

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Membaca

1. Membaca

Membaca menurut tim Musyawarah Guru Mata Pelajaran atau yang dikenal MGMP (2006: 4) yaitu proses memahami, menafsirkan, mengevaluasi serta mengapresiasi pesan tertulis. Tujuan membaca yakni menangkap maksud orang lain yang dituliskan, mencari informasi yang dibutuhkan, menambah pengetahuan, mencari bahan untuk bahan referensi atau penelitian, mengisi waktu luang dan mencari hiburan.

Nilai-nilai dari membaca menurut tim MGMP (2006:4), yakni :

- a. Membaca adalah pusat pelajaran bahasa. Artinya membaca dapat dipakai untuk semesta bidang pelajaran.
- b. Membaca adalah pembantu segala bidang pelajaran.
- c. Membaca bernilai praktik dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Membaca merupakan gerbang segala kemajuan.
- e. Membaca berharga untuk pendidikan diri dalam budi pekerti dan kemajuan berpikir.

Membaca merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan kita. Membaca merupakan sarana untuk menyerap informasi, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan hidup. Sudah sepatutnya masyarakat yang terpelajar (*educated society*) selalu berlandaskan pada kecintaan mereka

terhadap buku, dan membaca telah menjadi kebutuhan penting di samping kebutuhan pokok sehari-hari.

2. Membaca cepat

Membaca cepat umumnya dilakukan secara tidak bersuara. Membaca cepat umumnya untuk kepentingan sendiri. Membaca cepat yang dilakukan dalam hati sangat penting. Sebagian besar dalam kegiatan membaca dengan cara membaca dalam hati. Membaca surat kabar, majalah, buku-buku cerita, mata pelajaran umumnya dilakukan dengan membaca di dalam hati.

Banyak buku atau bacaan yang perlu kita pahami isinya, dan cara yang paling tepat dilakukan dengan cara membaca di dalam hati. Teknik yang perlu diperhatikan dalam kegiatan membaca dalam hati, diantaranya:

- a. Pembaca tidak perlu lagi melihat huruf demi huruf, melainkan harus dilatih cepat melihat bentuk kata secara berurutan.
- b. Selama membaca harus mengkonsentrasikan pikiran terhadap teks yang dibaca.
- c. Pembaca harus cepat dapat memahami makna kata-kata dan secara cepat pula dapat menemukan bagian penting dari teks bacaan.
- d. Usahakan melihat kata-kata mendahului beberapa kata dari kata yang sedang dibaca.

3. Membaca menggunakan Metode SQ4R

a. Pengertian Membaca menggunakan Metode SQ4R

Membaca menggunakan metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) adalah strategi membaca yang dapat

mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat.

SQ4R merupakan pengembangan dari metode SQ3R, yang dianjurkan oleh seorang guru besar psikologi dari Ohio University, Amerika Serikat yaitu Robinson tahun 1941, merupakan salah satu metode membaca yang makin lama makin dikenal orang dan banyak digunakan, sangat penting untuk kepentingan membaca secara intensif dan rasional.

Pada metode SQ4R pun siswa diharuskan memperhatikan hal-hal penting serta unsur-unsur penunjang pada artikel selain teks, juga seperti gambar, grafik dan diagram. Sedangkan media blog sebagai media yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran menjadi lebih mudah diterima siswa karena interaktivitas-nya yang tinggi terhadap pembaca.

b. Tujuan Membaca menggunakan Metode SQ4R

Proses belajar tidak selalu efektif, maka diperlukan suatu prosedur yang sistematis dan terencana. Dalam pembelajaran melalui blog, perlu satu metode agar siswa dapat memahami bacaan.

Menurut Muhibbinsyah dalam Sagala (2007: 59), strategi mempelajari buku teks melalui SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*) yang dikembangkan oleh Robinson dari Ohio University merupakan metode yang praktis dan diaplikasikan dalam berbagai pendekatan belajar untuk semua pelajaran.

Sehingga tujuan dari pengembangannya yakni SQ4R, dengan menambahkan *Record* di dalamnya, bertujuan untuk mengungkap gagasan

suatu materi bacaan, latihan mempercepat waktu belajar, membaca menurut urutan pikiran dalam pelajaran, serta mengumpulkan istilah dan pengertian yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari.

Metode SQ4R akan mempermudah memahami konteks membaca. Sintaks pembelajaran SQ4R terdiri dari *Survey*, yaitu mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, siswa pun dilibatkan *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), juga *Read* dengan membaca teks dan mencari jawabannya. Lalu *Recite* dengan pertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), *Record* (mencatat) tujuan membuat catatan ialah untuk mengingat pokok-pokok yang penting tanpa membaca kembali bahan bacaan itu sendiri. *Review* dengan cara meninjau ulang menyeluruh.

c. Fungsi Membaca menggunakan Metode SQ4R

Fungsi membaca adalah membuka cakrawala dalam pengetahuan menjadi luas, pengetahuan menjadi bertambah. SQ4R merupakan metode yang digunakan untuk membaca teks yang tidak hanya membantu membaca teks saja, namun lebih penting dari itu, dapat membantu dalam memahami dan mengingat konten. Proses yang menunjukkan tahap SQ4R terdapat dalam komponen Metode SQ4R.

d. Komponen Membaca menggunakan Metode SQ4R

1. *Survey* (Penelitian Pendahuluan)

