



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDPRESS DENGAN FITUR LMS UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP NEGERI 1 GONDANG TULUNGAGUNG

Soni Hendarkanto<sup>1</sup>, Rico Andhika Putra<sup>2</sup>

Email: [sonihendar.kip@gmail.com](mailto:sonihendar.kip@gmail.com)<sup>1</sup>, [ricoandhikaputra@ubhi.ac.id](mailto:ricoandhikaputra@ubhi.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Bhinneka PGRI<sup>1</sup>

Universitas Bhinneka PGRI<sup>2</sup>

Korespondensi: [sonihendar.kip@gmail.com](mailto:sonihendar.kip@gmail.com)\*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis WordPress dengan LMS LearnPress untuk mendukung pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung pada materi Berpikir Komputasional kelas IX. Sekolah belum memiliki media pembelajaran daring, sementara siswa tidak diizinkan membawa perangkat ke sekolah, sehingga dibutuhkan solusi pembelajaran online yang fleksibel dan mandiri. Metode yang digunakan adalah pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap Define dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara guru dan studi kurikulum. Tahap Design mencakup perancangan media berbasis WordPress dengan integrasi LearnPress. Materi terdiri dari sembilan lesson yang dilengkapi gambar, video, dan tiga kuis (dua kuis tengah dan satu evaluasi akhir). Tahap Develop melibatkan validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor 80% dan ahli materi 86%, keduanya dinyatakan layak. Uji coba skala kecil terhadap lima siswa menghasilkan tingkat kelayakan 83,6%. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan kepada 30 siswa dengan hasil persentase kelayakan rata-rata sebesar 87,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan di lingkungan SMP, mendukung pembelajaran mandiri siswa, dan meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar. Platform WordPress dan plugin LearnPress terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang mudah dikembangkan.

**Kata Kunci:** Gondang Tulungagung, Informatika, LearnPress, Media Pembelajaran, SMP, WordPress

### Abstract

This research aims to develop learning media based on WordPress with the LearnPress LMS plugin to support Informatics learning at SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung, focusing on the Grade IX topic of Computational Thinking. The school does not yet have an online learning platform, and students are not allowed to bring personal devices to school, thus requiring an independent and flexible online learning solution. The development method used is the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). In the Define stage, a needs analysis was conducted through teacher interviews and curriculum study. The Design stage included the design of learning media using WordPress and LearnPress. The materials consist of nine lessons equipped with images, videos, and three quizzes (two mid-section quizzes and one final evaluation). The Develop stage involved validation by media and subject experts. The media expert gave an 80% feasibility score, while the subject expert gave 86%, both considered valid. A small-scale trial with five students yielded a feasibility score of 83.6%. A field trial involving 30 students showed an average feasibility score of 87.8%. The results indicate that the developed media is feasible for use in junior high school, supports independent student learning, and enhances understanding and learning motivation. The WordPress platform with the LearnPress plugin is proven to be an effective and easily developed alternative learning media.

**Keywords:** Gondang Tulungagung, Informatics, LearnPress, Learning Media, SMP, WordPress

### Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 695

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara penyampaian materi dan interaksi antara guru dan siswa. Di era digital saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi telah bergeser menuju pemanfaatan media digital dan pembelajaran daring berbasis platform (Ariani et al., 2023). Hal ini membuka peluang bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui inovasi media yang adaptif dan interaktif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah, terutama jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi secara optimal. Mata pelajaran Informatika yang seharusnya menjadi pintu masuk literasi digital justru sering kali diajarkan dengan pendekatan konvensional dan minim media interaktif (Halawa, 2021). Di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung, misalnya, guru masih mengandalkan metode ceramah dan materi dari buku paket, tanpa dukungan media pembelajaran berbasis web yang dapat memfasilitasi eksplorasi mandiri siswa.

