

## LAMAN WORD PRESS SEBAGAI MEDIA BELAJAR DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MENULIS DI ERA DIGITAL

Ardi Wina Saputra  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia-FKIP  
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

### ABSTRACT

*Digitalization has entered all lines of life. One of them is education. The purpose of this study was to determine the benefits of wordpress pages as a medium for learning extracurricular activities in the digital age. The method used in this research was literature study. The results of this study were to find out the benefits of the wordpress page in terms of elements, types, features, and all other devices. This research can be used as a recommendation for educators to use wordpress pages as learning media and extracurricular activities.*

**Key Words:** *pages, online media, extracurricular, digital era.*

### A. Pendahuluan

Pada era digital ini, komputerisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan, dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan bersifat luwes dan fleksibel, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang menginginkannya tanpa memandang usia, jenis, dan pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan untuk berinteraksi dan berkolaborasi. Menurut Uno dan Lamatenggo (2011:61), ada tiga kecenderungan dunia pendidikan di Indonesia pada masa mendatang.

Pertama, berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*). Pendidikan terbuka dan jarak jauh perlu dimasukkan sebagai strategi utama. Kedua, *sharing resource* bersama lembaga pendidikan, latihan dalam sebuah jaringan perpustakaan dan instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada sekadar buku dan buku. Ketiga, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video. Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, memungkinkan terjadinya proses belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan mahasiswa dengan dosennya atau guru dengan muridnya, melihat nilai secara *daring*, mengecek keuangan, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas yang diberikan oleh guru atau dosen, dan sebagainya.

Bentuk materi, ujian, dan kuis dapat diaplikasikan dalam internet yang kemudian diunduh oleh siswa. Hal tersebut juga sebagai wujud mengaplikasikan media internet secara sehat oleh siswa. Saat ini internet sudah menjadi sebuah sarana

yang banyak dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat. Internet sehat dapat dikategorikan dalam arti sempit dan arti luas (Hernita, 2011: 3). Secara sempit, internet sehat berarti dalam pandangan bahwa situasi ketika pengguna melakukan aktivitas berselancar di dunia maya, atau ketika pengguna memanfaatkan internet untuk *browsing*, mengunduh berkas, bermain game daring, maupun hanya sekadar melakukan aktivitas sosial. Internet sehat dalam arti spesifik adalah segala hal yang berkaitan dengan akses mengakses internet yang memiliki nilai positif bagi para pengguna internet agar senantiasa memberikan manfaat yang terbaik bagi diri sendiri, maupun orang lain. Pembelajaran berbasis *e-learning* juga merupakan salah satu cara mewujudkan penggunaan internet secara sehat, baik dalam arti sempit maupun luas. Hal tersebut karena *e-learning* merupakan wujud kegiatan pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi secara edukatif.

Penggunaan *e-learning*, khususnya media laman pada kegiatan ekstrakurikuler dibutuhkan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyerap materi pada kegiatan ekstrakurikuler. Penggunaan media *laman* bagi pembinaan ekstrakurikuler ini, bukan berarti para guru dapat menghilangkan pembelajaran di dalam kelas. Cisco (2001: 5) mengungkapkan bahwa *e-learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat pembelajaran melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Penelitian terdahulu yang juga memanfaatkan laman sebagai media pembelajaran adalah penelitian dari Widyartono dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Web Interaktif* (2010). Penelitian ini menghasilkan produk berupa laman bahan ajar Bahasa Indonesia. Semua materi yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia disajikan dalam laman ini.

## B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan ekstrakurikuler, kemudian mengatasi permasalahan tersebut menggunakan sumber referensi yang mutakhir. Objek penelitian ini adalah literatur-literatur yang dirangkai oleh peneliti yang membentuk sebuah pola teknik pembelajaran berbasis laman.

## C. Pembahasan

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, laman adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen yang terdapat dalam komputer yang dihubungkan melalui internet. Laman menurut Saputro (2007: 59) adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, dan gabungan dari semua itu. Keseluruhan penggabungan tersebut membentuk sebuah rangkaian yang dapat dikaitkan satu sama lain melalui halaman-halaman laman yang disediakan oleh penyedia laman.

Pendapat mengenai laman juga diungkapkan oleh Wardhani (2006: 98), menurutnya laman adalah sistem pengiriman dokumen tersebar yang berjalan di internet dan dikembangkan oleh ECRN (European Center for Nuclear Research).

ECRN sendiri merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi yang lokasinya berada di Geneva, Swiss. Tujuan didirikannya lembaga ini adalah untuk membantu para fisikawan dari berbagai lokasi yang berbeda dalam bekerja sama dan berbagi material penelitian.

### 1. Unsur Laman

Wardhani (2006: 21) membagi unsur laman menjadi empat. *Pertama*, nama ranah atau *domain name*. Nama ranah juga disebut sebagai *Uniform Resource Locator* (URL). Nama ini bertujuan untuk mengidentifikasi sebuah laman atau alamat laman yang digunakan dalam jaringan internet. Nama laman diperjualbelikan di internet guna mendapat hak pemakaian. Pengguna cukup membayar biaya sewa per tahun. Windaryanto (2010: 52), menemukan delapan nama ranah laman berekstensi lokal Indonesia, yaitu (1) .co.id digunakan untuk perusahaan yang memiliki badan hukum sah, (2) .ac.id digunakan untuk lembaga pendidikan, (3) .go.id digunakan untuk lembaga pemerintahan Republik Indonesia, (4) .mil.id digunakan untuk lembaga militer Republik Indonesia, (5) .or.id digunakan untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori "ac.id", "co.id", "go.id", "mil.id", dan lain-lain, (6) .war.net.id digunakan untuk industri warung internet (warnet) di Indonesia, (7) .sch.id digunakan untuk lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP, atau SMU, dan (8) .web.id digunakan untuk badan usaha organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatan di World Wide Web (WWW).

*Kedua*, *host web* (*web hosting*). *Host web* adalah ruangan yang terdapat dalam *hard disk*. *Hard disk* adalah tempat untuk menyimpan beragam data file mulai dari gambar, dokumen, dan segala bentuk format file lainnya yang nantinya ditampilkan dalam laman. Kapasitas *host web* bergantung pada besaran data yang hendak dimasukkan. Selain itu, besaran biaya sewa per tahun juga mempengaruhi besaran *host web* ini. Ukuran penentu besaran *host web* adalah mega atau giga *byte*.

*Ketiga*, bahasa program. Bahasa program merupakan kode yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam laman yang hendak diakses. Bahasa dalam laman ini berpengaruh pada tingkat interaktif sebuah web. Beberapa contoh bahasa program dalam web adalah HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java Applets, dan lain sebagainya. Bahasa pendukung dalam situs web adalah ASP, JSP, dan PHP. Sedangkan bahasa dasar yang digunakan dalam situs adalah HTML. Tujuan dari bahasa program adalah membangun portal berita, artikel, surat elektronik, forum diskusi, buku tamu, dan segala bentuk interaksi lainnya yang memerlukan pembaharuan setiap saat.

*Keempat*, desain laman. Desain laman dapat disebut sebagai pemaparan yang menentukan kualitas serta penampakan sebuah laman. Kemenarikan desain laman mempengaruhi minat pengunjung untuk mengunjungi laman yang telah dibuat. Perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk mendesain laman pun beragam, antara lain Microsoft Frontpage, Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, dan Macromedia Firework. Secara umum, ada dua opsi utama dalam membuat desain laman, yaitu pembuatan secara manual atau pembuatan secara instan. Pembuatan

desain laman secara manual dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman. Pembuatan desain laman secara instan dilakukan dengan cara membangun *site builder* dengan program *Learning Management System* (LMS).

Empat unsur laman tersebut oleh Saputro (2007:61) dilengkapi dengan dua unsur lagi. *Pertama*, program transfer data ke pusat data. Program ini bertujuan untuk memudahkan para perancang laman dalam merancang laman di komputernya tanpa harus terkoneksi dengan jaringan internet. Cara ini dapat ditempuh melalui penyedia lokal (*local host*) yang diintegrasikan dengan *internet browser*. Agar laman dapat diakses ke seluruh dunia, maka file dalam laman harus ditransfer ke *webhosting*. Peraangkat lunak yang digunakan beragam, mulai dari Adobe Dreamweaver, WS FTP, Smart FTP, hingga Cute FTP.

