

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut menuntut suatu kemampuan yang lebih tinggi dari masyarakat, agar tidak terlindas oleh kemajuan yang terjadi. Joni (1991:8) menyatakan:

“Mampu bertahan di era informasi sekarang ini adalah orang-orang yang memiliki kemampuan menguasai, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang diterima untuk meningkatkan kualitas dirinya.”

Dalam rangka mempersiapkan para siswa menghadapi tantangan masa depan, tuntutan akan kesesuaian antara kurikulum dengan kebutuhan di lapangan merupakan faktor yang terpenting di dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam kurun waktu yang sangat lama kurikulum di Indonesia silih berganti sesuai dengan keadaan di Indonesia saat itu. Tahun 1945-1950, isi Rencana Pelajaran disesuaikan dengan dasar dan tujuan Revolusi Nasional serta UUD 1945. Periode 1950-1962 materi yang diajarkan disesuaikan dengan sifat dan keadaan anak-anak Indonesia. Berikutnya dipakai Kurikulum 1968, Kurikulum 1975/1976, Kurikulum 1984 dan 1994 dengan suplemen 1999. Pada tahun 2001 diujicobakan Kurikulum 2004 atau Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan ada penambahan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemudian pada tahun 2006, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada KTSP, guru diberi kebebasan untuk merencanakan pembelajaran sesuai

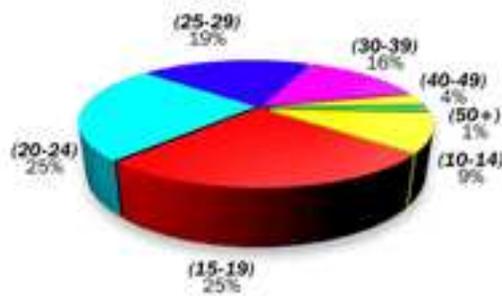
dengan lingkungan dan kondisi siswa serta kondisi sekolah berada. Hal ini mengharuskan para siswa dan guru untuk mendapatkan sumber informasi sebanyak-banyaknya. Namun sayangnya jumlah sumber ilmu yang para guru dan siswa miliki untuk menunjang proses pembelajarannya relatif sedikit. Buku-buku teks pelajaran yang dimiliki sekolah jumlahnya pun sangat terbatas. Di sisi lain, internet telah menjelma menjadi sumber informasi yang lengkap, mudah, dan cepat untuk diakses oleh setiap orang dimanapun orang itu berada. Selain itu dengan adanya internet informasi yang diperoleh lebih *up to date*.

Indonesia merupakan negara yang pertumbuhan pengguna internetnya cukup tinggi. Pengguna internet di Indonesia adalah orang-orang dalam usia muda, lebih khusus lagi dalam usia remaja seperti usia sekolah SMP, SMA. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa sekolah menengah di Indonesia adalah orang-orang yang *melek* dengan internet. Berikut ini data pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) :

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Pelanggan dan Pemakai Internet Sampai Tahun 2007 (Kumulatif)

Tahun	Jumlah Pelanggan	Jumlah Pemakai
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005	1.500.000	16.000.000
2006	1.700.000	20.000.000
2007	2.000.000	25.000.000
2009	1 miliar lebih	1 miliar lebih

Hasil survey Kamar Dagang dan Industri Indonesia (Kadin) pada tahun 2006 tentang profil pengguna internet menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:



Gambar 1.1. Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Usia
(Sumber: Kadin)

Dari data tersebut bisa dilihat bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia adalah orang-orang dalam usia muda, lebih khusus lagi dalam usia remaja. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah di Indonesia adalah orang-orang yang *melek* internet

Saat mengakses internet, banyak aktivitas yang dilakukan oleh para siswa, seperti mengirim dan menerima *e-mail*, *chatting* atau mengobrol lewat internet, *browsing*, dan yang paling sering dilakukan adalah membuka situs-situs internet, terutama situs-situs jejaring sosial (*social networking*), seperti *Friendster* (www.friendster.com) dan *Facebook* (www.facebook.com). Di situs jejaring sosial seperti ini mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini membawa kesenangan sendiri bagi mereka karena mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan bersama teman-teman mereka.

Namun sayangnya tidak semua aktivitas yang dilakukan siswa dengan fasilitas internet adalah positif dan bermanfaat bagi mereka. Banyak sekali siswa

yang menyalahgunakan internet untuk melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat bagi mereka.

Salah satu hal penyalahgunaan internet oleh siswa yaitu permainan *game online*. Para siswa gemar menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer, untuk bermain bersama teman-teman mereka secara langsung di internet. Bahkan mereka rela menghabiskan uang jajan mereka untuk bermain game online di Warung Internet atau WARNET, aktivitas negatif lainnya yang sering dilakukan oleh para siswa remaja saat mengakses internet adalah mengakses situs-situs yang berbau pornografi. Hal ini sangat memprihatinkan melihat usia mereka yang baru menginjak dewasa. Dengan membuka situs-situs porno tersebut seorang siswa dapat terpengaruh dan dapat melakukan tindakan kriminal, seperti memperkosa.

