

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam pembelajaran di Indonesia telah memiliki sejarah yang cukup panjang. Inisiatif menyelenggarakan siaran radio pendidikan dan televisi pendidikan sebagai upaya melakukan penyebaran informasi ke satuan-satuan pendidikan yang tersebar di seluruh nusantara, merupakan wujud dari kesadaran untuk mengoptimalkan pendayagunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran masyarakat. Kelemahan utama siaran radio maupun televisi pendidikan adalah tidak adanya interaksi imbal-balik yang seketika. Siaran bersifat serah, dari narasumber belajar atau fasilitator kepada pembelajar¹.

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi computer dan internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada factor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini².

Untuk membangun sistem pendidikan Indonesia yang berkualitas diperlukan adanya dukungan seluruh komponen secara menyeluruh dan berkesinambungan. Perkembangan global saat ini menuntut adanya perkembangan dari segi kualitas sumber daya manusia. Dunia pendidikan Indonesia telah mengalami banyak transformasi, mulai dari metode, fokus, kurikulum dan lainnya.

¹ Udin Saefudin Sa'ud, *Op.Cit*, hlm. 64.

² Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2006), Cet. 1, hlm. 50.

Sektor pendidikan juga memerlukan solusi teknologi informasi untuk memperlancar proses belajar mengajar. Kehadiran perangkat lunak pendidikan dan hiburan membuat proses pendidikan menjadi lebih efektif. Dengan perantara perangkat lunak pendidikan, siswa belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan³.

Teknologi komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara dan *movie*) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi. Bila televisi hanya mampu memberikan informasi searah (terlebih-lebih bila materi yang ditayangkan adalah materi hasil rekaman), pembelajaran berbasis teknologi internet memberikan peluang berinteraksi baik secara sinkron (*real time*) maupun asinkron (*delayed*).

Internet saat ini sudah menjadi teknologi yang dapat diakses dari banyak tempat dan piranti. Internet dapat diakses di rumah, warnet, kantor bahkan dari perangkat digital seperti telephone seluler, laptop, ipod dll.⁴

Sebagai sebuah jaringan global, internet menjadikan batas ruang dan waktu semakin menipis. Kondisi dasar teknologi internet dan aplikasi yang berjalan di atasnya ini memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam proses pendidikan, terutama sebagai sarana pembawa konten pendidikan (*educational delivery medium*). Dengan demikian, ikatan lokasi dan waktu belajar yang selama ini sering menjadi penjara bagi peserta didik akan hilang dan memberikan keleluasaan serta keluwesan bagi mereka untuk mendapatkan sumber materi ajar dimanapun dan kapanpun⁵.

Pembelajaran berbasis internet memungkinkan pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajaran maupun fasilitator/guru tidak harus berada di satu tempat yang sama.

³ Ali Akbar, *Op.Cit.*, hlm. 168

⁴ Ali Akbar, *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2006), Cet. 1, hlm. 50.

⁵ Muhammad Adri, *Guru Go Blog Optimalisasi Blog Untuk Pembelajaran*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hlm. 15.

Fasilitas internet yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada dasarnya banyak diantaranya facebook, e-mail, friendster, blogger dll. Model pembelajaran seperti ini disebut model *E-Learning* yaitu pembelajaran yang terkoneksi dengan internet.

Internet-based *learning* atau *web-based learning* dalam bentuk paling sederhana adalah *web-site* yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan pembelajaran mengakses sumber belajar yang disediakan oleh nara sumber atau fasilitator kapanpun dikehendaki. Bila diperlukan, dapat pula disediakan mailing-list khusus untuk situs pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai forum diskusi.

Fasilitas yang disediakan meliputi pengelolaan siswa atau peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara peserta didik dengan fasilitator-fasilitator nya. Fasilitas ini memungkinkan kegiatan belajar dikelola tanpa adanya tatap muka langsung diantara pihak-pihak yang terlibat (administrator, fasilitator, peserta didik). Kehadiran pihak-pihak yang terlibat diwakili oleh *email*, kanal *chatting*, atau melalui *video conference*.

Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses pembelajaran disekolah, *internet* harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara pengajar dengan pembelajar sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh *internet* tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan seperti penggunaan media Blog dalam pembelajaran.

Blog berasal dari kata *Web Blog*. *Web* artinya internet sedangkan *Blog* mempunyai makna catatan. Jadi makna harfiah nya *Blog* adalah catatan harian yang ditulis oleh pemiliknya dan dipublikasikan di internet.⁶

⁶ Tamim, M. 2007. *Blog dan Pendidikan*.
<http://mtamim.wordpress.com/2010/03/22/blog-dan-pendidikan/>. Diakses 22 Maret 2010

Definisi *Blog* menurut Ahmed Isnani, pemilik *Blog* www.isnaini.com , *Blog* atau *Web Blog* adalah catatan pribadi seseorang di internet. Berisi informasi yang sering di *update* dan kronologis. *Blog* lebih identik dengan sebuah dairy. Perbedaan mendasar adalah bahwa *Blog* bisa dibaca siapa saja. Banyak *Blog* yang fokus terhadap satu objek informasi, misalnya politik, *Web Design*, Olahraga dll. Tapi kebanyakan *Blog* itu lebih seperti jurnal pribadi yang berisi informasi perjalanan dan kehidupan sehari-hari seorang Blogger.