Penelitian pendahuluan diawali dengan pengarahan dari guru kepada siswa dengan membaca judul, lalu siswa membaca sekilas secara keseluruhan atau *skimming* dengan memperhatikan ide atau gagasan besar yang ingin disampaikan dalam artikel tersebut. Menurut Soedarso (1988), *skimming* merupakan cara membaca efisien untuk mengambil intisari dari suatu hal. Semisal semangkok susu yang dipanasi setelah didinginkan mengental di bagian atas atau permukaannya. Bagian yang mengental disebut kepala susu. Kepala susu merupakan intisari, saripati, bagian yang mengandung banyak gizi. Karena itu, *skimming* bacaan berarti mencari hal-hal yang penting yang dalam hal ini tidak selalu di permukaan (awal) tetapi terkadang di tengah atau di dasar (bagian akhir). *Skimming* dilakukan untuk mengenali topik bacaan, tanpa membaca seluruhnya. Dalam tahap *survey* ini, siswa juga akan melihat dan memperhatikan peta, grafik, gambar-gambar, ataupun diagram yang berhubungan dengan bacaan. Tahap *survey* juga, tentunya bisa memerhatikan kesimpulan yang ada dalam artikel dan membacanya. Selain pula mengingat perbendaharaan kata yang baru.

2. *Question* (tanya)

Seusai tahap *survey* dilakukan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang diajarkan. Pertanyaan yang

umum dilakukan yakni 5 W+1 H, yang terdiri dari *What*, *Why*, *When*, *Who*, *Where* dan *How*.

Pertanyaan memberikan pengalaman untuk berhati-hati dalam menjawab soal. Dalam tahap *question* ini, siswa dapat mengungkapkan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami.

3. Read (Baca)

Siswa dapat membaca secara utuh, sekaligus mendapatkan informasi mengenai ketepatan jawaban dalam tahap kedua sebelumnya, dan dapat menemukan pokok jawaban.

4. Recite (Menyebutkan kembali)

Tahap keempat ini, guru menceritakan hal penting dalam gagasan utama untuk menguatkan ingatan siswa. Siswa pun dapat bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti, dapat secara langsung saat pembelajaran atau di lain waktu dapat memanfaatkan fasilitas komentar pada Blog. Siswa pun dilatih dengan pertanyaan sementara siswa dilatih tidak membuka catatan jawaban. Jika sebuah pertanyaan tak terjawab, siswa tetap harus menjawab pertanyaan selanjutnya.

5. Record (Mencatat)

Tahap kelima, guru meminta siswa untuk menuliskan hal-hal yang penting untuk dipelajari. Palmatier, Asisten Profesor dari *Reading Education* di Universitas Georgia menyarankan untuk belajar dengan mulai mencatat belajar. Penelitian menemukan

keburukan mengingat sehingga perlu konsentrasi mengingat dan menggunakan hubungan kenyataan dengan belajar, selain pula mencoba untuk mencatatnya. Catatan dibutuhkan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

6. Review (Peninjauan kembali)

Pada tahap terakhir, yakni proses *review* guru mengulas pembelajaran dari awal hingga akhir. Diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran secara menyeluruh. Siswa memeriksa kembali seluruh bagian dari bacaan. Tidak dibaca ulang, tetapi hanya melihat judul-judul, gambar diagram-diagram, ditinjau kembali pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan untuk meyakinkan bahwa kita telah mempunyai suatu gambaran yang lengkap mengenai bacaan atau artikel tersebut. Hal ini akan membantu mengingat pembelajaran di kemudian hari.

Belajar dengan membaca menggunakan metode SQ4R akan aman saat membaca dengan cepat. Rata-rata menghabiskan 1,5 jam. Dalam artikel “SQ4R *Read Faster and Remember More*” (page 6), untuk membaca 20 halaman, menghabiskan 2 menit untuk *previewing*, 5 menit membaca cepat (*skimming*), 2 menit menuliskan pertanyaan dengan cepat, 30-45 menit membaca, 5-10 menit menyebutkan kembali (*recite*), 10 menit untuk meninjau kembali, 5-10 menit *review*.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Association of Education and Communication Technology (AECT) dalam Juliantara (2009) memberikan pengertian tentang media yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai *medium* (Gagne, *et al.*, 1988) atau *mediator*, yakni mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar (siswa dan isi pelajaran).

Menurut Rusman (2009: 152), selain sebagai interaksi belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar seringkali ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahasa, metode dan alat, serta evaluasi keempat unsur tersebut saling berinteraksi.

Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain. Metode dan alat yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran sampai kepada tujuan. Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa diharapkan dapat memberi berbagai pengalaman nyata sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik.

Proses belajar mengajar bertujuan merumuskan kemampuan yang diupayakan dapat dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya. Tentunya dalam hal ini memerlukan metodologi pembelajaran agar siswa dapat menguasai tujuan pengajaran.

Menurut Sudjana (2005: 1), metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran, yakni :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata terpusat dari guru.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran karena alasan yakni berpengaruh pada taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari konkret menuju berpikir kompleks. Menurut Sudjana (2005: 3), melalui media pengajaran, hal-

