

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejak tahun 1990-an hingga kini, kurikulum pendidikan menengah di Indonesia sudah berganti beberapa kali. Mulai dari Kurikulum 1994 yang menuai banyak kritik karena beban belajar siswa terlalu berat dengan adanya muatan nasional dan muatan lokal. Dan dibuatlah Suplemen Kurikulum 1999.

Pada tahun 2004, kurikulum pendidikan Indonesia disempurnakan lagi menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Pergantian kurikulum dari Kurikulum 1994 menjadi KBK mengharuskan siswa mencapai standar kompetensi tertentu yang sudah ditetapkan. Untuk mencapai standar kompetensi tersebut, siswa dituntut untuk aktif mendapatkan ilmu pengetahuan dari berbagai macam sumber ilmu, tidak hanya dari guru kelas saja.

Pada tahun 2006 pemerintah pun menerapkan kurikulum baru yang bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan masih diterapkan sampai sekarang. Pada KTSP, guru diberi kebebasan untuk merencanakan pembelajaran sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa serta kondisi sekolah. Hal ini mengharuskan para siswa dan guru untuk mendapatkan sumber informasi sebanyak-banyaknya. Sayangnya, sumber ilmu pengetahuan yang guru dan siswa miliki untuk menunjang proses pembelajaran tidak cukup kalau hanya memanfaatkan buku. Buku-buku teks pelajaran yang dimiliki oleh sekolah jumlahnya pun terbatas. Di sisi lain, internet telah menjelma menjadi sumber informasi yang lengkap, mudah, dan cepat untuk diakses oleh siapapun dan dimanapun.

Berdasarkan data *Internet World Stats*, Indonesia berada pada posisi ke lima di Asia dari jumlah total pengguna internet, dengan jumlah 30 juta *user*. Sementara Asia merupakan jumlah pengakses internet terbesar berdasarkan region pengukuran. Selain itu, Indonesia berada pada posisi 16 dunia. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia termasuk tinggi bila dibandingkan dengan beberapa negara lainnya. Dan alangkah bijaknya jika kemajuan teknologi internet dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif.

Hasil penelitian *Yahoo* dan *TNS* (Taylor Nelson Sofres) disebutkan bahwa pengakses internet terbesar di Indonesia ialah mereka yang berumur 15 – 19 tahun sebanyak 64% ([www.edukasi.kompas.com](http://www.edukasi.kompas.com)). Data tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswa sekolah menengah di Indonesia adalah orang-orang yang *melek* internet.

Banyak aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna internet termasuk siswa, seperti mengirim dan menerima e-mail, chatting atau mengobrol lewat Internet, dan yang paling sering dilakukan adalah membuka situs-situs Internet, terutama situs-situs jejaring sosial (social networking), seperti *Facebook* ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)) dan *Twitter* ([www.twitter.com](http://www.twitter.com)). Jumlah pengguna Facebook Indonesia sebanyak 27.338.560 *user* pada tahun 2010 ([www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com)). Bahkan berdasarkan data *CandyTech*, Indonesia adalah pengguna Facebook terbesar kedua di dunia ([www.vivanews.com](http://www.vivanews.com)) dengan jumlah 33.920.020 *user*. Di situs-situs jejaring sosial seperti ini mereka dapat berinteraksi dengan sesama teman. Hal ini membawa kesenangan tersendiri karena secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan bersama teman-teman mereka.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Ohio State University ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)) dikatakan, “semakin sering Anda menggunakan *Facebook*, semakin sedikit waktu Anda belajar dan semakin buruklah nilai-nilai mata pelajaran

Anda”. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan situs jejaring sosial secara berlebihan khususnya *Facebook* memberikan pengaruh yang kurang baik.

Dengan demikian, tidak semua aktivitas di internet yang dilakukan oleh para siswa ini adalah aktivitas yang bermanfaat bagi mereka. Seringkali, para siswa terjebak dalam aktivitas-aktivitas yang tidak membawa banyak manfaat seperti, permainan *game online* yang juga membawa dampak yang merugikan. Para siswa gemar menghabiskan waktunya berjam-jam berada di depan komputer, untuk bermain bersama teman-teman mereka secara langsung di internet. Para siswa dapat bermain *game online* semalaman penuh, bahkan sampai membolos dari sekolah, padahal, kegiatan ini selain menghabiskan uang secara sia-sia, juga tidak membawa manfaat apapun bagi para siswa selain kesenangan sementara belaka.