*Kedua*, publikasi laman. Laman yang dibuat perlu dipublikasikan agar semakin dikenal oleh masyarakat. Cara yang dilakukan ada dua yaitu mendaftarkan laman pada mesin pencari seperti Google, MSN, Yahoo, altavista, bing, Search Indonesia, dan searchengine. Cara selanjutnya adalah dengan membayar agar situs cepat dikenal oleh pengunjung.

## **2. Jenis-jenis Laman**

Berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh Windaryanto (2010: 124), laman digolongkan menjadi tiga. *Pertama*, laman statis. Laman statis merupakan laman yang halamannya tidak berubah. Seandainya pemilik laman hendak mengubah tampilan, maka perubahan dapat dilakukan secara manual dengan cara mengedit kode yang menjadi struktur laman tersebut.

*Kedua*, laman dinamis. Laman dinamis merupakan laman yang dapat terus-menerus diperbaharui. Hal tersebut karena struktur laman ini memungkinkan untuk dapat diperbaharui. Selain itu, laman ini juga memungkinkan untuk diedit isinya. Laman dinamis sengaja disediakan untuk pengguna yang bergerak dalam berita jurnalistik. Portal berita seringkali menggunakan laman jenis ini untuk mempermudah menyajikan beritanya.

*Ketiga*, laman interaktif. Laman jenis ini memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan penyedia konten laman. Bentuk interaksinya beragam, mulai dari memberi tanda suka, menjawab pertanyaan atau kuesioner, hingga bertanya jawab secara langsung dengan penyedia konten laman. Laman jenis ini membutuhkan pengawasan yang super ketat agar masukan dari para pengguna laman tetap terarah dan tidak keluar dari topik utama laman tersebut.

## **3. Fitur-Fitur Laman**

Sebelum membahas fitur-fitur laman, alangkah baiknya apabila mengenal terlebih dahulu fitur-fitur internet yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Windaryanto (2010: 138), fitur-fitur internet dikategorikan ke dalam dua hal yaitu berbasis koneksi internet langsung dan tidak langsung.

Situs yang berbasis internet langsung dilakukan secara daring. Kegiatan yang dapat dilakukan melalui situs ini adalah kegiatan jelajah, mengunduh video menarik, menulis catatan, menulis surat elektronik, membuka situs berita elektronik, dan membentuk jejaring sosial pembelajaran.

Situs yang berbasis putus jaringan. Kegiatan yang dilakukan melalui situs ini adalah mengunduh segala sesuatu yang telah diunduh sebelumnya secara daring. File-file yang telah diunduh beragam, mulai dari perangkat pembelajarn, video pembelajaran, bahan ajar, hingga buku elektronik.

Media laman menggunakan fitur berbasis internet secara langsung. Fitur jenis ini lebih dominan digunakan dalam pembuatan laman. Fitur yang dapat diaktifkan dalam laman setelah dikoneksikan dengan internet, dapat dikategorikan menjadi sepuluh fitur utama.

Pertama, surat elektronik. Fitur ini memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan penyedia layanan laman. Pengguna laman dapat mengomentari konten laman dan bentuk laman atau bahkan menambahkan informasi yang tidak disediakan oleh pengguna laman. Bentuk surat elektronik ini beragam, mulai dari pesan singkat (*chatting*) hingga pesan panjang (*e-mail*). Para pengguna juga bisa membentuk *forum grup discussion* berdasarkan topik yang disampaikan oleh penyedia laman. Kecenderungan yang sering muncul adalah, para pengguna ini seringkali membentuk forum diskusi sendiri berdasarkan topik yang telah disampaikan atau disediakan oleh pengguna layanan laman.

