

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Telaah Pustaka

Supaya dalam penulisan skripsi ini posisi penulis lebih jelas, oleh sebab itu penulis menyertakan buku-buku yang berkaitan atau memiliki kesamaan dalam pokok permasalahan. Hal ini bertujuan agar penulis tidak mengulang permasalahan/topik sebelumnya yang sudah pernah ditulis.

Skripsi Siti Nuriyah NIM 073111283

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MEMBACA AL-QUR'AN KELAS AWAL EKSPERIMEN DI MI BRANJANG KEC. UNGARAN KAB. SEMARANG TAHUN 2009. Focus penelitiannya mengupas masalah keberhasilan pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran membaca alqur'an dengan menggunakan VCD. Serta keefektivitasan penggunaan audio visual dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Model dari media ini masih bersifat offline.

Skripsi Catur Hadi Prasetyono NIM 053611188

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR FISIKA MATERI LISTRIK DINAMIS SISWA KELAS X MAN 1 SEMARANG TAHUN 2009. Fokus penelitiannya membahas seberapa berpengaruhnya media visual dalam memotivasi semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika materi listrik. Media ini pun masih offline.

Skripsi Solichah NIM 043611308

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FISIKA PADA PESERTA DIDIK

DENGAN MATERI POKOK ZAT DAN WUJUDNYA KELAS VII DI MTs PIA TAYU PATI TAHUN 2009. Fokus penelitiannya untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika.

Dominikus Juju “Seri Penuntun Praktis Blogspot” Penerbit PT. Elex Media Komputindo, kelompok Gramedia Jakarta. Buku ini mengupas gambaran bahwa tema Blog isinya sangat beragam mulai dari seputar teknologi, kesehatan, komputer, pemerintahan, kebudayaan, buku, politik, design, hacking, virus dan lain-lain. Focus penelitiannya pada macam-macam tema blog yang sangat bervariasi.

Drs. Ahmad Rohani, HM, M.Pd “*Media Intruksional Edukatif*” Penerbit Rineka Cipta. Menjelaskan bahwa peranan media intruksional edukatif yaitu mengatasi batas-batas ruang kelas misal, benda-benda yang akan diajarkan sulit untuk dibawa masuk ke kelas maka dapat diajarkan melalui film strip, film slide dan sebagainya. Termasuk mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik. Focus penelitiannya pada manfaat menggunakan media pembelajaran intruksional

Sedangkan skripsi yang saya tulis, fokus penelitiannya lebih pada pemanfaatan teknologi Internet/*Web* spesifiknya pada media *Blog* untuk media pembelajaran PAI khususnya dalam hal ini SKI. Sebab dari sekian penjelasan yang telah diuraikan diatas media *Blog* belum tersentuh sebagai media pembelajaran. Menurut hemat penulis bukan hal yang mustahil *Blog* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran meskipun secara *Maknawi Blog* bukan sebagai media pembelajaran.

B. Teknologi *Web Blog* Sebagai Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian

Media (bentuk jamak dari kata medium), seperti yang dikutip oleh Arsyad pada tahun 2002 dan Sadiman dkk tahun 1990 Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah atau perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad tahun 2002, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne, yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar¹.

Dikutip dari Bovee bahwa Media juga dapat dimaknai sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar dan bahan ajar². Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada

¹ Ketut Juliantara, *Arti Posisi dan Fungsi Media Pembelajaran*, <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/> asked 12 Januari 2011

² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), Cet. 1, hlm. 3

media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran³.

Sedangkan kutipan dari Latuheru, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna⁴.

Alquran pun menjelaskan hakikat mengajar dalam surat Al-Alaq ayat 3 yaitu bagaimana Allah mengajar manusia dengan pena, kerana pena selama-lamanya merupakan alat mengajar yang paling luas dan paling mendalam kesannya dalam kehidupan manusia.

Dia yang maha pemurah itu yang mengajar manusia dengan pena yakni dengan sarana⁵.