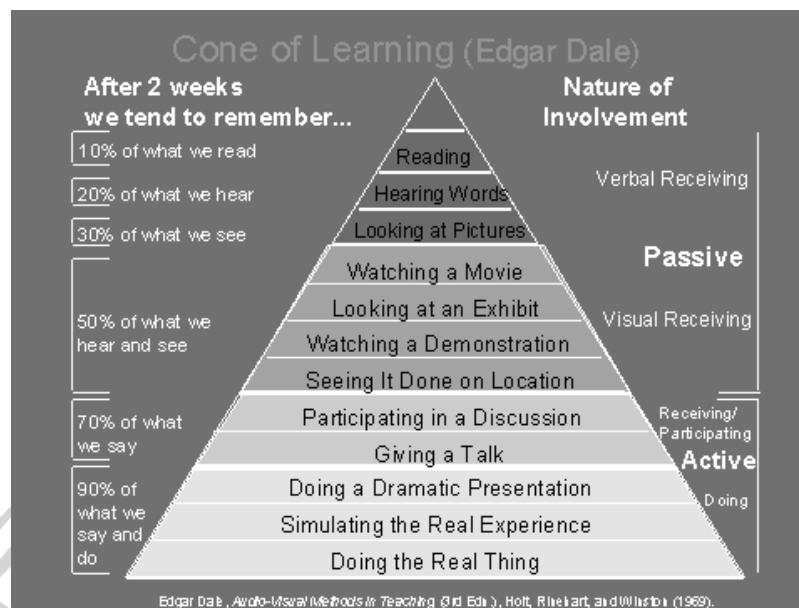
hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dapat digolongkan menjadi media grafis, media fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan media Blog yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sagala (2007: 169), pada dasarnya sesuai dengan perkembangan siswa sebagai anak, pengajaran lebih diutamakan sifat konkret, sehingga alat mengajar dimulai pemilihannya dari sifat yang digambarkan oleh Edgard Dale, tampak sebuah kerucut yang bertingkat dan sifatnya dari yang paling abstrak sampai yang paling konkret jika dilihat dari atas ke bawah.

Dalam kerucut pengalaman Edgard Dale, memberi arti bahwa dalam penggunaan media pendidikan mula-mula berupaya dengan media yang paling konkret yakni *Direct Purposeful Experiences* atau pengalaman sengaja yang langsung, sampai akhirnya ke perguruan tinggi, dan telah mampu menjelajahi dunia abstrak. Media yang dapat digunakan dalam tingkat abstrak yaitu simbol atau lambang kata.



Gambar 2.1 Lambang Edgard Dale

Siswa akan lebih mudah memahami, mengalami, mengerti, dan melakukan serta memotivasi daripada menggunakan kata-kata yang abstrak sehingga selain merencanakan pembelajaran, guru pun menetapkan media yang akan dipakai. Media yang digunakan dalam penelitian ini yakni blog.

C. Web 2.0

1. Pengertian Web 2.0

Web 2.0 bersumber dari Wikipedia adalah tren yang digunakan pada teknologi WWW dan web desain yang bertujuan untuk memfasilitasi kreativitas dalam sebuah komunitas berbasis web: sharing informasi, sindikasi informasi, dan kolaborasi atau diskusi antar pengguna. Karakteristik utama dari Web 2.0 adalah *user-generated content*, artinya mencoba membuat sebuah layanan yang pengguna ikut serta dalam mengisi kontennya. Perlu dicatat bahwa sebagian besar pengelolaan konten di Internet menuju ke Web 2.0. Contoh layanan dan aplikasi yang berbasis Web 2.0 adalah:

- a. Social Networking: friendster.com, facebook.com
- b. Wikis: wikipedia.org
- c. Maps: maps.google.com, wikimapia.com
- d. File: rapidshare.com, 4shared.com, gudangupload.com
- e. Blogs:
 1. *Text*: wordpress.com, blogspot.com, multiply.com
 2. *Foto*: flickr.com
 3. *Video*: youtube.com

Layanan seperti diatas bisa kita bangun sendiri dengan memanfaatkan

Content Management System (CMS) opensource diantaranya adalah:

- a. Blog: WordPress.org
- b. eLearning: Atutor.ca, Moodle.org
- c. Portal: Joomla, Drupal
- d. eCommerce: osCommerce, Zen Cart
- e. Groupware: phpGroupware, aCollab
- f. Forum: phpBB, iceBB
- g. Image Gallery: phpWebGallery, Coppermine
- h. Wiki: Dokuwiki, Mediawiki, pmWiki

2. Berdasarkan Media

Pada tahun 2008, terdapat seminar yang diadakan Kementrian Negara Riset dan Teknologi (RISTEK), materi berisi diskusi seputar konten dan cara pengelolaan konten di era dan paradigma baru yaitu Web 2.0, masalah publikasi konten di Internet, aplikasi untuk mengelola konten, strategi

pengembangan konten dan yang terakhir tentang *content monetizing*.

Berdasarkan media, Web 2.0 adalah sebagai berikut :

- a. *Text-based Content*: Konten berbasis teks seperti yang ada di wikipedia.org, ilmukomputer.com, dsb. Konten berbasis teks lebih cepat dibuat dan dipublish melalui Internet karena relatif secara ukuran file juga lebih kecil.
- b. *Multimedia-based Content*: Konten berbasis multimedia, baik itu multimedia linier (seperti film dan video yang berjalan sekuensial dan garis lurus) maupun multimedia interaktif (seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan mouse, keyboard untuk mengoperasikannya). Konten berbasis multimedia relatif lebih memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan maupun publikasinya di Internet, karena ukuran filenya yang relatif besar.

3. Berdasarkan Tingkat Kemanfaatan

- a. *Data*: Sesuatu yang tidak membawa arti, bersifat mentah dan merupakan kumpulan dari fakta-fakta tentang suatu kejadian. Bisa juga merupakan suatu catatan terstruktur dari suatu transaksi, dan boleh dikatakan materi penting dalam membentuk informasi.
- b. *Informasi*: Kompilasi dari data. Informasi memiliki arti, relevansi dan juga tujuan. Transformasi data menjadi informasi adalah dengan menambahkan “nilai“. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sesuatu yang membawa arti.