Kedua, protokol pemindahan berkas. Protokol ini sering disebut sebagai *File Transfer Protokol* (FTP). FTP merupakan protokol yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kelompok lain yang terhubung dalam jaringan internet. Aplikasi ini menyediakan fasilitas untuk menyalin file secara elektronik dari satu komputer ke komputer lain. Melalui fasilitas ini, berbagai file penelitian maupun jurnal dapat disebarluaskan secara luas dengan anggaran terjangkau.

Ketiga, telekomunikasi internet. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menghubungi komputer lain yang berada pada jaringan internet. Telnet membuat pengguna seolah berada pada satu komputer yang sama dengan komputer pengguna lain yang sedang dihubungi.

Keempat, layanan *buletin board service*. Layanan ini dapat disingkat dengan BBS. Layanan ini menyediakan informasi tertentu dari berbagai bidang. Pelanggan diberi fasilitas untuk mengunduh dan mengasah atau meletakkan berkas pemakaian lain.

Kelima, layanan multimedia. Layanan ini merupakan fitur yang paling diminati baik oleh penyedia maupun pengguna laman. Hal tersebut karena melalui layanan ini, berbagai sumber multimedia dapat disajikan. Sumber-sumber tersebut, antara lain suara, gambar, video, dan animasi sehingga aplikasi ini menjadi sarana pengetahuan yang interaktif. Layanan ini dihubungkan dengan berbagai laman yang terintegrasi dalam laman. Konsep untuk mengintegrasikannya disebut dengan *hypertext*. Bentuk *hypertext* pada dasarnya seperti kata-kata biasa tetapi ketika dihubungkan maka dapat terkoneksi satu sama lain. Fitur *hypertext* ini dikembangkan menjadi *hypermedia*, sehingga media yang dihubungkan mampu terkoneksi satu samal lain dalam sebuah laman laman yang disediakan.

#### 4. Desain Laman *Word Press*

*Word Press* merupakan sebuah layanan *Laman* gratis yang didirikan oleh Matt Mullenweg (Juju, 2010: 5). Pada awalnya *Word Press* dibuat hanya sebagai web atau laman. *Word Press* adalah sebuah aplikasi laman yang memberikan kemudahan dalam membuat laman secara gratis dan tanpa perlu pengetahuan mendalam mengenai laman (Budiarto, 2010:1). Hal tersebut karena *Word Press* berfungsi sebagai aplikasi laman. *Word Press* sebenarnya telah ada pada *server webhosting* yang disewa. *Word Press* sebuah laman yang gratis dan mudah digunakan serta mempunyai berbagai fitur istimewa. Menurut Zaki (2009: 2), ada sebelas keunggulan dari *Word Press* yaitu (1) ukuran filenya ringkas, (2) mempunyai sistem *template* sehingga mudah untuk memodifikasi tampilannya, (3) adanya *widget* di *template*, mempermudah ketika ingin memasukkan kode khusus ke bagian tertentu dari *Laman*, (4) *open source*, sehingga bisa diperbaharui sesuai kebutuhan, (5) penambahan *link* ke situs lain juga mudah, karena diakomodasi menggunakan fitur *link management*, (6) URL yang digunakanya *search engine friendly* sehingga bisa lebih banyak mengundang *traffic*, (7) dapat mengakomodasi kategori bertingkat, (8) dapat memasukkan *tag* untuk artikel dan *post*, (9) pemformatan otomatis yang akan membetulkan kesalahan kode html, (10) mendukung *trackback* dan *pingback* yang akan menampilkan *link* ke situs lain yang berkaitan dengan *post* atau artikel, dan bisa mengakomodasi *plug in*.

#### 5. Layout

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep pesan yang dibawanya (Rustan, 2008: 1). Menyusun (proses *layout*) merupakan tahapan kerja dalam desain. Dapat dianalogikan bahwa apabila desain merupakan arsiteknya, maka *layout* merupakan pekerjaannya. Dalam perkembangannya, definisi *layout* disamakan dengan definisi desain, sehingga terdapat distorsi bahwa *me-layout* sama dengan mendesain. Terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam *layout* laman.