Kesenjangan ini menunjukkan adanya gap antara kebutuhan pembelajaran di era digital dengan praktik pengajaran di lapangan. Dalam konteks pendidikan modern, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan tersebut, sekaligus mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel (Wibowo, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis web yang terintegrasi dengan Learning Management System (LMS) menjadi solusi yang relevan untuk diterapkan, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

WordPress merupakan salah satu platform content management system (CMS) yang populer dan memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring. Dengan dukungan plugin LMS seperti LearnPress, WordPress dapat menyediakan fitur pengelolaan kursus, kuis interaktif, hingga pelaporan kemajuan belajar secara sistematis (Sedyono et al., 2022). Keunggulan fleksibilitas dan kemudahan pengelolaan konten membuat WordPress ideal sebagai solusi pembelajaran berbasis web di lingkungan SMP.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan WordPress dalam pembelajaran. Misalnya, Nuraeni (2021) mengembangkan perangkat pembelajaran online berbasis WordPress yang terbukti layak dan mendapat respons positif dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, WordPress dapat dioptimalkan menjadi media pembelajaran yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik dan mudah diakses. Penelitian oleh Falih & Hayati (2023) juga membuktikan bahwa platform LMS berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis web memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, mandiri, dan sesuai gaya belajar masing-masing. Dengan integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan (Dianti et al., 2023). Kelebihan lainnya adalah efisiensi biaya dan kemudahan evaluasi pembelajaran melalui sistem otomatis, yang sangat membantu guru dalam proses penilaian dan pelaporan hasil belajar.

Selain itu, plugin LearnPress sebagai bagian dari WordPress menyediakan fitur-fitur utama seperti course builder, pengelolaan kuis, pemberian sertifikat, hingga integrasi forum diskusi melalui BuddyPress, yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif (Khaliq et al., 2023). LearnPress juga mendukung penggunaan dalam bahasa Indonesia, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami serta mengoperasikan platform tersebut.

Media pembelajaran berbasis WordPress dengan LMS LearnPress sangat sesuai untuk mendukung materi Informatika kelas IX, khususnya topik Berpikir Komputasional. Materi ini mencakup pengantar konsep berpikir komputasional, algoritma, struktur data, hingga pohon keputusan yang memerlukan pendekatan visual dan sistematis dalam penyampaiannya (Putro et al., 2022). Dengan platform yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak tersebut melalui simulasi dan latihan mandiri.

Meskipun WordPress memiliki beberapa kekurangan seperti kebutuhan pembaruan rutin dan potensi beban sistem, kelebihanannya jauh lebih besar jika dikelola dengan baik. Fleksibilitas, kustomisasi tinggi, dan ketersediaan plugin edukatif menjadikan WordPress sebagai platform strategis untuk diterapkan di sekolah yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi (Anggraeni, 2025).

Dengan mempertimbangkan latar belakang, urgensi, dan celah penelitian yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WordPress dengan integrasi plugin LearnPress yang didesain untuk mendukung pembelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media tersebut melalui tahapan validasi ahli dan uji coba siswa. Hasilnya diharapkan dapat menjadi solusi nyata bagi implementasi pembelajaran daring di tingkat SMP dan menjadi rujukan bagi pengembangan media serupa di sekolah lainnya...

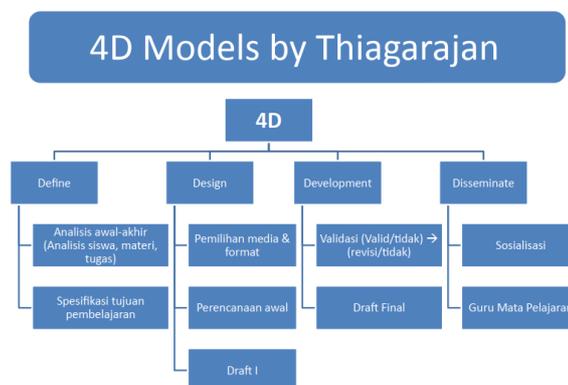
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarnya). Model ini dipilih karena mampu memfasilitasi proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis dan bertahap (Sihombing, 2024).

### Model Pengembangan

Model 4D dipilih karena dinilai sistematis dalam mengembangkan produk pendidikan, terutama media berbasis teknologi informasi.

Gambar 1. Skema Penelitian Model 4D



Setiap tahap dalam model ini dilaksanakan secara berurutan, untuk menjamin kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna dan efektivitas dalam pembelajaran (Nuraini et al., 2025).

### 1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan serangkaian analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, serta identifikasi karakteristik pengguna. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital interaktif, sehingga dibutuhkan inovasi berupa media pembelajaran daring yang mendukung pembelajaran mandiri (Nuraini et al., 2025).

### 2. Design (Perancangan)

Tahap desain difokuskan pada perancangan struktur website dan antarmuka LMS LearnPress. Dalam tahap ini, dilakukan perancangan layout, navigasi menu, desain tampilan, serta penyusunan konten pembelajaran. Konten disusun berdasarkan materi



Berpikir Komputasional yang terdapat dalam kurikulum Informatika kelas IX. Produk awal yang dihasilkan pada tahap ini berupa draft media pembelajaran dalam bentuk platform WordPress yang terintegrasi dengan LMS LearnPress (Nuraini et al., 2025).