- c. *Pengetahuan*: Gabungan dari suatu pengalaman, nilai, informasi kontekstual dan juga pandangan pakar yang memberikan suatu framework untuk mengevaluasi dan menciptakan pengalaman baru. Bisa berupa solusi pemecahan suatu masalah, petunjuk suatu pekerjaan dan ini bisa ditingkatkan nilainya, dipelajari dan juga bisa diajarkan kepada yang lain.

4. Berdasarkan Lisensi

- a. *Open Content*: Segala jenis hasil kerja kreatif yang dipublikasikan dalam suatu format (lisensi) yang memungkinkan pihak lain (individu, perusahaan, organisasi) untuk memperbanyak dan memodifikasi informasi didalamnya. Hak cipta dalam *open content* tetap ada, tapi lisensi memungkinkan orang lain bebas untuk menggunakan dan memodifikasinya. Jenis lisensi *open content* diantaranya adalah: *GNU Free Documentation License* (GFDL), *Creative Common License*, *Open Content License* (OPL) dan *Open Directory License* (ODL).
- b. *Proprietary Content*: Segala jenis hasil kerja kreatif yang dipublikasikan dalam suatu format (lisensi) dengan berbagai batasan dalam penggunaan, modifikasi, atau memperbanyak. Lisensi *proprietary content* biasanya dalam bentuk royalti (uang) ke pemilik hak ciptanya. Perlu dicatat bahwa meskipun sebuah *proprietary content* menyatakan sebuah produk adalah *free content*, tapi belum tentu produk itu *free for (redistribute)* atau *free for modify*.

D. E-LEARNING

1. Pengertian E-Learning

Makna “E” dalam E-Learning memiliki arti sebagai elektronik, sehingga e-learning berarti elektronik learning. E-learning bisa berarti pembelajaran menggunakan jasa audio, visual, perangkat komputer atau gabungan dari ketiganya.

Ada pula pengertian Munir (2008:23), bahwa e-learning juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan), yang memungkinkan sekali bagi siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran TIK.

Dalam dunia pendidikan, e-learning dikenal sebagai pembelajaran menggunakan media atau jasa bantuan perangkat komputer atau pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet dan intranet.

2. Pengembangan Model E-Learning

Menurut Haughey (Rusman, 2009: 190), terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yakni *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.

Yang pertama, *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan. Model ini menggunakan sistem jarak jauh. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa dan dosen terpisah oleh jarak, dan tidak memerlukan tatap muka dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, dari mulai bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan ujian dan kegiatan pembelajaran sepenuhnya disampaikan melalui internet.

Yang kedua, *Web centric course*, ialah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Berfungsi saling melengkapi, sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Dalam model ini, dosen dapat memberikan petunjuk pada mahasiswa untuk mempelajari materi perkuliahan melalui web yang dibuatnya. Mahasiswa dapat pula mencari sumber lain dan dari situs yang relevan. Sehingga dalam tatap muka, dosen dan mahasiswa dapat melakukan diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Yang ketiga, *Web enhanced course*, adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet yakni memberi pengayaan dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen, sesama mahasiswa, atau dengan narasumber lain. Sehingga peran dosen dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs yang relevan dengan materi perkuliahan, menyajikan materi melalui web dengan menarik, berinteraksi melalui web tersebut, dan kecakapan lain yang diperlukan.

3. Fungsi E-Learning

Terdapat tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*) menurut Siahaan (2004), yakni : 1) Suplemen (tambahan), 2) Komplemen (pelengkap) dan 3) Substitusi (pengganti).

Pembelajaran elektronik bersifat sebagai suplemen (tambahan) berarti siswa tidak dibebankan secara khusus atau wajib dalam mengakses pembelajaran elektronik, sehingga bersifat opsional, namun adapun bagi peserta didik yang memanfaatkannya, akan menambah pengetahuan dan wawasan bagi dirinya.

E-Learning dapat pula berfungsi sebagai komplemen jika materi pembelajaran elektronik dirancang untuk melengkapi materi pembelajaran yang telah diterima peserta didik di dalam kelas. Fungsi komplemen juga untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka sekaligus diberi kesempatan mengakses materi pembelajaran elektronik secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang diujikan di kelas.

E-Learning dapat berfungsi juga sebagai substitusi, yakni dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada 3 (tiga) alternatif model yang dapat dipilih, yakni : (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet. Terdapat 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (e-learning), yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (misalnya penggunaan internet),

- b. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, misalnya CD-Room, atau bahan cetak, dan
- c. Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya : (a) lembaga yang menyelenggarakan atau mengelola kegiatan e-learning, (b) sikap positif dari peserta didik dan pendidik/tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet, (c) rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari atau diketahui oleh setiap peserta didik, (d) sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik, dan (e) mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara. Ada beberapa pertimbangan untuk menggunakan e-learning dewasa ini, yaitu:

- a. Harga perangkat komputer semakin lama semakin terjangkau (tidak lagi diperlakukan sebagai barang mewah).
- b. Peningkatan kemampuan perangkat komputer dalam mengolah data lebih cepat dan kapasitas penyimpanan data semakin besar
- c. Memperluas akses atau jaringan komunikasi
- d. Memperpendek jarak dan mempermudah komunikasi
- e. Mempermudah pencarian atau penelusuran informasi melalui internet.

4. Kelemahan dan Kelebihan E-Learning

Ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh sistem e-learning (M.Idris, 2008:17), hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara

pendidik dengan peserta didik karena yang menjadi unsur utama dalam e-learning dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengkolaborasikan e-learning dengan sistem pembelajaran tradisional di ruangan kelas (*classroom-learning*). Artinya, jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran tetap dilakukan di kelas. Dalam hal ini, internet dijadikan sebagai sumber dan sarana pendistribusian informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan topik sistem pembelajaran klasik (*classroom learning*), pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran ini dapat diimplementasikan menjadi point-point berikut: 1) *browsing*, 2) *resourcing*, 3) *searching*, 4) *consulting and communication*.

