

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, ketrampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, dan kepribadian serta ahklak mulia (UUSPN No. 20 tahun 2003). Pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal (Mudyaharjo, 2001).

Dalam perkembangannya dunia pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan kurikulum. Dari penerapan kurikulum yang proses belajar mengajarnya lebih berpusat pada siswa. Pada tahun 2013 sampai dengan 2014, pemerintah mulai memberlakukan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 pada sekolah tertentu. Di kurikulum 2013 ini juga memperhatikan proses pembelajaran siswa yang dituntut untuk aktif serta kreatif di dalam kelas. Bahan ajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa dalam belajar. Bahan ajar adalah persoalan pokok yang tidak bisa

dikesampingkan dalam satu kesatuan pembahasan yang utuh tentang cara pembuatan bahan ajar (Andi Prastowo. 2011).

Perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran dewasa ini semakin pesat seiring perkembangan budaya manusia dalam menghasilkan cipta, karsa, rupa, dan rekayasa. Hasil dari rekayasa tersebut maka sudah pasti lahirnya model-model produk-produk terbaru sebagaimana dalam dunia pendidikan dan pembelajaran lebih sering dikenal dengan istilah inovasi pendidikan. Di dalam proses perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran yang pada dasarnya ada suatu ilmu yang mungkin oleh sebagian praktisi dan masyarakat pendidikan tidak didasari dan kurang dipahami kebermaknaan teknologi pendidikan.

Pada kali ini penulis akan mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan blog sebagai media pembelajaran IPS untuk memudahkan siswa belajar dan mungkin lebih cepat memahami materi ketimbang harus membaca buku yang selama ini kurang efektif dan seringkali siswa bosan jika disuruh membaca buku pelajaran. menggunakan alat-alat yang dianggap menarik oleh siswa dapat membuat perbedaan dalam proses belajar mereka saat ini, dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk masa depan. Siswa dapat dengan informasi, menciptakan pengetahuan, dan kemudian mengkomunikasikan hasil untuk audiensi yang nyata. Peralatan teknologi selalu aktif, dapat diakses dimana saja yang memiliki akses internet, dan sebagian besar bersifat kolaboratif.

Kondisi saat ini di kelas VII A dan VII B SMPN 1 Surakarta kebanyakan siswa disana mudah memahami materi IPS dan nilainya rata-rata diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dengan nilai rata-rata kelas 81,73. Selain itu jumlah peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya sedikit $\geq 20\%$. Tidak banyak siswa disana yang harus mengikuti pembelajaran remedial. Hal ini berarti peserta didik meskipun sering ditinggal oleh guru pembimbing mereka masih belajar sendiri, namun sering kali siswa di SMPN 1 Surakarta cenderung merasa bosan dengan mata pelajaran IPS karena mereka hanya dijelaskan tanpa menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan, bahkan ketika guru mereka sedang menjelaskan materi sering kali mereka membuat keramaian sendiri ketimbang harus mendengarkan guru IPS mereka.

Beberapa kemungkinan peserta didik sering kali mengabaikan guru mereka karena media pembelajaran yang kurang tepat, guru di sana juga sudah tua dan suaranya yang mungkin kurang keras ketika di dalam kelas dan ditambah lagi guru disana sering meninggalkan kelas lantaran sibuk dan peserta didik disuruh belajar sendiri dengan cara diberi soal-soal. Dan ketika guru tidak ada dikelas siswa sering gaduh didalam kelas. Meski begitu nilai siswa disana rata-rata 75% diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), itu karena mereka mencari materi tidak hanya dibuku pegangan siswa melainkan di internet, hal itu terjadi karena sekolah disana di fasilitasi dengan adanya wifi yang membantu mereka untuk lebih luas dalam mencari materi.

Kondisi demikian apabila dibiarkan terus-menerus akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VIIA dan VIIB tersebut khususnya, dan di SMPN 1 Surakarta secara keseluruhan. Padahal pemahaman materi mengenai hutan sangatlah penting, karena hutan memiliki banyak manfaat yang sangat penting bagi makhluk hidup.

Penulis mengambil materi berdasarkan kompetensi dasar 3.1 yakni memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik). Penulis hanya akan mengambil sub-tema materi hutan dalam mata pelajaran IPS kelas VII.

Penulis akan menggunakan media blog sebagai alat pengajaran. Blog sangat singkat, biasanya sangat dirangcang dengan hati-hati untuk mengkomunikasikan gagasan dengan jelas dan ringkas. Karena pembaca artikel tidak ingin membaca artikel yang panjang pada monitor mereka, sehingga siswa belajar pada titik yang diinginkan. Sehingga peneliti mengambil judul pada penelitian ini.

**“PENGUNAAN BLOG SEBAGAI MEDIA BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS MENGENAI POTENSI SEBARAN HUTAN DAN
PENGARUHNYA TERHADAP DI INDONESIA UNTUK
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SURAKARTA”**

B. Identifikasi Masalah

1. Mata pelajaran IPS dengan menggunakan media blog dapat membantu tujuan pembelajaran mengenai materi potensi sebaran hutan.
2. Media blog lebih efektif dalam membantu memahami dan mempelajari materi mengenai potensi sebaran hutan

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian difokuskan pada siswa kelas VII SMP saja.
2. Penelitian ditekankan pada media blog sebagai alat bantu pembelajaran mengenai hutan saja

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah mendeskripsikan.

1. Apakah penggunaan blog dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai potensi sebaran hutan dan pengaruhnya bagi keadaan alam di Indonesia untuk siswa kelas VII ? ,
2. Seberapa efektifas penggunaan blog sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS mengenai potensi sebaran hutan keadaan alam di Indonesia dan pengaruhnya bagi siswa kelas VII?.

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan:

1. mendeskripsikan penggunaan blog dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai potensi sebaran hutan dan pengaruhnya bagi keadaan alam di Indonesia untuk siswa kelas VII, dan

2. mendeskripsikan efektifitas penggunaan blog sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS mengenai potensi sebaran hutan keadaan alam di Indonesia dan pengaruhnya bagi siswa kelas VII.

3. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan ilmu tentang:

- a. penggunaan media pembelajaran blog terhadap pembaca atau publik serta menghindarkan peserta didik dari proses belajar yang terbatas, tidak hanya belajar dari buku bacaan dan buku pegangan siswa, dan
- b. penggunaan blog sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan nilai terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS mengenai potensi sebaran hutan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Agar dapat digunakan sebagai petunjuk penyampaian materi lebih inovatif dan kreatif, sesuai dengan standar yang ditetapkan.

b. Bagi siswa

Dari penelitian ini diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengetahuan tentang kebencanaan untuk menyiapkan sikap kesiapsiagaan terhadap bencana.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan sebagai profesi pendidik kedepannya.