### 3. Develop (Pengembangan)

Setelah desain awal selesai, tahap pengembangan dilakukan dengan membangun platform WordPress secara aktual, mengintegrasikan plugin LearnPress, dan mengunggah konten pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, media divalidasi oleh dua pihak: ahli media (dosen pembimbing) dan ahli materi (guru informatika). Validasi dilakukan menggunakan instrumen skala Likert untuk menilai aspek konten, desain visual, dan fungsionalitas sistem (Nuraini et al., 2025).

Media yang telah divalidasi kemudian diuji coba dalam dua tahap. Uji coba skala kecil dilakukan kepada lima siswa untuk mengidentifikasi kendala teknis dan kelayakan awal. Hasilnya digunakan untuk melakukan perbaikan. Setelah direvisi, media dilanjutkan pada uji coba skala besar yang melibatkan 30 siswa kelas IX guna mengukur kelayakan media secara menyeluruh (Ramadhani & Rahayu, 2022).

**Tabel 1. Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.	4
2	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disampaikan dengan jelas dan terukur.	3
3	Materi memiliki relevansi dengan kebutuhan dan konteks peserta didik.	4
4	Metode penyampaian materi sesuai dengan karakteristik isi dan tujuan pembelajaran.	4
5	Tersedia evaluasi atau penilaian yang tepat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.	5
6	Materi disajikan dengan cakupan dan kedalaman yang memadai sesuai tingkatannya.	4
7	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.	3
8	Isi materi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini.	4
9	Contoh, ilustrasi, atau visualisasi yang disediakan mendukung pemahaman konsep.	4
10	Terdapat keterkaitan antar submateri sehingga membentuk alur pembelajaran yang logis.	5
Jumlah Skor		43

**Tabel 2. Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor
1	Antarmuka media pembelajaran ini dirancang secara menarik dan konsisten di setiap halaman.	4
2	Kombinasi warna antara latar belakang, teks, dan elemen lainnya tampak serasi dan tidak mengganggu.	3
3	Teks yang digunakan mudah dibaca dan jelas terlihat oleh pengguna.	4
4	Gambar, video, dan elemen multimedia mendukung materi pembelajaran dengan baik	4



No	Pernyataan	Skor
5	Tata letak elemen di halaman memudahkan pengguna dalam menavigasi isi pembelajaran	4
6	Media pembelajaran ini mudah diakses dan memiliki waktu muat (loading) yang cepat	4
7	Seluruh tombol navigasi dan hyperlink berfungsi dengan baik sesuai tujuan penggunaannya.	4
8	Media dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (komputer, tablet, HP) dan browser umum.	4
9	Keamanan data pengguna dan privasi sudah diperhatikan dalam pengembangan media ini.	4
10	Proses registrasi dan login bagi pengguna berlangsung dengan mudah dan tanpa kendala.	5
Jumlah skor		40

#### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap akhir dari model 4D ini adalah penyebarluasan. Setelah produk dinyatakan layak melalui uji validasi dan uji coba, media pembelajaran diterapkan di lingkungan kelas sesungguhnya. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengukur efektivitas, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media ini (Destriana et al., 2021). Data yang diperoleh menjadi dasar untuk revisi akhir sebelum media siap digunakan secara luas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WordPress dengan integrasi plugin LearnPress untuk mendukung pembelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Proses pengembangan mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Berikut adalah hasil dari masing-masing tahapan tersebut.

#### 1. Tahap Define: Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan analisis kurikulum. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung masih bersifat konvensional dan minim media pembelajaran digital. Guru hanya menggunakan media presentasi sederhana, sementara siswa menunjukkan minat rendah terhadap materi abstrak yang disampaikan secara monoton. Temuan ini menunjukkan urgensi untuk menyediakan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mandiri (Nuraini et al., 2025).