Artinya Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam

Pada masa itu, hakikat peranan pena belum lagi jelas seperti yang kita ketahui dalam kehidupan manusia sekarang ini. Tetapi Allah amat mengetahui nilai pena, kerana itulah Ia menyebutkannya pada detik pertama kemunculan agama yang terakhir bagi umat manusia dan pada surah yang pertama dan surah-surah al-Quranul-Karim⁶.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media Yogyakarta, 2010), Cet. 1, hlm. 4-5

⁴ Tanto, <http://guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.html> akses Kamis 10 Juni 2011

⁵ Kamaludin, *URGENSE BELAJAR MENURUT AL-QUR'AN KAJIAN SURAT AL-ALAQ AYAT 1-5 (Studi Tafsir Ibnu Kastir dan Tafsir Al-Misbah)*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2007

⁶ Afief, <http://afiefhere.blogspot.com/2011/01/surat-al-alaq-ayat-1-5-dalam-beberapa-10.html> akses 13 April 2011

lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas, seringkali didasarkan atas pertimbangan, antara lain: Merasa akrab dengan media tersebut, Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada di dalam komponen metodologi⁷.

Media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dengan demikian diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar diantaranya :

- 1) Berkenaan dengan manfaat media dalam pembelajaran siswa antara lain :
 - (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
 - (b) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.
 - (c) Metode belajar akan lebih bervariasi tidak hanya komunikasi verbal.
 - (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru namun mampu mengamati dan memahami.

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'I, *Media Pengajaran* (Bandung : CV. Sinar Baru 1997), Cet ke 3, hlm. 97

- 2) Berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir kongkret menuju berfikir abstrak, mulai bdari berfikir sederhana menuju berfikir kompleks⁸.

Penggunaan media pengajaran erat kaitanya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat di sederhanakan.

Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran

2. Macam-macam Media Pembelajaran

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang⁹.

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah mengutamakan indera penglihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan kedalam, simbol komunikasi yang digunakan adalah symbol visual¹⁰. Jenis-jenis media grafis diantaranya¹¹ :

(a) Gambar/foto

⁸ *Ibid*,

⁹ *Ibid*,

¹⁰ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, hlm. 4

¹¹ Hujair AH. Sanaky, *Loc.Cit*, hlm. 69

Media grafis paling umum digunakan dalam PBM, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media grafis karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

(b) Sketsa

Yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.

(c) Bagan atau Chart

Yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.

(d) Komik dan Poster

Yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat¹².

(e) Grafik

Yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol¹³.

2) Media Visual

Adalah media pengajaran yang hanya mengandalkan gambar diam, seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar, lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun¹⁴.

3) Media Audio Visual

Adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program

¹² Daryanto, *Op.Cit*, hlm. 127

¹³ Asrofudin, <http://www.canboyz.co.cc/2010/05/media-pembelajaran-grafis-makalah.html>

¹⁴ Asrofudin, *Ibid*.

ini dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu¹⁵.

Menurut Asrofudin Media AudioVisual yaitu media yang mempunyai unsure antara suara dan gambar. Jenis media seperti ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar seperti film bingkai, ada suaranya dan ada pula gambar yang ditampilkannya¹⁶.

4) Media Tiga Dimensi

Media semacam ini yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu, jarang dan terlalu susah jika dibawa kedalam kelas dan dipelajari dalam wujud aslinya. Boneka merupakan model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan¹⁷.

5) Media Proyeksi

Overhead *projector* merupakan jenis perangkat keras (*hardware*) yang sederhana, terdiri atas sebuah kotak yang bagian atasnya sebagai landasan yang luas untuk meletakkan transparansi yang memuat materi pengajaran. Media ini dapat menghasilkan cahaya yang amat terang dari lampu proyektor yang diproyeksikan ke layar OHP¹⁸.

Dengan menggunakan proyektor, informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan ke layar, sehingga informasi berupa

¹⁵ Daryanto, *Loc.Cit*, hlm. 88

¹⁶ Asrofudin, *Op.Cit*.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 156

¹⁸ Hujair AH. Sanaky, *Loc.Cit*, hlm. 119

tulisan, gambar, bagan akan menjadi lebih besar dan lebih jelas dilihat oleh siswa.