Browsing atau *surfing* merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau web. *Resourcing* merupakan pengoptimalan internet sebagai sumber pengajaran. *Searching* merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh seorang pengguna jasa internet.

Consulting and communication, fasilitas ini menjembani komunikasi data antar personal maupun perusahaan, misal *Email* terkenal karena memberikan cara yang mudah dan cepat dalam mengirimkan informasi. Selain itu, adapun *mailing list* dapat membantu lebih banyak karena sebagai sarana diskusi sekelompok orang.

5. Pendekatan-pendekatan Pedagogik dalam E-Learning

Teknologi Komunikasi secara umum dapat dikategorikan sebagai *asynchronous* dan *synchronous*. *Asynchronous* merupakan aktivitas yang menggunakan teknologi dalam bentuk blogs, wiki, dan *discussion board*. Penggunaan blog termasuk *asynchronous* saat pesan atau *comment* dapat dikirim atau diterima tanpa keduanya harus berpartisipasi pada saat yang bersamaan.

Synchronous menunjukkan pengkategorian aktivitas pertukaran idea tau informasi yang mengharuskan partisipan menggunakan pada waktu yang bersamaan. Misalnya *face to face discussion*, sesi online dan *virtual classroom learning* atau *meeting*.

Beberapa pendekatan pedagogi yang diterapkan dalam e-learning dalam Nuraeni (2010: 34) yakni sebagai berikut :

1. *Instructional design*, yaitu pembelajaran lebih terfokus pada kurikulum yang dikembangkan dengan pendekatan pendidikan kelas atau guru secara perseorangan.
2. *Social-constructivist*, yakni pendekatan pedagogi yang aktivitasnya dilakukan dalam bentuk forum-forum diskusi, blogs, wiki, dan aktivitas-aktivitas kolaboratif online.
3. *Laurillard's conversational model*, merupakan salah satu bentuk pendekatan pedagogi yang menitikberatkan pada penggunaan bentuk-bentuk diskusi langsung secara luas.

4. *Cognitive perspective*, menekankan pada proses pengembangan kognitif melalui kegiatan pembelajaran.
5. *Emotional perspective*, memfokuskan pada pengembangan dimensi-dimensi emosional pembelajaran, seperti motivasi, *engagement*, model-model permainan, dan lain-lain.
6. *Behavior perspective*, menekankan pada keterampilan dan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar. Model pembelajaran dalam bentuk ini yakni bermain peran.
7. *Contextual perspective*, difokuskan pada penataan faktor instrumental dan sosial lingkungan yang mendorong proses belajar.

E. Blog

1. Pengertian Blog

Blog menurut Wikipedia merupakan singkatan dari "*web log*" adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting*) pada sebuah halaman web umum. Istilah yang pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah Weblog untuk menyebut kelompok website pribadi yang selalu diupdate secara kontinu dan berisi link-link ke website lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.

2. Sejarah Blog

Pertama kali media blog dipopulerkan oleh Blogger.com, yang dimiliki oleh PyraLab sebelum akhirnya PyraLab diakuisi oleh Google.Com pada akhir tahun 2002 yang lalu. Semenjak itu, terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat

sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis blog tersebut.

Blog kemudian berkembang mencari bentuk sesuai dengan kemauan para pembuatnya atau para Blogger. Blog yang pada mulanya merupakan "catatan perjalanan" seseorang di internet, yaitu link ke website yang dikunjungi dan dianggap menarik, kemudian menjadi jauh lebih menarik daripada sebuah daftar link. Hal ini disebabkan karena para Blogger biasanya juga tidak lupa menyematkan komentar-komentar mereka.

Blog dapat memberikan informasi kepada pembacanya. Blog adalah cara mudah untuk mengenal kepribadian seseorang Blogger. Topik-topik yang disukai dan tidak disukai. Secara keseluruhan tergambar jelas dari Blog-nya. Karena itu Blog bersifat sangat personal.

Roger Yim, seorang kolumnis San Francisco Gate pada artikelnya di Februari 2001, menuliskan bahwa sebuah Blog adalah persilangan antara *diary* seseorang dan daftar link di internet. Sedangkan Scott Rosenberg dalam kolomnya di majalah online Salon pada Mei 1999 menyimpulkan bahwa Blog berada pada batasan website yang lebih bernyawa daripada sekadar kumpulan link tapi kurang instrospektif dari sekadar sebuah *diary* yang disimpan di internet.

Perkembangan lain dari Blog yaitu ketika kemudian Blog bahkan tidak lagi memuat link-link tapi hanya berupa tulisan tentang apa yang seorang Blogger pikirkan, rasakan, hingga apa yang dia lakukan sehari-hari. Blog praktis dibuat

untuk dibaca orang lain. Para Blogger dengan sengaja mendesain Blog-nya dan isinya untuk dinikmati orang lain.

Blog pertama adalah halaman *What's New* pada browser Mosaic yang dibuat oleh Marc Andersen pada tahun 1993. Kemudian pada Januari 1994 Justin Hall memulai website pribadinya Justin's Home Page yang kemudian berubah menjadi *Links from the Underground* yang mungkin dapat disebut sebagai Blog pertama seperti yang kita kenal sekarang.