Pertama, judul laman. Judul merupakan suatu kata singkat untuk mengawali suatu artikel. Judul biasanya dicetak tebal dengan ukuran yang lebih besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakanya dengan elemen *layout* lainnya. Pemilihan jenis huruf dalam judul juga diperhatikan agar dapat menarik perhatian dan menimbulkan kesan estetis. Setiap jenis huruf tentunya memiliki sifat yang mampu memberi kesan tersendiri secara beragam satu sama lain. Jenis huruf tertentu alangkah baiknya disesuaikan dengan bunyi judulnya, sehingga mampu memperjelas maknanya.

Kedua, foto atau gambar laman. Foto atau gambar yang disajikan dalam laman tentunya harus memiliki kredibilitas tinggi sehingga mampu memberi kesan dapat dipercaya. Menurut penelitian Poytner Institute (sebuah sekolah jurnalisme di Amerika), disebutkan bahwa orang lebih tertarik pada foto berwarna dibandingkan hitam putih. Foto berwarna mendapat perhatian 20% lebih besar daripada foto hitam putih (Rustan, 2008: 55).

Ketiga, warna laman. Warna memainkan peran yang sangat besar dalam menentukan keputusan seseorang untuk memilih sesuatu. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute for Color Research di Amerika* (sebuah institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan, maupun produk hanya dalam waktu 90 detik saja dan 90% dipengaruhi oleh warna (Rustan, 2009: 72). Memilih warna yang tepat sangatlah penting dalam sebuah desain, termasuk desain laman. Sebuah warna menentukan identitas visual. Warna *background* laman tentunya juga mencerminkan identitas visual laman tersebut.

Keempat, lebar paragraf dalam laman. Lebar paragraf setiap isi laman harus perlu diperhatikan karena merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Banyak teori yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan lebar paragraf, ada yang menganjurkan delapan sampai dua belas kata perbaris, ada juga yang mengatakan lima puluh sampai delapan puluh karakter perbaris. Josef Muller-Brockmann mengajukan teori tujuh sampai sepuluh kata perbaris. David Ogilvy mengajukan tiga puluh lima sampai empat puluh lima karakter perbaris. Timothy Samara, dalam bukunya mengajukan formula: bila huruf-huruf kecil (dari jenis huruf yang akan digunakan) dideretkan dari a sampai z tanpa spasi, lalu ukuran panjang itu dikalikan satu setengah, maka hasilnya adalah lebar paragraf ideal untuk jenis huruf tersebut (dalam Rustan, 2008: 21). Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sebenarnya lebar paragraf ditentukan oleh ukuran huruf. Untuk ukuran huruf yang kecil, dapat digunakan dalam ukuran lebar paragraf yang sempit, sebaliknya bila menggunakan ukuran huruf yang lebih besar, maka lebar paragraf harus ditambah. Untuk memperdalam teori tentang huruf, maka dibahas dalam bahasan selanjutnya, yaitu tipografi.

## 6. Tipografi

Unsur tipografi dalam *layout* berfungsi sebagai penyampai pesan komunikasi dan memiliki dampak pada ruang *layout* (Rustan, 2008: 17). Membahas tipografi berarti membahas mengenai teks, yang merupakan elemen terpenting dalam *layout*. Terdapat dua hal penting yang akan diulas mengenai tipografi.

Pertama, *legibility*. Dalam desain tipografi, *legibility* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf, yang ditinjau dari dari ukuran serta penataannya dalam sebuah naskah. Interval ruang antarkata atau antarkata memiliki dampak pada *legibility*. Susunan huruf yang sangat rapat dapat mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf yang sangat renggang dapat mempengaruhi kecepatan membaca. Interval ruang antarbaris nampaknya juga harus perlu diperhatikan, karena dapat membantu kecepatan dan kenyamanan membaca. Apabila interval ruang antar baris ini terlalu sempit atau terlalu besar, maka akan memakan waktu lebih lama bagi mata dalam menemukan atau menyambung baris-baris kata selanjutnya.

