

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru adalah profesi yang harus dijalani dengan rasa tanggung jawab yang besar. Seorang guru dituntut untuk bisa menyampaikan materi yang sulit menjadi mudah dimengerti oleh siswa, karena saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan sarana kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. (Kurniasari, 2007:1)

Seorang guru harus memiliki tujuan dari pembelajaran yang disampaikannya, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya adalah pada tercapainya tujuan tersebut (Uno, 2006:34). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, seorang guru dituntut untuk memiliki metode mengajar yang sesuai dengan kondisi dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, karena kualitas dan keberhasilan sebuah pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran (Solihatini dan Raharjo, 2007:1). Seorang guru dituntut bisa memilih dan menerapkan metode yang tepat dengan kondisi kelas saat itu. Metode juga berfungsi untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang akan menghindarkan siswa dari rasa jenuh saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Oleh karena itu, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model,

metode, dan strategi pembelajaran senantiasa harus terus ditingkatkan (Solihatin dan Raharjo, 2007:15).

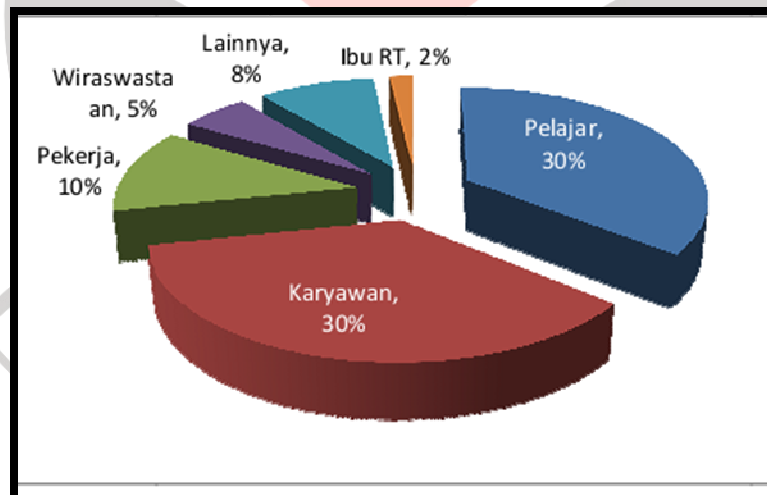
Upaya peningkatan mutu pembelajaran ini, harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, begitu pula pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006, mata pelajaran KKPI memiliki tujuan dan ruang lingkup sebagai berikut :

1. **Tujuan** : mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut :
 - a. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.
2. **Ruang Lingkup** : ruang lingkup mata pelajaran KKPI meliputi aspek-aspek sebagai berikut :
 - a. *Personal Komputer (PC) Stand Alone.*
 - b. *Software Sistem Operasi.*
 - c. Data aplikasi.
 - d. *Personal Komputer (PC) dalam jaringan.*
 - e. *Pemanfaatan Web-Design.*

Dari PERMENDIKNAS No.22 diatas, diketahui bahwa mata pelajaran KKPI di SMK bertujuan agar siswa tidak hanya mempunyai keterampilan dalam mengoperasikan komputer saja, tetapi disisi lain siswa juga dituntut agar mampu menggunakan komputer untuk mengolah data dan menyajikannya menjadi informasi yang berguna untuk peningkatan kompetensinya.

Seiring dengan perkembangan zaman, telah hadir sumber informasi yang mampu menjadi gudang ilmu pengetahuan untuk para siswa, yaitu internet. Melihat fenomena ini, seorang guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi internet sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, baik itu di kelas atau di luar kelas.



Gambar 1.1 Hasil Survey Kamar dagang dan industri Indonesia tentang pengguna internet berdasarkan profesi pada tahun 2007

(Kurniawan, 2009:2)

Dari grafik tersebut dapat kita lihat, kalau remaja atau pelajar dan karyawan mendapatkan persentase paling besar sebagai pengguna internet.

Menurut Purbo (2001:61), ada tiga dampak positif yang dihasilkan apabila menggunakan internet dalam pembelajaran yaitu :

(a) siswa dapat dengan mudah mengambil pelajaran dimanapun diseluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara, (b) siswa dapat dengan mudah berguru kepada para ahli dibidang ilmu, (c) belajar dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada sekolah tempat siswa belajar.

Teknologi internet pada hakekatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multimedia, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Apalagi media internet yang memiliki sifat interaktif, bisa sebagai media masa dan gudangnya sumber informasi dari berbagai penjuru dunia, sangat dimungkinkan menjadi media pembelajaran lebih unggul dari generasi sebelumnya. Tung (2000:63) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam mewujudkan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia pembelajaran.

Pada perkembangannya, internet telah memiliki fasilitas dan berbagai layanan baru yang disebut layanan informasi (*information service*), diantaranya adalah blog. Lindahl dan Blount (dalam Permana, 2008:14) menyatakan bahwa weblog atau blog adalah suatu situs yang menggunakan

format catatan (*log*) bertanggal (*date and time*) yang digunakan untuk menerbitkan informasi secara berkala (*periodical*).

Menurut Harisanty (2008:4), sebuah blog dapat dijadikan media belajar interaktif, misalnya seorang guru di sebuah sekolah membuat blog yang isi atau kontennya menyangkut materi pembelajaran. Sebuah komunikasi yang tanpa dibatasi protokoler antara guru dan murid akan terjadi bila siswa mengakses blog tersebut kemudian mengisi *comment* (komentar). Kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan maupun pendapat secara bebas tanpa rasa canggung. Walaupun tetap harus memperhatikan norma-norma yang ada.