Penggunaan media proyeksi ini lebih menguntungkan, sebab indera pendengaran dan penglihatan akan sama-sama diaktifkan melalui sebuah media transparansi yang telah disiapkan. Yang dimaksud dengan gambar mati (*still picture*) adalah berupa gambar, foto, diagram, tabel, ilustrasi baik berwarna ataupun hitam = putih yang relatif berukuran kecil, agar gambar tersebut dapat dilihat atau disaksikan dengan jelas oleh seluruh siswa di dalam kelas dengan jalan diproyeksikan ke suatu layar (*screen*)¹⁹.

6) Media Berbasis *Web*

Pembelajaran berbasis *internet* atau dengan nama lain *E-learning* adalah system pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi computer dan internet²⁰. Definisi yang lebih luas dikemukakan pada *working paper* SEAMOLEC, yakni *e-learning* adalah pembelajaran melalui jasa elektronik²¹.

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan web-based training (WBT) atau kadang disebut web-based education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan

¹⁹ Oshman's Weblog, *Media Proyeksi*, <http://oshman.wordpress.com/2009/02/02/media-proyeksi/> akses 5 Januari 2011

²⁰ Daryanto, *Loc. Cit*, hlm. 168

²¹ Andrea, <http://www.elearning.ac.uk/features/whyped/2010/04/05/e-learning-working-paper/>. Diakses 5 April 2010

terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web²².

3. *Web Blog* Sebagai Media Pembelajaran

a) Media *Web Blog*

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 internet²³.

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*.

Blog adalah salah satu aplikasi *internet content* yang sangat digemari saat ini, karena selain tersedia secara gratis pada masing-masing *servernya*, seorang pemilik *blog* tidak harus menguasai *script* pemrograman walaupun sedikit. Kesederhanan, kesimpelan dan kemudahan dalam manajemennya menjadikan *blog* semakin populer.

Jika selama ini banyak kalangan mengeluh betapa sulitnya membangun *personal web*, dengan berbagai persyaratan bahasa pemrograman dan *hosting* yang memakan waktu dan energi, sudah saatnya untuk bermigrasi ke *blog*. Sudah waktunya ilmu yang kita

²² Rusman dan Toto Ruhimat, *Pembelajaran Berbasis Web*, <http://ideguru.wordpress.com/2010/05/03/pembelajaran-berbasis-web/> akses 5 januari 2011

²³ Tamim, M. 2007. *Blog dan Pendidikan*. <http://mtamim.wordpress.com/2010/03/22/blog-dan-pendidikan/>. Akses 5 Januari 2011

miliki untuk dituangkan ke dunia *cyber* demi mencerdaskan bangsa ini.

Puluhan *bahkan* ratusan artikel dan bahan ajar yang telah dibuat oleh masing-masing tenaga pendidik baik dosen, guru maupun instruktur yang selama ini hanya menjadi koleksi pengisi *hard disk* komputer. Bahan-bahan itu dinikmati sendiri tanpa mau berbagi.

Bisa dibayangkan jika ratusan bahkan ribuan tenaga edukatif *mempublikasikan* tulisan, bahan ajar, artikel dan berbagai karya tulis lainnya melalui fasilitas *blog*. Dunia pendidikan kita khususnya peserta didik tidak akan pernah kekurangan referensi dalam menggali ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Maka dari itu media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran tentunya *harus* relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kelak, serta diharapkan dapat membangkitkan minat mahasiswa untuk mencari, mengamati dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Dalam memilih media pembelajaran tentu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

- 1) Ketepatan media yang digunakan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik sasaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Media harus meningkatkan sistematika instruksional
- 5) Hemat Biaya

Sedangkan dalam media interaktif Thorn mengajukan enam kriteria penilaian, yakni kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer

lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi²⁴.

Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu²⁵.