Kedua, *readability*. *Readability* merupakan tingkat keterbacaan suatu teks. Beberapa hal yang mempengaruhi *readability* adalah kontras dan konotasi. Kontras merupakan perbandingan tebal tipis huruf atau perbandingan bentuk huruf yang berdampingan dalam suatu blok teks. Sedangkan konotasi artinya adalah kandungan makna atau pengertian tambahan lain dalam sebuah tanda (Rustan, 2011: 23).

## 7. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diafiliasikan dengan *wordpress* adalah kegiatan ekstrakurikuler kepenulisan. Saat ini mulai jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas hampir selalu ada kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan kepenulisan. Mulai dari kegiatan jurnalistik hingga karya ilmiah remaja. Materi yang digunakan sebagai bahan untuk belajar haruslah menarik dan inovatif. Hal ini karena kegiatan ekstrakurikuler berada di luar jam pembelajaran formal.

Penggunaan *wordpress* sebagai media belajar akan membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan kapanpun dan di manapun. Setiap siswa saat ini sudah hampir dapat dipastikan memiliki gawai. Keakraban siswa dengan gawai inilah yang perlu dimanfaatkan secara positif. Apabila mereka menggunakan gawai untuk mengakses materi materi ekstrakurikuler maka mereka akan dengan senang hati menggunakan gawai tersebut untuk kepentingan positif. Namun apabila siswa tidak memiliki opsi untuk mengakses materi melalui gawai mereka, maka bisa jadi mereka akan mengakses laman atau situs yang tidak sesuai dengan perkembangan mereka.

Pembina kegiatan ekstrakurikuler juga tidak perlu terlalu repot-repot dalam membina ketika sudah memiliki akun *wordpress*. Mereka hanya tinggal menautkan materi yang mereka buat di laman. Penautanya pun juga bisa dilakukan secara fleksibel tapi konsisten. Dalam *wordpress* ada juga fitur komentar sehingga pembina dan peserta dapat saling berdiskusi secara daring. Kondisi ini sangat sesuai dengan sifat pembelajaran ekstrakurikuler yang tidak formal dan menyenangkan. Pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler menulis menggunakan *wordpress* akan memudahkan pembina dan siswa dalam mencapai tujuan pembinaan secara lebih optimal.

## D. Simpulan

Kemajuan teknologi digital semakin lama semakin tidak dapat dihindarkan. Pendidikan pun juga tidak lepas dari kemajuan tersebut. Hampir setiap sekolah memiliki akses internet dengan koneksi yang sangat stabil. Namun sayangnya pemanfaatan fasilitas ini belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu diperlukan sumber belajar berupa laman yang dapat digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Jenis laman memang beragam, tapi cara paling mudah adalah dengan *Word Press*. Laman *wordpress* memiliki tiga kelebihan yaitu tipografi, layout, dan tampilan. Kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diafiliasikan dengan *wordpress* adalah kegiatan ekstrakurikuler menulis mulai dari menulis jurnalistik hingga karya ilmiah remaja.

### Daftar Pustaka

- Budiarto, R. 2010. *Word Press, Not just a Blog*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cisco. 2001. *E-Learning: Combines Communication, Education, Information, and Training*, Artikel (Online).  
(<http://www.cisco.com/warp/public/10/wwtraining/elearning/> diakses 10 Februari 2017).
- Hernita (Ed). 2011. *Tips Lengkap Internet Aman dan Sehat*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Juju, D. 2010. *Cara Mudah Buka Toko Online dengan Word Press + WP E-Commerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rustan, S. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. 2011. *Huruf Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saputro, H.W. 2007. Pengertian Website, Web Hosting dan Domain, (online),  
(<http://www.baliorange.web.id/pengertian-website-webhosting-domainname/>, diakses 10 Februari 2017).
- Uno, BH dan Lamatenggo, N. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wardhani, I. 2006. Pengertian Web, (online),  
(<http://imamwardany.com/pengertian-web/>, diakses 10 Februari 2017).
- Widyartono, Didin. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Web Interaktif*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Zaki, A. 2009. *Word Press Blog Magic: Cara Cepat Membuat Blog dengan Word Press*. Yogyakarta: Penerbit Andi.