#### 2. Tahap Design: Perancangan Media

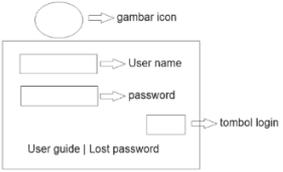
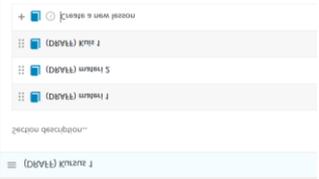
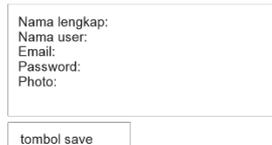
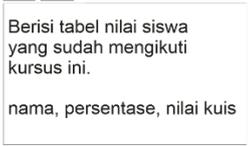
Media dirancang menggunakan sistem manajemen konten WordPress dengan plugin LearnPress. Materi pembelajaran difokuskan pada topik Berpikir Komputasional, yang dibagi menjadi sembilan lesson, yaitu:

- a. Pengantar Berpikir Komputasional
- b. Struktur Data
- c. Ekspresi dan Operasi Logika
- d. Algoritma
- e. Mengenal Pohon Keputusan
- f. Membuat Pohon Keputusan
- g. Rangkuman
- h. Refleksi Diri

i. Evaluasi

Setiap lesson terdiri atas materi teks, gambar, video pembelajaran, dua kuis tengah, dan satu evaluasi akhir. Platform juga menyediakan halaman login, profil pengguna, dan fitur pelaporan progres belajar.

**Tabel 3. Design**

No.	Rancangan desain	Keterangan
1		Halaman awal dimulai dari Login, pada halaman ini terdapat gambar icon sekolah, form user password, tombol login, petunjuk “user guide” dan lost password
2		Setelah berhasil login, user akan langsung masuk ke menu Kursus. Pada halaman ini terdapat pilihan menu utama di sebelah kanan atas, menu start untuk memulai kursus
3		Kursus terdiri dari beberapa materi (lesson) sesuai dengan buku paket bab berpikir komputasional
4		Terdapat kuis dengan format pilihan ganda dan benar/salah. Dibagian bawah terdiri dari nomor urus soal dan tombol next untuk menuju soal selanjutnya
5		Format soal pilihan ganda, ABCD, user hanya bisa memilih satu jawaban.
6		Menu profil akan menuju ke halaman edit/rubah profil yang terdiri dari kolom nama, user, email, password, dan tombol save
7		Halaman progres berisi tabel daftar siswa yang telah mengikuti kursus ini. Berisi kolom nama siswa, presentase kelengkapan kursus, dan nilai kuis. Terdapat tombol cetak di sebelah atas

3. Tahap Develop: Pengembangan Media dan Validasi

Pengembangan media dilakukan berdasarkan rancangan awal dengan menambahkan elemen interaktif ke dalam platform WordPress. Selanjutnya, media divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor kelayakan



sebesar 86%, dan validasi dari ahli media mencapai 80%, keduanya masuk dalam kategori “layak digunakan” (Sihombing, 2024).

Setelah validasi, dilakukan uji coba skala kecil kepada lima siswa. Hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 83,6%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan dipahami siswa. Saran perbaikan dari siswa terkait letak tombol navigasi dan penyesuaian warna telah diterapkan sebelum tahap uji lapangan dilakukan (Destriana et al., 2021).

a. Validasi Ahli Media

Dilakukan oleh dosen teknologi pendidikan. Penilaian mencakup desain antarmuka, navigasi, dan keterbacaan. Skor kelayakan mencapai 80%, dikategorikan layak. Saran perbaikan mencakup konsistensi tampilan ikon dan ukuran teks (Sihombing, 2024).

b. Validasi Ahli Materi

Dilakukan oleh guru mata pelajaran Informatika. Fokus penilaian mencakup kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan instruksi, dan struktur materi. Hasil validasi mencapai 86%, termasuk kategori layak.

c. Uji Coba Skala Kecil

Media diuji kepada 5 siswa kelas IX. Respon mereka menunjukkan media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman materi. Rata-rata skor kelayakan mencapai 83,6%, dikategorikan sangat layak.

4. Tahap Disseminate: Uji Coba Lapangan dan Implementasi

Tahap akhir adalah uji coba lapangan pada 30 siswa kelas IX SMP Negeri 1 Gondang. Data diperoleh dari angket respon siswa dan guru, serta observasi langsung.

a. Hasil Respon Siswa

Siswa memberikan skor kelayakan rata-rata 87,8%, termasuk kategori sangat layak. Mereka menyatakan bahwa fitur kuis dan video sangat membantu memahami materi.

b. Hasil Respon Guru

Guru merasa media membantu penyampaian materi dan proses evaluasi. Fitur pelaporan progres membantu memantau perkembangan siswa secara real-time.

c. Implementasi Materi Berpikir Komputasional

Materi yang diimplementasikan dalam media pembelajaran mencakup topik-topik utama sebagai berikut:

- Struktur Data: disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk membantu siswa memahami pengorganisasian data.
- Ekspresi dan Operasi Logika: dijelaskan melalui simulasi animasi logika AND, OR, dan NOT.
- Algoritma dan Pohon Keputusan: disajikan dengan contoh diagram alur dan simulasi skenario bercabang.