Selain bermain *game online*, aktivitas negatif lainnya yang juga sering dilakukan oleh para remaja saat menggunakan internet adalah mengakses situs-situs bermuatan pornografi. Sebuah penelitian di kota Kediri, Jawa Tengah, menunjukkan bahwa 78% siswa Kediri mendatangi warnet untuk membuka situs-situs porno ([www.tempo.co.id](http://www.tempo.co.id)).

Hefzallah (2004: 175-180) mengungkapkan sebagai berikut

Fitur-fitur unik yang dimiliki internet antara lain; 1) akses universal yang memungkinkan orang untuk mendapat informasi dan di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh batas fisik negara, 2) kaya akan multimedia resources sehingga menjadikan internet sebagai informasi interaktif yang paling digemari, 3) media publishing yang memungkinkan siapa pun dan dari mana pun dapat mencari, memperoleh dan menambahkan dokumen ke dalamnya, 4) media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan seluruh konten dan entitas pengguna lainnya baik secara *real time* maupun *asynchronous*.

“Keempat fitur diatas menjadikan internet sebagai salah satu media alternatif dalam penyampaian materi ajar dalam pendidikan sehingga memberikan kesempatan yang luas kepada peserta untuk mengaksesnya dimana pun dan kapan

pun” (Adri, 2008:16). Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa kemajuan teknologi internet tidak sepenuhnya membawa efek yang negatif karena internet bisa dimanfaatkan untuk hal-hal positif terutama untuk pendidikan. Seperti dikatakan Adri (2008:10) “sebagai sebuah informasi yang hampir tak terbatas, jaringan internet memenuhi kapasitas untuk dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan”. Dengan demikian internet dapat dimanfaatkan untuk pendidikan.

Salah satu fasilitas di internet yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah *blog*. *Blog* dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk mendistribusikan bahan ajar dan bahan diskusi dengan siswa (Adri, 2008:27).

Dalam dunia pendidikan; khususnya sekolah, kehadiran media *blog* pastinya memberikan warna baru pada proses pembelajaran. Penggunaan media *blog* akan terasa lebih menarik, karena guru dan siswa sama-sama terbantu di dalam proses pembelajarannya.

Bagi guru, media *blog* dapat membantu untuk memudahkan menyampaikan materi dan juga mampu meningkatkan kreativitas guru di dalam menggunakan media tersebut, karena guru dapat mengekspresikan semua yang ada dalam pemikirannya ke dalam media ini. Sedangkan bagi siswa media *blog* memudahkan untuk menerima materi yang diajarkan dan juga meng-update atau mendownload data-data pembelajaran yang ada dalam *blog* guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran tersebut, sehingga siswa bisa lebih mudah mencari bahan pelajaran yang mereka perlukan untuk menambah wawasan dan juga pembelajaran di rumah, karena tidak semua bahan pembelajaran bisa didapatkan dengan mudah di internet.

Secara teknis, membuat *blog* tidaklah sulit, karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman dan sintaks yang rumit. Guru hanya tinggal mengisi slot-slot yang sudah ada, seperti halnya mengetik, kemudian tinggal dipublikasikan dan

*blog* mereka sudah bisa dilihat oleh seluruh orang didunia. Jika ada kesalahan, hal tersebut bisa langsung diperbaiki.

Secara garis besar, *weblog* atau *blog* dapat dirangkum sebagai kumpulan *website* pribadi yang memungkinkan para pembuatnya menampilkan berbagai jenis isi pada *web* dengan mudah, seperti karya tulis, tugas untuk siswa, kumpulan link internet penting, dokumen-dokumen ( file-file word, PDF, dll ), gambar ataupun multimedia.

*Blog* memiliki fasilitas komentar, sehingga para pengunjung yang datang ke *blog* tersebut dapat saling berinteraksi dan berdiskusi. Melalui fasilitas ini siswa dapat menanyakan pelajaran yang belum diketahuinya yang kemudian ditanggapi oleh guru maupun siswa lain. Aktifitas diskusi ini juga bisa dilihat oleh seluruh siswa, sehingga mereka mengetahui topik-topik yang didiskusikan dan tentunya menambah pengetahuan siswa tersebut.

Selain itu, dengan memberikan materi pembelajaran dan tugas melalui *blog* diharapkan dapat mengurangi aktifitas siswa untuk mengakses hal-hal yang kurang bermanfaat yang memberikan efek negatif terhadap siswa pada saat menggunakan internet.

Disamping itu, proses pembelajaran juga tetap bisa berlangsung meski guru sedang berhalangan memberikan pelajaran secara tatap muka di sekolah. Misalnya ketika ada tugas mengikuti penataran atau tugas tertentu. Ini bisa dilakukan antara lain melalui posting terjadwal.