Sampai pada tahun 1998, jumlah Blog yang ada di luar sana belumlah seberapa. Hal ini disebabkan karena saat itu diperlukan keahlian dan pengetahuan khusus tentang pembuatan website, HTML, dan web hosting untuk membuat Blog, sehingga hanya orang-orang tertentu yang dapat yang berkecimpung di bidang internet. *System Administrator* atau *Web Designer* yang kemudian pada waktu luangnya menciptakan Blog-Blog mereka sendiri.

Pada Agustus 1999 sebuah perusahaan Silicon Valley bernama Pyra Lab meluncurkan layanan Blogger.com yang memungkinkan siapa pun dengan pengetahuan dasar tentang HTML dapat menciptakan Blog-nya sendiri secara online dan gratis. Walaupun sebelum itu (Juli 1999) layanan membuat Blog online dan gratis yaitu Pitas telah ada dan telah membuat Blogger bertambah hingga ratusan, tetapi jumlah Blog tidak pernah bertambah banyak begitu rupa sampai Blogger.com muncul di dunia per-blog-an.

Sejak saat itu Blog kian hari kian bertambah hingga makin sulit untuk mengikutinya. Eatonweb Portal adalah salah satu daftar Blog terlengkap yang

kini ada diantara daftar Blog lainnya. Ribuan Blog kemudian bermunculan dan masing-masing memilih topik bahasanya sendiri.

3. Jenis-jenis Blog

Blog memiliki berbagai kelebihan dari sisi fungsi yang sangat beragam dan sesuai tujuan blog tersebut dibuat, terdapat bermacam tema tersendiri, misalnya blog media, blog pendidikan, blog bertopik dan blog kesehatan, blog sastra, blog perjalanan, blog riset dan blog bisnis. Blog tersebut pula memiliki kelebihan dari sisi interaktivitas sehingga membolehkan para pengunjungnya meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan.

Karena dari Blog segalanya bisa berawal hingga akhirnya berbagai macam jenis blog bisa ditemukan, mulai dari Blog Politik yang berisi tentang berita, politik, aktivis, dan semua persoalan berbasis blog (seperti kampanye). Blog pribadi yang seringkali disebut sebagai buku harian online yang berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, dan perbincangan teman. Blog bisnis, yang digunakan oleh pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka, hingga blog pendidikan yang umumnya ditulis oleh pelajar atau guru.

Terkait dengan jenis blog pendidikan, blog bisa menjadi sarana menuangkan ilmu. Blog bisa menjadi media pembelajaran. Blog bisa juga menjadi sarana berbagi ilmu dan informasi, selain itu dalam blog seseorang bisa memberikan komentar pada tulisan. Penerapan blog untuk bidang pendidikan sangatlah membantu proses pembelajaran. Dengan memaksimalkan pemanfaatan blog dalam di bidang pendidikan.

4. Perkembangan Blog

Toni (2011) menulis sebuah artikel yang menerangkan bahwa jumlah pengguna blog hingga tahun 2009 mencapai lebih dari 10 juta orang. Sehingga dua sampai sepuluh tahun lagi mungkin saja terjadi ledakan blog hingga mampu membuat server jebol.

Namun, fakta dari harian digital teknologi, techno.okezone.com, menyebutkan bahwa dari hasil survey yang melibatkan 51.000 pengguna internet di seluruh penjuru dunia sepanjang Juli 2009 hingga September 2010, menyebutkan bahwa minat terhadap penggunaan blog mengalami penurunan, sebanyak 4 persen. Sebaliknya, pertumbuhan pesat dialami oleh situs-situs jejaring sosial semacam facebook dan twitter, yakni naik hingga 20 persen.

Dalam analisis Toni, ketimpangan ini adalah hal yang wajar. Membuat dan merawat akun di situs jejaring sosial jauh lebih mudah daripada merawat akun di blog. Jika dibandingkan, antara membuat akun di blog dan jejaring sosial secara garis besar, sama. Namun dalam pengembangannya, akan terlihat sangat berbeda. Merawat akun sosial jejaring itu mudah, dengan mengupdate status, *chat/tweet* dimanapun dan kapanpun.

Berbeda dengan merawat blog yang artinya harus memposting tulisan, dan setidaknya agar orang lain yang membaca tulisan kita tidak jenuh, tidak menggunakan prinsip *copy paste* menjadi hal yang utama.

Namun sebenarnya dalam hal pengembangan konten, blog lebih unggul karena adanya fasilitas untuk mengotak – atik kode HTML dan seribu kali lebih baik daripada jejaring sosial yang sama sekali tidak bisa diotak-atik. Tapi

ada juga seperti Friendster yang bisa digonta-ganti kode HTML nya, tapi sayangnya tidak selaku Facebook.

Dalam jejaring sosial juga ada fasilitas *note* atau catatan, namun mesin pencari seperti Google.com akan kesulitan melacak tulisan yang ada di facebook. Berbeda halnya dengan blog, apabila kata kunci benar, maka dari Google pun blog dapat diakses orang lain secara luas, meski tidak harus menjadi teman terlebih dahulu.

Imron (2009) menegaskan bahwa ia lebih memilih blog karena blog memiliki satu kelebihan yaitu interaksi dengan pembacanya tinggi. Interaksi yang terbangun seperti ini tidak dimiliki oleh web sehingga dalam proses pembelajaran jarak jauh, menggunakan blog sudah mewakili atau sudah menjadi representasi dari segi media pembelajaran.

