

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah *Information Technology (IT)* dan internet tidak dapat dilepaskan dari dunia pendidikan. Internet membuka sumber informasi yang tadinya susah diakses kini bukan menjadi masalah lagi. Teknologi internet hadir sebagai media yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpersonal misalnya *e-mail* dan *chatting* atau secara masal. Akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah lagi. Keberadaan akses internet dapat menggantikan peran perpustakaan. Perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi yang relatif mahal harganya. Internet memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di perguruan tinggi dalam maupun luar negeri secara digital selama 24 jam.

Peran media internet semakin meningkat pesat dari waktu ke waktu. Maka diperkirakan internet akan menjadi kebutuhan dominan yang tidak terlupakan dalam kehidupan manusia pada masa mendatang. Di dunia serba digital saat ini, internet bagi manusia merupakan suatu kebutuhan. Internet memang memudahkan pelajar mendapatkan segala informasi yang berhubungan dengan dunia pendidikan, tetapi internet juga dapat sebagai wahana yang dapat merusak moral para pelajar dengan situs-situs pornografi, kekerasan, dan hal-hal negatif lainnya. Meskipun dalam diri mereka

mengetahui antara kepentingan yang baik (positif) dengan buruk (negatif). Namun pada akhirnya, kekuatan negatif cenderung lebih mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku para remaja tersebut, maka untuk meminimalisirnya, usaha untuk memaksimalkan manfaat internet sebagai media pendidikan harus lebih dilakukan karena tujuannya hendak meningkatkan mutu pendidikan sekaligus mutu guru dan peserta didik yang lebih berkualitas.

Teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, seperti pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran, tidak hanya dapat digunakan secara sendiri, tetapi dapat dimanfaatkan pula dalam suatu jaringan. Jaringan komputer atau *computer network* telah memungkinkan proses pembelajaran menjadi luas, lebih interaktif, dan lebih fleksibel. Peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat dilaksanakan kapan pun dan dimana pun.

Penelitian di Amerika Serikat oleh Pavlik tahun 1996 (dalam Isjoni, 2008:15-16) tentang pemanfaatan komunikasi dan informasi untuk keperluan pendidikan diketahui memberikan dampak positif, sedangkan studi lainnya dilakukan *Center for Applied Special Technology (CAST)* menyebutkan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pendidikan menunjukkan positif terhadap hasil belajar peserta didik. Adanya dunia maya menjadikan waktu belajar lebih efisien dan efektif.

Dunia pembelajaran terutama pada mata pelajaran geografi yang diselenggarakan di sekolah cenderung kurang diminati siswa, sehingga motivasi belajar cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat proses

pembelajaran berlangsung, siswa lebih senang bermain *handphone* atau berbicara sendiri dengan temannya dibandingkan memperhatikan guru di depan kelas yang sedang mengajar. Para siswa beranggapan bahwa mata pelajaran geografi adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran geografi antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar secara optimal, baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Hal itu lebih dipersulit lagi oleh suatu kondisi yang turun-temurun yaitu guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) guru tidak lagi berperan sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mendayagunakan aneka ragam sumber, media dan metode dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk menarik perhatian, minat dan motivasi belajar siswa diantaranya melalui penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar siswa yang efisien, efektif dan menarik.

Blog sebagai salah satu layanan aplikasi dari internet, sesungguhnya adalah sebuah *website*. Namun, *blog* tidak membutuhkan peralatan dan *software* khusus karena *blog* sudah tersedia oleh penyedia *blog* seperti blogger.com, wordpress.com, multiplay.com, blogdrive.com, blogsme.com, livejournal.com. *Blog* menyediakan sebuah sistem publikasi konten yang begitu mudah digunakan oleh kebanyakan pengguna *web*. *Blog* memungkinkan siapa pun dengan pengetahuan dasar tentang *Hyper Text Markup Language (HTML)* dapat menciptakan *blog*-nya sendiri secara *online*

dengan sangat mudah dan yang paling penting *blog* dapat dibuat dengan gratis yaitu cukup dengan mendaftar pada situs *blog* yang tersedia dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan seperti nama pengguna (*user name*), kata sandi (*password*), nama *blog*, dan alamat *email*, maka dengan mudah *blog* sudah dimiliki, tinggal mengisinya dengan tulisan, gambar, audio, maupun video. Supaya *blog* terlihat lebih menarik, dapat menggunakan tampilan *template* yang banyak tersedia di internet dengan *background* dan paduan warna yang cukup harmonis. *Blog* juga dapat mengizinkan orang atau pengguna untuk meninggalkan komentar pada tulisan atau materi yang dimuat, sehingga timbul komunikasi diantara pembuat dan pengguna lainnya.

Kemudahan dan kelebihan dalam membuat *blog* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Guru dapat meng-*upload* semua informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan menambahkan multimedia (gambar, animasi, efek suara dan video) agar menarik dan lebih mudah dipelajari. Dilihat dari pihak lain, peserta didik dapat men-*download* informasi yang sesuai dengan topik dan tujuan yang diinginkan. Penggunaan *blog* sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar sedikitnya akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran agar tidak monoton, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Pemanfaatan sumber belajar berbasis internet seperti *blog* belum dilakukan secara optimal oleh guru, kemungkinan disebabkan kurang pemahamannya guru mengoperasikan komputer, sehingga timbul rasa kemiskinan