Pada saat ini ada satu situs di internet yang sejak tahun 2000-an menjadi marak di kalangan pengguna internet di dunia dan kemudian menjalar kepada penggunaan internet di Indonesia. Situs ini cukup populer, bermanfaat dan banyak diminati oleh para pengguna internet, tidak hanya di kalangan remaja. Dalam situs ini kita dapat menulis sejenis catatan harian milik sendiri yang disimpan di internet yang dapat dibaca dan dikomentari oleh setiap orang yang mengunjunginya. Jenis situs ini dinamakan *blog* dan orang yang melakukan aktivitas penulisan *blog* disebut *blogger*.

Setiap *blog* memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti fitur komentar sehingga pengunjung yang datang ke *blog* tersebut dapat saling berinteraksi dan berdiskusi. Aktivitas menulis *blog* di Indonesia saat ini merupakan hal yang sangat baru, populer, dan fenomenal.

Pengguna *blog* atau *blogger* di Indonesia berkembang dengan pesat. Enda Nasution, seseorang yang termasuk generasi awal *blogger* di Indonesia dan disebut “Bapak” *Blogger* Indonesia mengatakan bahwa jumlah *blog* di Indonesia menjadi dua kali lipat setiap 6 bulan sekali. Perhitungan pada bulan Oktober 2007 mendapatkan jumlah *blog* Indonesia adalah sekitar 130 ribu. Pada tahun 2008, Enda Nasution mengatakan bahwa “Jumlah *blog* milik orang Indonesia adalah berjumlah sekitar 400 ribu”. Di negara-negara lain, *blog* juga berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan yang mendunia ini dapat dipastikan bahwa angka ini akan terus berkembang sangat pesat.

Aktivitas menulis *blog* sangat disukai banyak orang, dikarenakan melalui *blog*, setiap orang bisa mengekspresikan diri mereka dengan menulis apa yang ada di pikiran mereka. Melalui *blog* pula, setiap orang yang memiliki *blog* dapat saling berinteraksi dengan cara saling mengunjungi *blog* dan memberikan komentar di dalam *blog* tersebut. Banyak orang merasakan betapa asyik dan bermanfaatnya aktivitas menulis *blog* ini. Lebih jauh lagi, hasil beberapa *survey* menemukan bahwa sebagian besar pemilik *blog* ini adalah masyarakat dengan usia remaja, siswa, dan mahasiswa. Bukanlah hal yang sulit bagi para siswa yang sebelumnya sudah *melek* internet untuk mulai menulis *blog*. Pada skripsi ini penulis akan membahas lebih detail tentang *blog*.

Jika fakta penggunaan internet yang semakin marak, khususnya aktivitas menulis *blog* dikaitkan dengan kurikulum pendidikan yang saat ini diterapkan, maka *blog* bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendukung proses pembelajaran para siswa dan guru. Karena itulah penulis menyusun skripsi ini

dengan judul “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan blog sebagai media pembelajaran alternatif?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan blog sebagai media pembelajaran?

1.3 Pembatasan Masalah

Skripsi ini membahas tentang pengembangan blog beserta fitur-fiturnya untuk mendukung proses pembelajaran dalam mata pelajaran TIK kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :
 - Siswa diharuskan untuk menulis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
 - Untuk menyelesaikan tugas, siswa berusaha untuk mencari informasi di internet sehingga mahasiswa dapat “melek” teknologi.
 - Dapat melakukan sharing informasi dengan teman yang lainnya.
2. Bagi guru :
 - Mampu membangun pembelajaran yang modern.
 - Selalu menyiapkan diri untuk memberikan materi.

- Materi yang akan diberikan selalu “*uptodate*”.
3. Bagi lembaga :
- Terciptanya pembelajaran modern.
 - Peningkatan kualitas pembelajaran.
 - Terciptanya kultur ICT (Information Communication and Technology).

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan blog sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan blog sebagai media pembelajaran alternatif.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan blog sebagai media pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu kegiatan memperluas atau menyempurnakan sesuatu yang telah ada. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan blog yang telah ada, misalnya www.wordpress.com.
2. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.
4. *Blog* adalah sebuah halaman *web* yang berisi tulisan pribadi atau kelompok yang diurutkan berdasarkan kronologis waktu dan memungkinkan pengunjungnya untuk memberikan komentar.
5. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar.

1.7 Hipotesis

H_0 : *Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran blog dengan pembelajaran konvensional berbasis komputer dalam mata pelajaran TIK.*

H_1 : *Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran blog dengan metode pembelajaran konvensional berbasis komputer dalam mata pelajaran TIK.*