Blog punya potensi dikembangkan sebagai media pembelajaran. Setidaknya artikel dalam blog tersebut bisa memperkaya bahan ajar di luar proses belajar mengajar secara tatap muka. Selain itu, melalui blog materi bisa tersaji lebih menarik. Sebab, bisa dilengkapi dengan grafis, ilustrasi/ gambar/ foto, video, dll

b) Jenis-jenis *Blog*

Secara Umum *Blog* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

1) *Blog Portofolio*

Blog yang menampilkan hasil karya dari blogger. pada umumnya blog jenis ini dibuat untuk menampilkan karya desain, fotografi (photoblog), dan komik (comicblog)²⁶.

2) *Blog Bertopik*

²⁴ Toto Hernawo, *Blog Sebagai Media Pembelajaran di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, <http://tpers.net/2007/10/blog-sebagai-media-pembelajaran/> akses 11 januari 2011

²⁵ Toto Hernawo, *Ibid.*

²⁶ Irham, <http://www.realodix.com/2010/08/jenis-jenis-blog-2/> akses 13 April 2011

Blog yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu²⁷.

3) *Blog Katalog*

Blog yang kontennya berisikan daftar hal – hal yang menarik untuk blogger. Pada umumnya katalog design, kumpulan link – link, dsb²⁸.

4) *Blog General*

Blog ini umumnya memiliki banyak topik dan tidak ada korelasi antar topik. Karena sifatnya yang umum maka blog ini bisa kombinasi antara Blog Personal dan Blog Specific²⁹.

5) *Blog Sebagai Newsroom*

Blog berperan sebagai media elektronik yang menyebarkan berita yang sedang terjadi. Perubahan kecenderungan manusia untuk mengakses berita dari media cetak menjadi media elektronik menjadikan tulisan-tulisan dalam *blog* sebagai sumber-sumber berita terkini secara *online*.³⁰

c) Sarana Pendukung

1) LAN atau *Local Area Network*

adalah jaringan komputer yang jaringannya hanya mencakup wilayah kecil³¹

2) Modem

Modem berasal dari singkatan *modulator demodulator*. Modulator merupakan bagian yang mengubah sinyal informasi

²⁷ Dede Purnama, <http://www.dedepurnama.com/2010/08/jenis-jenis-blog.html> akses 13 April 2011

²⁸ Fikri, <http://bloggingly.com/jenis-jenis-blog/> akses 13 April 2011

²⁹ Andi, <http://www.andisakab.com/2011/01/mengenal-jenis-jenis-blog.html> akses 13 April 2011

³⁰ Maya Retno Ayu Setyautami dkk, *Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif*, Kompetisi Karya Tulis Mahasiswa Universitas Indonesia Bidang Pendidikan Tingkat Perguruan Tinggi Tahun 2008

³¹ Riri, Ririblog.blogspot.com, akses 13 April 2011

kedalam sinyal pembawa (*carrier*) dan siap untuk dikirimkan, sedangkan Demodulator adalah bagian yang memisahkan sinyal informasi (yang berisi data atau pesan) dari sinyal pembawa yang diterima sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Modem merupakan penggabungan kedua-duanya, artinya modem adalah alat komunikasi dua arah³².

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1) Karakter Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan 3 orientasi :

- a) Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian kejadian, peristiwa peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan masa kini.
- b) Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang di peroleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa peristiwa masa lampau.
- c) Sejarah sebagai falsafah yang di dasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.³³

2) Media untuk Sejarah Kebudayaan Islam

Dengan karakter yang sudah di jelaskan diatas dapat penulis simpulkan bahwa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ingin dicapai dan dikuasai oleh siswa adalah pengetahuan kognitif dan afektif saja.

Sedangkan dalam memanfaatkan *Web Blog* siswa akan mampu menguasai kedua ranah tersebut sebab aktifitas dalam pembelajaran yang

³² Wikipedia, <http://id.wikipedia.org/wiki/Modem> akses 13 April 2011

³³ Riana ,<http://www.tugaskuliah.info/2010/06/sejarah-kebudayaan-islam.html> akses

dilakukan adalah membaca, memahami, mengamati dan menulis, sekilas memang tidak berbeda dengan aktifitas pembelajaran tanpa menggunakan *Web Blog* tetapi sesungguhnya perbedaan itu sangat tampak dari cara penyajian materi pembelajaran.