dalam diri seorang guru untuk mengajak siswanya belajar dengan menggunakan media internet, padahal pada era teknologi seperti sekarang tidak mungkin terhindar dari teknologi komunikasi dan informasi. Banyak hal yang dapat dilakukan seorang guru agar mampu menyesuaikan diri dalam era pembelajaran yang semakin canggih, terutama menggunakan media internet. Kompetensi guru harus lebih ditingkatkan, misal dengan mengikuti pelatihan yang berbasis komputer, kursus-kursus, dan sekolah agar lebih tanggap untuk mengirim guru-gurunya mengikuti pelatihan pelatihan, baik yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan maupun sekolah- sekolah lain. Memberikan kesempatan yang sama kepada guru-guru untuk dapat lebih aktif dalam mengikuti pelatihan yang berbasis komputer, serta mengadakan pelatihan komputer secara internal dilingkungan sekolah masing-masing. Bila hal itu dapat dilakukan mudah-mudahan dapat sedikit mengurangi jumlah guru yang kurang paham terhadap pengoperasian komputer. Dengan demikian, guru dapat melakukan proses belajar dikelas dengan menggunakan media internet. Pada akhirnya guru bisa membuat sumber belajar bagi peserta didiknya dengan memanfaatkan fasilitas internet seperti membuat *blog* ataupun membuat *website*.

Materi biosfer pada mapel geografi Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam KTSP tercantum pada standar kompetensi kelas XI IPS semester I yaitu: siswa mampu menganalisis fenomena biosfer dan antroposfer serta tercantum pada kompetensi dasar: siswa mampu menjelaskan pengertian fenomena biosfer dan siswa mampu menganalisis sebaran hewan dan

tumbuhan. Dilihat dari pengertian, biosfer merupakan lapisan tempat tinggal makhluk hidup. Pada materi biosfer di SMA tidak hanya dijelaskan pengertian biosfer saja, melainkan juga mempelajari sebaran hewan dan tumbuhan baik di Indonesia maupun di dunia. Didalam pembelajaran, materi biosfer disajikan kurang menarik dan kurang jelas bagi peserta didik. Sering kali peserta didik mendapatkan nilai kurang maksimal dan dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Ulangan harian untuk materi biosfer, siswa kelas XI IPS 2 di MAN 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2011/2012 mendapatkan nilai rata-rata kelas 73,1 sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 72. Pada kelas XI IPS 2 di MAN 1 Yogyakarta sebesar 52,94% peserta didik dikategorikan belum tuntas dan 47,06% dikategorikan tuntas.

Materi biosfer sebenarnya merupakan materi yang menarik untuk lebih dipelajari dan dipahami karena didalamnya membahas aneka hewan dan tumbuhan baik yang ada di Indonesia maupun di dunia. Pembelajaran di kelas, materi biosfer menjadi materi yang kurang menarik lagi, dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang disajikan oleh guru. Materi biosfer yang disajikan dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan media buku dan *power point*, sehingga membuat siswa jenuh untuk mempelajarinya lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran atau sumber belajar lain yang menarik dan lebih komunikatif agar peserta didik lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Penggunaan sumber belajar berbasis internet berupa *blog* diharapkan dapat memotivasi peserta didik belajar secara mandiri dan mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, terutama pada materi biosfer. Sumber belajar *blog* dapat dimanfaatkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar. Materi biosfer dapat disajikan dalam bentuk *blog*, sehingga bisa membuat peserta didik lebih menarik untuk mempelajarinya. *Blog* juga dapat disajikan kapan saja dan tidak terbatas pada ruang dan waktu. Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Blog* sebagai Sumber Belajar Geografi Pokok Bahasan Biosfer untuk Siswa SMA Kelas XI IPS.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi biosfer cenderung rendah.
2. Materi biosfer menjadi materi yang kurang menarik dikarenakan media pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang variatif.
3. Pemanfaatan sumber belajar berbasis internet seperti *blog* belum dilakukan secara optimal baik oleh guru maupun oleh peserta didik.
4. Pengetahuan guru geografi tentang penggunaan dan pembuatan *blog* yang berisikan materi pembelajaran geografi khususnya materi biosfer sebagai sumber belajar siswa mandiri disinyalir jarang dilakukan.

5. Pengembangan *blog* pada materi biosfer oleh guru untuk siswa SMA kelas XI IPS belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Motivasi belajar geografi pada materi biosfer cenderung rendah dikarenakan pemanfaatan sumber belajar belum dilakukan secara optimal terutama sumber belajar berbasis internet, sehingga masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan *blog* sebagai sumber belajar geografi yang layak untuk siswa SMA Kelas XI IPS. Pengembangan bahan sumber belajar ini difokuskan pada materi biosfer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini lebih ditekankan pada: apakah *blog* sebagai sumber belajar geografi siswa pada pokok bahasan biosfer layak digunakan dalam pembelajaran geografi siswa SMA kelas XI IPS berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran geografi, dan uji coba terhadap siswa kelas XI IPS?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan *blog* sebagai sumber belajar geografi pokok bahasan biosfer.

2. Mengembangkan dan menghasilkan *blog* yang layak bagi siswa SMA kelas XI IPS.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah khazanah pengetahuan akademik dan wawasan bagi para mahasiswa dan guru.
 - b. Memberi perspektif baru dalam dunia pendidikan, terutama media pembelajaran dan sumber belajar dalam bidang geografi.
 - c. Dapat dijadikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang.
 - d. Dapat dijadikan sebagai titik awal untuk penelitian lebih lanjut bagi peneliti di masa datang.
 - e. Dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik, sehingga berguna dalam memecahkan persoalan pendidikan dan pembelajaran khususnya mata pelajaran geografi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Menambah referensi sumber belajar bagi siswa, khususnya mata pelajaran geografi.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan guru sebagai alternatif sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai bagi mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Pihak sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk membuat atau mengadakan variasi media pembelajaran dan sumber belajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Pihak Lembaga Terkait

Sebagai bahan pertimbangan untuk pembuatan kebijaksanaan-kebijaksanaan baru tentang pendidikan.