Bahkan menurut penelitian pada materi pelajaran komputer, pemahaman siswa yang melaksanakan pembelajaran melalui blog lebih baik daripada siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan model konvensional (Fitrajaya, dkk; 2010). Begitu juga pemanfaatan blog pada mata kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi di

Universitas Negeri Semarang, menunjukkan hasil yang positif (Santoso, dkk; 2010). Sedangkan berdasarkan penelitian lainnya ditemukan banyak kekurangan dalam pemanfaatan blog untuk pembelajaran (Hidayat, Taufik;2010).

Pokok materi pelajaran Geografi akan lebih menarik jika disampaikan dengan menggunakan media, seperti media animasi yang ditempatkan pada *blog* daripada hanya mengandalkan metode konvensional. Hal ini dikarenakan banyak objek kajiannya yang secara langsung sulit untuk kita lihat (abstrak) seperti litosfer, antariksa, hidrosfer dan lain sebagainya.

Dengan adanya *blog* pembelajaran diharapkan materi pelajaran geografi dapat lebih mudah dipelajari dan ditemukan setiap saat. Dengan mengakses *blog* pula, materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dari pengamatan penulis, SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan memiliki fasilitas pendukung untuk menerapkan pemanfaatan *blog* sebagai media pembelajaran. Dibuktikan dengan adanya laboratorium komputer serta fasilitas internet nirkabel atau Wi-Fi yang dapat dipergunakan oleh siswa. Namun, sampai sekarang guru di sekolah tersebut belum ada yang memanfaatkan *blog* sebagai media pembelajaran.

Guru di sekolah ini menggunakan slide presentasi powepoint dalam mengajarkan materi geografi. Namun pada beberapa waktu belajar, penulis melihat terdapat kebosanan pada diri siswa ketika menerima pelajaran. Ini bisa jadi karena teknik pengajaran yang monoton.

Selain itu hasil wawancara dengan guru SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan (Andi Irawan, S.Pd), diketahui bahwa banyak siswa yang membawa *laptop*-nya ke sekolah. Bahkan sesudah pulang sekolah pun masih banyak siswa yang mendatangi warnet, terutama yang berada di dekat lokasi sekolah tersebut. Aktifitas yang paling

banyak mereka lakukan adalah membuka situs jejaring sosial dan bermain *game online*. Hal tersebut sedikit banyaknya mengindikasikan bahwa siswa SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan sudah *melek* teknologi internet.

Namun, apakah dengan menggunakan blog sebagai media pembelajaran, hasil belajar siswa Kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan akan lebih baik, ataukah sebaliknya justru dengan menggunakan blog sebagai media pembelajaran, hasil belajar siswa akan menurun. Karena bisa saja metode pembelajaran yang sama jika diterapkan pada kondisi dan aspek yang berbeda maka hasilnya juga berbeda.

Oleh karena itu, menanggapi hal tersebut penulis mengangkat topik penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Dan Tanpa Memanfaatkan Blog Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Hidrosfer Di Kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah, maka diidentifikasi permasalahan sebagai berikut: (1) buku-buku teks pelajaran yang dimiliki sekolah tidak cukup untuk pencapaian kompetensi; (2) tidak semua aktivitas di internet yang dilakukan oleh para siswa adalah aktivitas yang bermanfaat bagi mereka; (3) siswa lebih banyak mengakses situs jejaring sosial daripada situs lain yang bermanfaat; (4) banyak siswa yang mengakses situs bermuatan pornografi; (5) metode pembelajaran dengan memanfaatkan *blog* memberikan pengaruh positif, namun belum diterapkan di SMA Plus Al-Azhar Medan; (6) bagaimana perbedaan hasil belajar siswa dengan dan tanpa memanfaatkan media blog?

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari sekian banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka masalah pada penelitian ini perlu dibatasi. Masalah yang akan diteliti adalah: Perbedaan hasil belajar siswa dengan dan tanpa memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan dan tanpa memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012?



### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah, maka penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012.
2. Mengetahui hasil belajar siswa tanpa memanfaatkan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan blog sebagai media pembelajaran pada materi pokok hidrosfer di kelas X SMA Plus Swasta Al-Azhar Medan T.P 2011/2012.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi mempelajari geografi.
2. Bagi guru, sebagai pertimbangan untuk penentuan media pembelajaran dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman pengembangan inovasi pembelajaran.
4. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai pertimbangan pelaksanaan pembelajaran dalam memaksimalkan hasil belajar siswa.
5. Sebagai bahan pengembangan wawasan bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang sama untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.