Setelah implementasi, terlihat bahwa siswa lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Hasil kuis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, siswa merasa tertarik belajar mandiri karena materi disajikan menarik dan mudah dinavigasi.

Gambar 2. Tampilan Video di Materi



Media pembelajaran berbasis WordPress dengan plugin LearnPress yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Informatika. Validasi para ahli serta hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi berpikir komputasional.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis WordPress dengan integrasi LMS LearnPress dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Hal ini tercermin dari validasi oleh ahli materi dan media yang memperoleh nilai lebih dari 80%, serta hasil uji skala kecil dan besar yang juga menunjukkan tingkat kelayakan di atas 83%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis web mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang fleksibel dan interaktif, sebagaimana dikemukakan oleh Ariani et al. (2023) yang menyatakan bahwa teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran.

Keberhasilan media ini juga memperkuat teori bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Wulandari et al. (2023), media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Dalam konteks penelitian ini, konsep berpikir komputasional yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa, menjadi lebih mudah dipahami melalui penyajian visual dan interaktif seperti video, kuis, dan struktur materi yang terorganisir dalam LMS.

Dari sisi teori pembelajaran berbasis website, hasil ini juga sejalan dengan Dini & Ekohariadi (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web mendukung fleksibilitas waktu dan tempat serta memungkinkan pengintegrasian berbagai media (teks, video, animasi) dalam satu platform. Dalam penelitian ini, WordPress dan LearnPress berhasil dimanfaatkan untuk menyajikan konten berbasis multimedia secara responsif dan mudah diakses oleh siswa, baik dari perangkat laptop maupun smartphone.

Keunggulan lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah fitur pelaporan progres belajar pada plugin LearnPress, yang memungkinkan guru memantau pencapaian siswa secara real-time. Temuan ini sejalan dengan pendapat Khaliq et al. (2023) yang menyebutkan bahwa LMS modern mampu menyediakan laporan otomatis dan mendukung pembelajaran mandiri serta adaptif.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terdapat beberapa perbedaan dan keunikan. Misalnya, penelitian oleh HO Zidan et al. (2024) juga menggunakan WordPress untuk LMS, tetapi diterapkan pada pelatihan desain grafis di balai pelatihan kerja, bukan pada mata pelajaran sekolah formal. Penelitian ini juga berbeda dengan Dadan Ahmad Solehudin (2023) yang menggunakan Tutor LMS dan difokuskan pada pelajaran Matematika di sekolah berasrama. Dalam hal ini, keunikan penelitian Soni Hendarkanto terletak pada konteks pendidikan formal tingkat SMP, fokus pada topik Berpikir Komputasional, serta penggunaan LearnPress sebagai plugin utama.



Sementara penelitian oleh Mira Sartika (2022) menunjukkan efektivitas multimedia interaktif untuk praktik kerja industri di SMK, penelitian ini menegaskan bahwa multimedia juga efektif diterapkan di SMP untuk mata pelajaran teoritis seperti Informatika. Hal ini menunjukkan fleksibilitas dan skalabilitas pendekatan e-learning berbasis WordPress dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Selain itu, temuan dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi baru pada pengembangan media pembelajaran dengan LMS di jenjang SMP. Penelitian terdahulu seperti oleh Falih & Hayati (2023) lebih menekankan pada peningkatan motivasi belajar siswa secara kuantitatif, namun belum membahas secara mendalam desain konten, struktur navigasi, dan fitur pelaporan seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi inovatif dan aplikatif dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif, berbasis open source, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum di sekolah menengah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WordPress dengan integrasi plugin LearnPress guna mendukung pembelajaran Informatika pada materi Berpikir Komputasional di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba kepada siswa dalam skala kecil dan besar, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan WordPress sebagai platform serta LearnPress sebagai sistem manajemen pembelajaran terbukti mampu menyajikan materi secara sistematis, interaktif, dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di era digital. Fitur-fitur seperti kuis, pelaporan progres, serta konten multimedia turut mendukung keterlibatan siswa dalam belajar serta memudahkan guru dalam proses evaluasi.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web dapat membantu menjembatani kesenjangan antara pendekatan pembelajaran konvensional dan kebutuhan akan pembelajaran digital. Temuan ini tidak hanya memperkuat teori-teori yang relevan tentang efektivitas media digital dalam pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa pengembangan media yang praktis dan aplikatif di jenjang SMP, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dan sekolah mulai memanfaatkan platform digital seperti WordPress dalam pembelajaran, khususnya untuk materi-materi yang membutuhkan visualisasi dan interaktivitas tinggi. Penggunaan LMS seperti LearnPress terbukti memberikan kemudahan dalam pengelolaan kelas, distribusi materi, dan pemantauan progres belajar siswa. Untuk pengembang media, penting untuk terus memperbarui isi dan fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna serta perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ini secara kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta mengadaptasi media untuk mata pelajaran lain. Diharapkan pengembangan ini menjadi contoh yang dapat direplikasi di sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran digital di jenjang pendidikan menengah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. K. P., Dewi, I. K. M., & Pratiwi, N. M. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 155-165. <https://doi.org/10.23887/jpsi.v11i2.48907>
- Dadan, A. S. (2023). Pengembangan website e-learning berbasis WordPress menggunakan plugin Tutor LMS pada mata pelajaran matematika kelas VIII di MTsN 1 Ciamis [Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <http://digilib.uinsgd.ac.id>



- Destriana, N., & Atmazaki. (2021). Pengembangan e-learning berbasis WordPress pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 52-60. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.20903>
- Dini, I. N., & Ekohariadi. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 87-97. <https://doi.org/10.23887/jpi.v13i1.53429>
- Falih, A., & Hayati, H. (2023). Pengaruh penggunaan media LMS berbasis web terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 45-53. <https://doi.org/10.32528/jptk.v14i2.59321>
- Jailani, M. (2023). Sistem manajemen pembelajaran dan pemantauan progres belajar siswa berbasis LMS. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 5(1), 77-85. <https://doi.org/10.31227/osf.io/lk7hf>
- Khaliq, M. F., Sari, R. D., & Suryani, R. (2023). Pengembangan LMS menggunakan WordPress dan LearnPress untuk pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(3), 125-136. <https://doi.org/10.32528/jtp.v6i3.39945>
- Nabilah, F., Nuryanti, & Kurniawati, H. (2022). Penerapan model problem-based learning dalam pembelajaran Informatika. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(2), 144-151. <https://doi.org/10.17509/jpi.v9i2.41723>
- Nuraeni, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran daring berbasis WordPress pada pelajaran Bahasa Inggris kelas XI. *Jurnal Pendidikan Edutech*, 5(1), 12-21. <https://doi.org/10.21009/edutech.v5i1.20482>
- Nuraini, A., Hendarkanto, S., & Sihombing, R. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis WordPress dengan LMS LearnPress untuk materi Informatika SMP. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 6(1), 101-115.
- Putro, H. W., Wulandari, D. S., & Yulianto, B. (2022). Pengembangan media interaktif materi berpikir komputasional di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(1), 34-41. <https://doi.org/10.31004/jtpd.v4i1.41521>
- Ramadhani, R., & Rahayu, S. (2022). Evaluasi pembelajaran berbasis LMS terhadap efektivitas belajar siswa SMP. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 56-64. <https://doi.org/10.23887/jep.v10i1.52891>
- Sedyono, E., Sulistyowati, S., & Handayani, D. (2022). Penerapan LMS pada WordPress dengan LearnPress sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 89-98. <https://doi.org/10.34010/jiti.v15i2.47921>
- Sihombing, R. M. (2024). Validasi media pembelajaran berbasis WordPress pada mata pelajaran Informatika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-70. <https://doi.org/10.24832/jitp.v5i1.59782>
- Wibowo, H. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Informatika SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 134-142. <https://doi.org/10.23887/jipt.v7i2.52316>



Wulandari, D. S., Yulianto, B., & Putro, H. W. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk siswa SMP: Pengaruh terhadap motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(1), 22-29. <https://doi.org/10.32528/jpi.v8i1.53919>

Zidan, H. O., & Fathurrahman, A. (2024). Pengembangan LMS berbasis WordPress untuk pelatihan desain grafis. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 108-117. <https://doi.org/10.31294/jatp.v9i2.55937>