Dengan fasilitas yang disediakan secara gratis oleh *Blog* siswa dapat memanfaatkannya semaksimal mungkin seperti *video flash player* untuk memutar video yang terdapat pada *Blog* tersebut kemudian *Link* untuk mencari referensi atau artikel lain yang berkaitan dengan bab yang sedang dipelajari dengan demikian siswa akan lebih banyak mendapatkan materi tambahan. Termasuk siswa bisa memanfaatkan fasilitas komentar yang telah disediakan untuk berdiskusi sesama siswa bahkan dengan guru mata pelajaran.

D. Penerapan *Web Blog* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1) Perencanaan pembelajaran

Untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal, dibutuhkan adanya rencana pembuatan strategi pembelajaran. Seperti menyiapkan RPP, silabus, materi ajar dan media pembelajaran. Strategi pembelajaran ini sebagai pola kegiatan pembelajaran berurutan yang diterapkan dari waktu ke waktu dan diarahkan untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang diharapkan. Hasil belajar yang dicapai diharapkan mampu mencapai lima kemampuan yakni kemampuan intelektual, informasi verbal, sikap, keterampilan motorik serta strategi kognitif.

Pembelajaran akan menjadi lebih efektif bila dilaksanakan menggunakan model-model pembelajaran yang termasuk dalam pemrosesan informasi. Hal ini disebabkan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana akibatnya terhadap cara-cara mengolah informasi. Inti yang baik dari sebuah pembelajaran yaitu kemampuan untuk memecahkan

masalah. Sehingga dasar dari pemecahan masalah ialah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berpikir.

Bahwa dalam hal ini dapat diimplementasikan bahwa kepada siswa hendaknya diajarkan bagaimana belajar yang meliputi apa yang diajarkan, bagaimana hal itu diajarkan, jenis kondisi belajar, dan memperoleh pandangan baru. Oleh karena itu, salah satu yang dilakukan di kelas XII Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug adalah menerapkan teknologi *Web Blog* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XII di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug yang dilakukan oleh guru tidak sekedar menyampaikan materi saja yang kemudian dipahami siswa. Akan tetapi, dilakukan dengan menerapkan pembelajaran aktif yang menitikberatkan pada seluruh aspek yakni kognitif dan afektif siswa. Pembuatan perencanaan pembelajaran di dalamnya mencakup strategi, metode, serta media pembelajaran.

Harapan sebagai seorang guru adalah di dalam pembelajarannya bagaimana materi yang disampaikan kepada siswa itu dapat dipahami secara tuntas oleh peserta didik. Untuk memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu perkara yang mudah, sebab setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, motivasi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri dalam belajar. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan siswa.³⁴

2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknologi *Web Blog*

Strategi yang digunakan di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Masuknya Islam di Indonesia adalah dengan menerapkan teknologi *Web Blog*. Media ini diterapkan sebagai upaya dalam mengaktifkan siswa di

³⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Moh Masruhin, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam, Kamis, 29 April 2010.

dalam pembelajaran karena pola pikir siswa ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pastinya lebih banyak guru bercerita dalam menerangkan materi sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Strategi dengan menerapkan media *Web Blog* dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug dilakukan dengan cara memberikan gambaran umum terlebih dahulu tentang materi yang dibahas. Kemudian setelah pola pikir seluruh siswa sudah memahami materi selanjutnya guru Sejarah Kebudayaan Islam mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan membuka *Blog* yang telah dibuat oleh guru dan mencari referensi atau artikel berkenaan dengan materi tersebut untuk dipahami.

Proses pembimbingan dalam pelaksanaan menerapkan media *Web Blog* ini tetap dilaksanakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk mengarahkan peserta didik agar tidak keluar dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan. Setelah peserta didik selesai menemukan bahan-bahan materi dari *Blog* tersebut dan berbagai sumber ajar, lalu peserta didik menganalisis hasil temuannya selanjutnya pada akhir pembelajaran guru mengarahkan peserta didik pada kesimpulan dari materi yang sudah dibahas oleh peserta didik.

