputer atau laptop) maupun perangkat *mobile* (*smartphone*) dengan mengetikkan nama url domain. Template yang digunakan adalah bersifat responsive sehingga tampilan akan menyesuaikan lebar atau ukuran perangkat yang digunakan.
2. Pada bagian header terdapat 9 menu utama yang bisa diakses, antara lain :
 - a. Menu “Home” untuk kembali menampilkan halaman utama atau beranda.
 - b. Menu “Cara penggunaan” yang berisi tata cara menggunakan *web blog*.
 - c. Menu “Profile” berisi profil dari peneliti, atau dalam hal ini adalah dosen pengampu kuliah Desain Grafis.
 - d. Menu “Mata Kuliah” ketika di klik akan muncul *drop down* menu yang berisi nama-nama mata kuliah yang tersedia.
 - e. Menu “Siakad” ketika di klik akan menuju laman Siakad atau SisteK Akademik yang diperuntukkan bagi dosen dan mahasiswa Universitas STEKOM.
 - f. Menu “Info PMB” ketika di klik akan menuju laman penerimaan mahasiswa baru Universitas STEKOM, terdapat link pendaftaran dan unduh brosur.
 - g. Menu “Info Beasiswa” ketika di klik akan menuju informasi beasiswa apa saja yang tersedia di Universitas STEKOM.
 - h. Menu “Web STEKOM” ketika di klik akan menuju laman *website* resmi Universitas STEKOM.
 - i. Menu “Kontak” ketika di klik akan muncul isian *form* yang dibuat dari *google form* dan akan menuju ke kontak peneliti.
3. Untuk memilih video yang akan dilihat bisa diakses langsung pada postingan terbaru atau bisa juga dengan memilih berdasarkan kategori. Ada dua jenis kategori di widget sebelah kanan, yaitu kategori berdasarkan mata kuliah dan kategori berdasarkan software atau aplikasi yang digunakan (gambar 4).

KATEGORI (MATA KULIAH)	KATEGORI (SOFTWARE)
> Animasi 1 5	> 3ds Max 7
> Desain Grafis 2 3	> Adobe After Effect 2
> Desain Layout 4	> Adobe Flash 5
> Desain Pemodelan 3D II 3	> Adobe Illustrator 7
> Gambar Teknik 6	> Adobe In Design 2
> Metode Produksi Grafika 3	> Adobe Premiere 5
> Semiotika Desain 1	> AutoCad 6
> Sistem Informasi Geografis 3	> Corel Draw 9
> Tipografi 7	> Photoshop 7
> Video Editing 2 5	> Quantum GIS 2
	> Sckecth Up 3

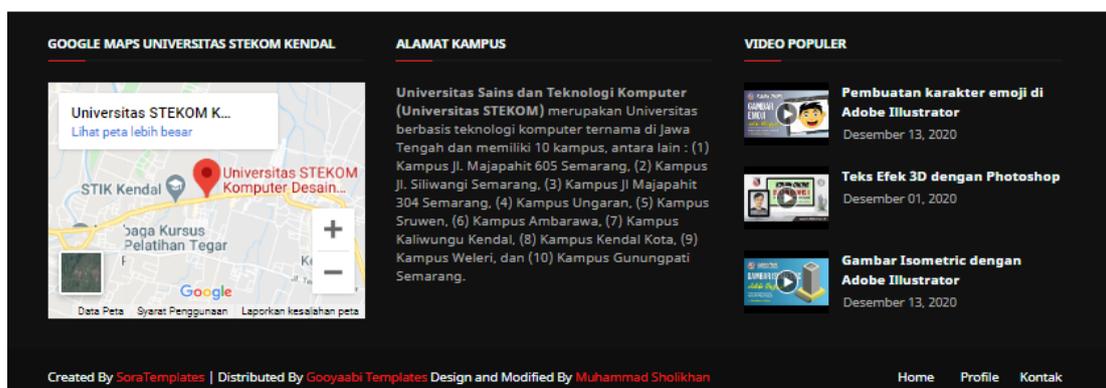
Gambar 4. Tampilan menu kategori berdasarkan mata kuliah dan berdasarkan *software*

4. Untuk menjalankan video dari *YouTube* bisa diakses dengan klik play pada tampilan blog jadi bisa menjalankan video tanpa meninggalkan laman web blog seperti tampil pada gambar 6. Akan tetapi bisa juga di klik tulisan *YouTube* pada kanan bawah sehingga akan menuju halaman *YouTube* aslinya (Gambar 5).



Gambar 5. Tampilan salah satu video pembelajaran *YouTube*

5. Pada bagian bawah postingan atau di bawah video terdapat pilihan *reaction*, bisa dipilih reaksi antara menarik, keren dan mantab. Juga terdapat *link share* menuju laman sosial media. Di bawahnya lagi terdapat video yang sejenis dan juga ada kotak komentar sehingga pengunjung bisa langsung memberikan respon dengan mengetik komentarnya.
6. Pada bagian *footer* dapat diakses *google maps* menuju alamat Universitas STEKOM kampus Kendal, dikarenakan peneliti bertugas di kampus Kendal. Di sebelah kanan terdapat alamat lengkap dari seluruh cabang Universitas STEKOM dan juga tampil video populer atau video yang paling banyak dikunjungi di *web blog* (Gambar 6).



Gambar 6 . Tampilan *footer web blog*

3.3. Respon Mahasiswa Terhadap *Web Blog* dan *YouTube* sebagai Media PJJ

Media pembelajaran jarak jauh berupa *web blog* dan video *YouTube* yang telah dibuat, kemudian peneliti membuat kuesioner dengan memanfaatkan *google form* dan disebar ke grup kelas desain grafis semester 3 dan semester 5 Universitas STEKOM kampus Kendal. Adapun kuesioner yang terkumpul sejumlah 38 mahasiswa dari target awal 40 mahasiswa. Berdasarkan tabel penghitungan skor sebelumnya maka dapat diambil hasil respon mahasiswa adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kuesioner Respon Mahasiswa

No	Pernyataan	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	Skor (%)
1.	Tampilan layout <i>web blog</i>	18	14	6	0	0	86,32
2.	Tampilan visual (warna)	18	10	6	4	0	82,11
3.	Tingkat ketertarikan mahasiswa terhadap <i>web blog</i>	20	12	4	2	0	86,32
4.	Pemahaman penggunaan <i>web blog</i> dan <i>YouTube</i>	20	16	2	0	0	89,47
5.	Kemudahan penangkapan materi video <i>YouTube</i>	28	6	4	0	0	92,63
6.	Penggunaan bahasa pada video perkuliahan <i>YouTube</i>	24	12	2	0	0	91,58
7.	Kemudahan akses menu dan kategori pada <i>web blog</i>	20	16	2	0	0	89,47
8.	Keberhasilan fungsi link atau tautan pada <i>web blog</i>	20	18	0	0	0	90,53
9.	Pengaruh <i>web blog</i> terhadap motivasi belajar mahasiswa	22	14	2	0	0	90,53
10.	Efektifitas <i>web blog</i> dalam Pembelajaran jarak jauh	20	10	6	2	0	85,26

Dari perhitungan data pada tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata dari keseluruhan pernyataan di atas terhadap *web blog* dan *YouTube* pembelajaran jarak jauh program studi desain grafis adalah sejumlah 88,42% yang berarti *web blog* hasil penelitian ini adalah “*Sangat Baik*” dan dapat dijadikan referensi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan *web blog* sebagai media pembelajaran jarak jauh ini menggunakan penyedia *blog* gratis dari *blogger.com* dan ditambahkan *template responsive* dari *soratemplates.com*. Setelah *web blog* jadi kemudian dibelikan domain Indonesia sehingga *web blog* dapat diakses dengan domain www.kuliahdesaingrafis.my.id
2. *Web blog* yang dikombinasikan dengan video pembelajaran dari *YouTube* dapat dijadikan salah satu contoh media pembelajaran jarak jauh pada program studi Desain Grafis Universitas STEKOM kampus Kendal. Berdasarkan hasil kuesioner respon mahasiswa, *web blog* ini tergolong kategori “*Sangat Baik*” dengan persentase sejumlah 88,42% sehingga *web blog* ini dapat dijadikan referensi.

3. Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang membangun dari mahasiswa semester 3 dan semester 5 program studi Desain Grafis sebagai pengguna *web blog*, antara lain :
 - a. Perlu ditambahkan halaman atau link menuju karya mahasiswa atau tugas-tugas mahasiswa agar pengunjung juga bisa melihat dan menjadikan karya-karya mahasiswa sebagai acuan atau referensi.
 - b. Tugas dari mata kuliah yang sudah berjalan dijadikan satu video dengan materi, alangkah lebih baik ada menu tambahan menuju halaman tugas-tugas yang harus diselesaikan mahasiswa.
 - c. Tampilan antarmuka atau kombinasi warna dari *web blog* dibuat lebih menarik lagi serta ditambahkan banner animasi sehingga mahasiswa tidak cepat bosan dalam mengakses *web blog*.

Daftar Pustaka

- [1] Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [2] Karaman, T. (2011). Use of blogs in teacher education to reflect on teaching practices. *5 th International Computer & Instructional Technologies Symposium*.
- [3] Wijayanti, A. &. (2017). Pengembangan E-Portofolio Tematik-Terpadu Berbasis Web Blog untuk Menanamkan Karakter Kritis dan Kreatif melalui Pembelajaran IPA. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 30–39.
- [4] Helianthusonfri, J. (2016). *Youtube Marketing. Panduan Praktis dan Lengkap Belajar Pemasaran Lewat Youtube*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [5] I, Wirartha. M. (2006). *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Arikunto, S. (1984). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- [7] Nurmahmudah, E., & Nuryuniarti, R. (2019). *Otak Atik Google-Forms : Untuk Pembuatan Kuesioner Dan Quiz*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- [8] Husnan, F., & Creativity, J. (2017). *Membangun Website Interaktif dengan Blogger oleh Fathul Husnan & Java Creativity*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.