F. HASIL BELAJAR KOGNITIF

Menurut Sagala (2007: 53), hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud penambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip hukum atau kaidah, menguasai pola perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik, serta perubahan dalam sifat-sifat kepribadian yang baik. Sehingga belajar menghasilkan perubahan perilaku yang relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

Selain itu, menurut Anderson (2005: 95), dalam pembelajaran akan menghasilkan tiga macam hasil belajar. Yang pertama tidak ada aktivitas belajar

(yaitu tiada aktivitas belajar yang diinginkan), yang kedua belajar menghafal, dan yang ketiga yaitu belajar yang bermakna (*meaningful learning*).

Belajar yang bermakna menghadirkan pengetahuan dan proses kognitif yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan masalah. Dalam penyelesaian masalah terdapat dua komponen pokok yakni gambaran masalah dan solusinya.

Siswa seringkali menyelesaikan masalah dengan analogi. Siswa merumuskan kembali masalahnya serupa dengan masalah yang sudah familiar bagi mereka, mengabstraksikan solusi untuk masalah yang familiar itu dan mengaplikasikan solusi tersebut pada masalah yang hendak diselesaikannya.

Belajar adalah mengkonstruksi pengetahuan. Dua dari banyak tujuan pendidikan yakni meretensi dan mentransfer. Meretensi adalah kemampuan untuk mengingat materi pelajaran sampai jangka waktu tertentu sama seperti materi yang diajarkan. Kategori proses kognitif yang paling dekat dengan meretensi adalah mengingat (Anderson, Lorin W dan David R. Krathwol, 2005: 99), sedangkan lima kategori lainnya merupakan proses kognitif mentransfer. Mentransfer adalah kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipelajari guna menyelesaikan masalah-masalah baru, menjawab pertanyaan baru atau memudahkan pembelajaran materi pelajaran baru.

Beberapa revisi dari Taksonomi Bloom oleh Anderson (2005:99) dalam dimensi kognitif, yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Tabel 2.1

Dimensi Proses Kognitif

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
MENGINGAT- Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.		
Mengenal	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut.
Mengingat kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang
MEMAHAMI- Mengkonstruksi makna		
Menafsirkan	Mengklarifikasi, Memparafrasekan, Merepresentasi, Menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambaran menjadi bentuk lain
Mencontohkan	Mengilustrasikan, Memberi contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi konsep atau prinsip
Mengklasifikasikan	Mengategorikan, Mengelompokkan,	Menentukan sesuatu dalam satu kategori
Merangkum	Mengabstraksi, Menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin pokok
Menyimpulkan	Menyarikan, Mengekstrapolasi, Menginterpolasi, Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima
Membandingkan	Mengontraskan, Memetakan, Mencocokkan,	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan sebagainya
Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem

Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familiar
Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familiar
MENGANALISIS- Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan		
Membedakan	Menyendirikan, Memilah, Memfokuskan, Memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan
Mengorganisasi	Menemukan koherensi, Memadukan, Membuat garis besar, Mendeskripsikan pesan, Menstrukturkan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur
Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, bias, nilai atau maksud di balik pelajaran
MENGEVALUASI- Mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar		
Memeriksa	Mengoordinasi, Mendeteksi, Memonitor, Menguji	Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses atau produk, menentukan efektivitas suatu prosedur yang dipraktikkan
Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi suatu produk dan kriteria eksternal, menentukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah

MENCIPTA- Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau membuat suatu produk yang orisinal		
Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis berdasarkan kriteria
Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas
Memproduksi	Mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk

1. Mengingat

Pengetahuan mengingat penting sebagai bekal belajar dengan bermakna, karena pengetahuan tersebut berguna untuk tugas-tugas yang lebih kompleks. Sehingga proses dalam mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Sedangkan pengetahuan yang dibutuhkan seperti pengetahuan faktual, konseptual, prosedural atau metakognitif atau pula kombinasi dari beberapa pengetahuan ini.

2. Memahami

Siswa dapat dikatakan memahami saat dapat menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang lama. Pengetahuan konseptual menjadi menjadi dasar untuk memahami. Proses-proses kognitif dalam kategori *Memahami* meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasi, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan

Proses kognitif *Mengaplikasikan* berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural dan melibatkan penggunaan prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori *Mengaplikasikan* terdiri

dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi dan mengimplementasikan. Misal ketika tugas soal latihan yang familiar, siswa dapat langsung menggunakannya dengan proses berpikir yang relatif tidak lama. Namun bila berkebalikan, siswa harus menentukan terlebih dahulu pengetahuan apa yang akan digunakan.

G. KTSP

Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 19 Bandung yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang disingkat menjadi KTSP. Kurikulum ini merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum 2004 (KBK).

1. Pengertian KTSP

Menurut Rusman (2009: 419), KTSP merupakan kurikulum yang disusun dan dilaksanakan pada masing-masing satuan pendidikan.

KTSP terdiri atas tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus. KTSP dikembangkan oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau Kantor Departemen Agama Kabupaten/kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah.