Berlangsungnya proses pembelajaran kelas XII saat materi masuknya islam di indonesia dengan diterapkannya media *Blog*, peserta didik diberi penjelasan materi yang disampaikan terlebih dahulu. Selanjutnya peserta didik diarahkan pada suasana yang lebih mengembangkan materi secara mendalam. Agar proses pembelajaran ini sesuai dengan rencana program pembelajaran yang mengacu pada Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada, maka guru mempergunakan media *Blog*.³⁵

³⁵ Observasi pada saat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hari Selasa tanggal 11 Mei 2010

Pada waktu pembelajaran, apersepsi dilakukan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk menuju pokok materi yang diharapkan. Materi disampaikan masuknya islam jawa. Setelah memahami materi tersebut, guru kemudian memberi pertanyaan berkenaan dengan materi masuknya islam di jawa. Pertanyaan yang diajukan untuk diselesaikan peserta didik berupa “melalui jalur apa saja islam bisa masuk di tanah jawa ?”.

Dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, kemudian guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dari setiap kelompok harus mencari jawaban dengan memanfaatkan *Blog* yang sudah tersedia. Pada jam pertama semua peserta didik diberi waktu untuk mencari berbagai jawaban yang ada dari setiap peserta didik dan dari berbagai sumber referensi yang ada di *Blog* dan situs terkait lainnya.

Pada jam kedua peserta didik mendiskusikan jawaban yang telah ditemukan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara mengidentifikasi hasil temuan yang kemudian dibuat kesimpulan.

Setelah waktu yang digunakan untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam telah usai, selanjutnya peserta didik kembali ke kelas. Setiap peserta didik diberikan waktu untuk mengemukakan kesimpulan yang telah ia dapatkan pada jam pertama sebelumnya. Berbagai macam pendapat tentang awal mula masuknya islam di jawa kemudian guru meminta peserta didik untuk merangkum hasil temuan yang didapat dari *Blog* dan selanjutnya dilengkapi oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam sendiri dalam menyimpulkan materi tentang masuknya islam di jawa.

3) Evaluasi pembelajaran

Pada dasarnya penilaian adalah sesuatu yang tidak bisa dinafikan dalam setiap proses pembelajaran, karena penilaian memiliki fungsi

untuk mengukur kemajuan, menunjang penyusunan rencana dan memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali.³⁶

Penilaian yang dipakai dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media *Blog* yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Yaumi Ringinharjo Gubug adalah dengan menggunakan teknis tes dan non tes.

Teknik tes yang dipakai adalah dengan memberi pertanyaan dan soal-soal yang berbentuk uraian. Selanjutnya setiap peserta didik mengirimkan jawaban mereka melalui *Email*. Dalam pemeriksaan hasil tes uraian, guru menggunakan standar mutlak, yaitu penentuan nilai yang didasarkan pada prestasi individual.

Sedangkan teknik non tes dilakukan lewat pengamatan atau observasi secara langsung (*direct observation*). Teknik non tes dengan menggunakan observasi langsung mejadi pilihan guru pengajar dikarenakan dalam proses pembelajaran menggunakan *Blog* dan diperlukan adanya partisipasi dan keaktifan dari peserta didik.

E. Kelebihan dan kekurangan penggunaan *Blog* dalam pembelajaran SKI

1. Kelebihan

- a) Peserta didik dapat mencari refrensi yang terkait dengan materi secara cepat
- b) Keaktifan peserta didik lebih dominan dalam pembelajaran dibandingkan guru
- c) Membantu peserta didik yang belum berani berargumen atau mengutarakan pendapatnya dengan menyediakan layanan kotak pesan atau kolom komentar
- d) Pembelajaran menjadi inovatif dan kreatif

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 8

2. Kekurangan

- a) Membutuhkan dana yang masih relatif terbilang mahal
- b) Pengguna media *blog* harus mahir dalam mengoprasikannya