Selain tampilannya yang dirancang menarik dan lebih interaktif daripada buku teks, blog juga menuntut siswa tidak hanya membaca, tetapi mereka juga akan berusaha memberikan komentar dan menyampaikan kritik terhadap artikel yang sedang mereka simak. Selain melatih siswa menjadi kritis, Blog memang dapat meningkatkan kemampuan dalam hal tulis-menulis, khususnya dari sisi gaya dalam menulis, bukan pada tanda baca dan pengejaan (Kvavik dalam Permana, 2008:16).

Sedangkan Menurut Costantini (2009 : www.classroomblogging.com [23 Juli 2010]), Segi positif yang dapat diambil dari penggunaan blog sebagai media ajar adalah sebagai berikut :

1. Menjadi wadah buat siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi tanpa harus melakukan pertemuan secara fisik.
2. Memberikan latihan membaca ekstra bagi siswa.

3. Blog dapat digunakan sebagai jurnal online bagi siswa.
4. Blog berfungsi membimbing siswa ke sumber daya online yang tepat untuk tingkat dan usia mereka.
5. Blog dapat meningkatkan rasa persaudaraan dalam satu kelas.
6. Mendorong para siswa yang pemalu untuk ikut berpartisipasi.
7. Mendorong siswa untuk membuat tulisan atau komentar dengan baik dan benar.

Penerapan blog dalam pembelajaran akan lebih efektif dan terarah apabila menggunakan Metode belajar *Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)*. Menurut Thabrany (dalam Kurniasari, 2007:4), metode SQ3R merupakan metode belajar yang mempunyai tujuan agar kegiatan membaca dapat dilaksanakan sesingkat mungkin tetapi dengan daya serap yang tinggi. Langkah-langkah metode belajar SQ3R meliputi :

1. *Survey* : Mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci.
2. *Question* : Membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar).
3. *Read* : Membaca teks secara seksama dan mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat.
4. *Recite* : Pertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama).
5. *Review* : Kegiatan meninjau ulang jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat tanpa membuka catatan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai : “PENERAPAN BLOG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE AND REVIEW* (SQ3R) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan blog dengan menggunakan metode SQ3R dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran KKPI?
2. Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran KKPI setelah melaksanakan pembelajaran melalui blog dengan menggunakan metode SQ3R?
3. Apakah pemahaman siswa yang memperoleh pembelajaran melalui blog dengan menggunakan metode SQ3R lebih baik daripada pemahaman siswa yang menggunakan model belajar konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Melihat permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah penerapan blog dengan menggunakan metode SQ3R dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran KKPI?
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran KKPI setelah melaksanakan pembelajaran melalui blog dengan menggunakan metode SQ3R?
3. Mengetahui apakah pemahaman siswa yang memperoleh pembelajaran melalui blog dengan menggunakan metode SQ3R lebih baik daripada pemahaman siswa yang menggunakan model belajar konvensional?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pemikiran dan kajian untuk menambah pengetahuan buat khalayak umum mengenai efektifitas penerapan blog dengan menggunakan metode SQ3R untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat yang diperoleh siswa

1. Penerapan blog dengan menggunakan metode SQ3R dapat meningkatkan semangat siswa untuk membaca dengan seksama, materi yang telah diberikan.

2. Penggunaan Blog sebagai media pembelajaran, mengajarkan mereka untuk mahir mencari dan mendapatkan informasi dari internet.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

2. Manfaat yang diperoleh guru

1. Menjadi sebuah acuan dalam hal penggunaan metode belajar yang mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa.
2. Bertambahnya pengetahuan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media blog.

3. Manfaat yang diperoleh sekolah

1. Sekolah mendapatkan masukan tentang cara pembelajaran KKPI melalui blog dengan menggunakan metode SQ3R.
2. Menjadi acuan dalam merencanakan dan mengambil kebijakan dalam hal pengembangan sarana dan prasana untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

1.5 Definisi Operasional

Untuk memberikan penjelasan kepada pembaca tentang judul Skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang ada pada judul skripsi ini, yaitu :

1. **Blog**

Blog adalah *website* yang berisi teks, gambar, link, audio atau video yang di-*update* secara berkala oleh pemiliknya. Artikel yang baru berada tampil paling atas, sehingga pengunjung akan dengan mudah membaca hal yang baru.

2. **Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)**

Metode belajar SQ3R merupakan langkah prosedural untuk mempelajari dan memahami isi teks dalam buku, artikel, blog, dan sebagainya. Metode ini dikembangkan oleh Francis P. Robinson di Universitas Negeri Ohio, Amerika Serikat. Langkah-langkah metode SQ3R meliputi :

- 1). *Survey*, yaitu memeriksa atau meneliti keseluruhan teks;
- 2). *Question*, yaitu menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan teks;
- 3). *Read*, yaitu membaca teks untuk mencari jawaban untuk setiap pertanyaan yang ada;
- 4). *Recite*, yaitu menghafal setiap jawaban untuk setiap pertanyaan;
- 5). *Review*, yaitu meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban.

3. **Pemahaman**

pemahaman merupakan proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan.

1.6 Hipotesis

Hipotesis yang penulis susun dalam penelitian ini adalah :

“Terdapat peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran KKPI setelah diimplementasikan blog dengan menggunakan metode SQ3R pada pembelajaran.”

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini diuraikan dengan sistematika sebagai berikut :

- **Bab I - Pendahuluan**

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis dan sistematika penulisan penelitian.

- **Bab II - Landasan Teori**

Pada bab ini dijabarkan : hakikat belajar, definisi pemahaman, definisi blog, dan metode SQ3R.

- **Bab III - Metodologi Penelitian**

Bab ini menjabarkan metode penelitian yaitu metode *quasi experiment*, disain penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data.

- **Bab IV - Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas : deskripsi data setiap tindakan, pemeriksaan data dan pembahasan hasil penelitian.

- **Bab V - Kesimpulan dan Saran**

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