Penyusunan KTSP berlandaskan pada standar kompetensi lulusan, standar isi (yang ditetapkan dalam Permendiknas nomor 22, 23, dan 24 tahun 2006), standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Standar Nasional Pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Kurikulum dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan diterapkannya KTSP mencakup tiga hal khusus menurut Masnur (2009), yaitu :

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam mengembangkan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama.
3. Meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh karena itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

2. Kelebihan KTSP

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menurut Rusman (2009: 498) memiliki kelebihan, yakni :

1. Guru sebagai pengajar, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum.
2. Kurikulum sangat humanis, yakni memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan isi atau konten kurikulum sesuai dengan kondisi sekolah, kemampuan siswa dan kondisi daerahnya masing-masing.
3. Menggunakan pendekatan kompetensi yang menekankan pada pemahaman, kemampuan atau kompetensi tertentu di sekolah yang berkaitan dengan pekerjaan yang ada di dalam masyarakat.
4. Standar Kompetensi yang memperhatikan perbedaan individu baik kemampuan, kecepatan belajar, maupun konteks sosial budaya.
5. Berbasis kompetensi sehingga peserta didik berada dalam proses perkembangan yang berkelanjutan dari seluruh aspek kepribadian sebagai pemekaran terhadap potensi-potensi bawaan sesuai dengan kesempatan belajar yang ada dan diberikan oleh lingkungan.
6. Pengembangan kurikulum dilakukan secara desentralisasi (pada tingkat satuan pendidikan) sehingga pemerintah dan masyarakat bersama-sama menentukan standar pendidikan yang dituangkan dalam kurikulum.
7. Satuan pendidikan diberikan keleluasaan untuk menyusun dan mengembangkan silabus mata pelajaran sehingga dapat mengakomodasi potensi sekolah, kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta kebutuhan masyarakat (kontekstual).

8. Guru sebagai fasilitator yang bertugas mengondisikan lingkungan untuk memberi kemudahan belajar siswa.
9. Mengembangkan ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan berdasar pemahaman yang akan membentuk kompetensi individual.
10. Pembelajaran yang dilakukan mendorong terjalinnya kerjasama antara sekolah, masyarakat dan dunia kerja yang membentuk kompetensi peserta didik.
11. Evaluasi berbasis kelas menekankan pada proses dan hasil belajar.
12. Pembelajaran berpusat pada siswa
13. Menggunakan berbagai sumber belajar.
14. Kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, dinamis dan menyenangkan.

H. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Penggunaan teknologi dalam pendidikan mulai diterapkan menghasilkan berbagai macam produk teknologi yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengolahan informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak dapat dipisahkan dan ruang lingkupnya luas meliputi segala kegiatan

yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media.

Fokus perhatian pada perkembangan TIK yang semula mengikuti trend dan menghabiskan dana mahal bergeser kepada kemampuan sumber daya manusia (*brainware*) pengguna TIK, seperti penguasaan komputer (*computer literate*) dan memahami informasinya (*information literate*). Sehingga peserta didik mampu menggunakan komputer secara optimal dan memahami cara memperoleh informasi dan menggunakannya.

2. Deskripsi Mata Pelajaran TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah jenjang SMP dan SMA. Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa mampu terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk Teknologi Informasi dan Komunikasi. Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggung jawab.

Selain itu, siswa dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Munir (2008: 181), tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi antara lain *Pada aspek kognitif* dapat mengetahui, mengenal, atau memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi. Meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan, dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.

Pada aspek afektif, dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain itu juga dapat menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sedangkan yang menjadi ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, yaitu :

- a. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan dan memanipulasi dan menyajikan informasi.
- b. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

4. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas, termasuk dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berikut karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bedjos, 2010), yaitu :

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan keterampilan menggunakan komputer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.

Namun demikian Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak sekadar terampil, tetapi lebih memerlukan keterampilan intelektual.

- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c. Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang Ilmu Komputer, Matematika, Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Telekomunikasi, Sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, *spreadsheet*, presentasi, basis data, internet dan *email*. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan aspek sehari-hari.
- d. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Disebut interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan disebut multidimensional karena mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat.

5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran TIK

Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 19 Bandung kelas XII semester satu adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membuat Program Multimedia menggunakan animasi vektor (Flash)	Membuat Animasi Dasar

Standar kompetensi yang digunakan Membuat Program Multimedia menggunakan animasi vektor (Flash). Indikator yang ingin didapat ialah siswa dapat menjelaskan konsep Animasi Dasar Flash dan dapat menguasai program aplikasi Animasi Dasar Flash seperti *Frame by Frame*, *Motion Tween*, *Motion Guide*, *Motion Shape*, *Masking* dan *Movie Clip*.

I. Asumsi

Asumsi yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran Blog adalah suatu inovasi proses pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat memahami materi yang diberikan.
2. Pengguna Blog lebih banyak digunakan oleh kalangan pendidik dan peserta didik.
3. Tingkat interaktivitas dan kegunaan dalam media tersebut dapat membantu siswa memahami materi.
4. Metode SQ4R (*Survey*, *Question*, *Read*, *Recite*, *Record* dan *Review*) dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

J. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis umum penelitian ini adalah: “Penggunaan Metode SQ4R efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Blog pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.” Kemudian secara khusus diuraikan dalam Hipotesis kerja (H_1) dan Hipotesis nol (H_0) sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) dibandingkan dengan metode Membaca pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
 H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog dengan Penggunaan Metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Record* dan *Review*) dibandingkan dengan metode Membaca pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada aspek mengingat dalam Penggunaan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.
 H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada aspek mengingat dalam Penggunaan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.

3. H_0 Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada : aspek memahami dalam Penggunaan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.

H_1 Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada aspek : memahami dalam Penggunaan Metode SQ4R mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.

4. H_0 Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada : aspek mengaplikasikan dalam Penggunaan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.

H_1 Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui Blog pada aspek : mengaplikasikan dalam Penggunaan Metode SQ4R pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan dengan metode Membaca.

Hipotesa dalam penelitian ini adalah hipotesa kerja (H_1) sebagai berikut :

Penggunaan Metode SQ4R lebih efektif dibandingkan dengan Metode Membaca.

Hipotesis statistik rumusan masalah umum :

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Hipotesis rumusan masalah pertama :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Hipotesis rumusan masalah kedua :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Hipotesis rumusan masalah ketiga :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