Sedangkan Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang secara bahasa bermakna jaringan-jaringan computer yang saling berhubungan⁷.

Ada pengertian lain yang memaknai *Internet* adalah kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan komunikasi yang ada diseluruh dunia⁸.

Saat mengakses Internet, banyak aktivitas yang dilakukan oleh para 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 social networking, seperti Friendster dan Facebook.

Di situs-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. Sayangnya, 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 bagi diri mereka.

Salah satunya adalah permainan game online. Para siswa ini gemar menghabiskan waktunya berjam-jam berada di depan komputer, untuk

⁷ *Ibid.*, hlm. 51.

⁸ Daryanto, *Memahami Kinerja Komputer*, (Bandung: C.V Yama Widya, 2007), Cet. VIII, hlm. 9

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 ini selain kesenangan sementara belaka. Selain bermain *game online*, aktivitas negatif lainnya yang juga sering dilakukan oleh para remaja saat mengakses Internet adalah mengakses situs-situs bermuatan pornografi.

Blog merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan dan gagasan seseorang melalui tulisan. Berdasarkan fenomena maraknya penggunaan Internet di kalangan pelajar, blog dapat menjadi sebuah sarana yang dapat meningkatkan kemampuan para siswa untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Melalui tulisannya di blog, setiap siswa dapat mengembangkan hal-hal yang telah didapat dari membaca atau mendengarkan penjelasan dari guru.

Di dalam sebuah blog terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung potensi setiap pelajar dalam mengembangkan materi pelajarannya. Seseorang yang menuliskan sesuatu di dalam *blog* dapat langsung dilihat oleh seluruh pengguna Internet. Hal ini memungkinkan hubungan yang lebih strategis baik antar sesama siswa, siswa dengan guru, dan bahkan siswa dengan seluruh pengguna Internet.

Ide-ide yang dituliskan melalui blog dapat semakin berkembang dengan adanya komentar-komentar yang diberikan oleh pengunjung *blog* melalui fitur komentar yang bisa disampaikan oleh siapapun. Setiap siswa dapat saling memberikan komentar satu sama lain, begitu juga dengan guru atau pengunjung *blog* lainnya. Diskusi secara *online* dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat jarak dan waktu. Bahkan siswa dan guru dari sekolah yang berbeda dapat terlibat dalam diskusi yang sama dalam sebuah blog.

Peran guru dalam membangun kultur pembelajaran melalui blog sangatlah penting. Motivasi setiap siswa untuk menuangkan gagasannya melalui blog tidaklah terlepas dari dukungan guru sebagai pengajar. Guru juga dapat mengarahkan diskusi dan komentar-komentar tentang materi atau tulisan yang sudah dibuat oleh para siswanya. Selain itu, guru juga bisa menyampaikan materi atau tugas melalui *blog* sehingga memudahkan penyebaran informasi.

Blog memberikan sebuah peluang agar kegiatan belajar lebih *menarik* dan interaktif. Melalui *blog*, sumber-sumber materi yang relevan dapat dipublikasikan ke seluruh penjuru sehingga bisa diakses oleh siapapun. Dengan demikian kesulitan siswa dalam mengumpulkan sumber sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Oleh karena itu, *blog* merupakan salah satu media pembelajaran yang strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Namun media *Blog* belum sepenuhnya diaplikasikan dalam bentuk media pembelajaran. Maka, disini penulis akan mengupas bagaimana penerapan media *Blog* dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI.

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran melalui internet atau sering disebut *E-Learning* masih bersifat umum. Karena belum memfokuskan pada salah satu media yang akan digunakan. Dari sebab itu penulis akan memfokuskan pada salah satu media yang penulis anggap bisa menunjang proses pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif dengan menggunakan *Web Blog*.

1. Bagaimanakah Penerapan *Web Blog* Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Berbasis *Web* ?
2. Bagaimana Penerapan *Web Blog* Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XII di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug Grobogan ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui menerapkan *Web Blog* sebagai media pembelajaran alternatif berbasis *Web*.
2. Untuk mengetahui penerapan *Web Blog* sebagai media pembelajaran alternatif berbasis *Web* pada mata pelajaran SKI kelas XII di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug Grobogan.
3. Setelah menggunakan media *Blog* pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan
4. Pembelajaran SKI dengan menggunakan media *Blog* akan memicu keaktifan peserta didik dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran