

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Coronavirus Disesase (COVID-19) di dunia khususnya di Indonesia menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar secara konvensional menjadi terganggu. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah memberikan intruksi sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disesase (COVID-19). Seiring dengan keputusan tersebut segala aktifitas masyarakat yang berkaitan dengan sekumpulan orang diliburkan termasuk sekolah. Pembelajaran dilakukan secara daring sesuai peraturan pemerintah. Menurut Arifa (2020), kebijakan belajar dirumah dilaksanakan dengan tetap melibatkan pendidik dan peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh. Namun pembelajaran jarak jauh memiliki kendala dan kesulitan tersendiri, keterbatasan dalam proses belajar di rumah yang menyebabkan para murid menjadi kewalahan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh para guru (Nahda, 2020). Sedangkan menurut Listyarti (2020), Sejak 16 Maret sampai 9 April 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan mengenai pembelajaran jarak jauh dari orang tua maupun siswa. Pengaduan tersebut berkaitan dengan penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang sangat singkat, siswa cenderung bosan dengan metode pembelajaran saat ini selama pandemi yang hanya merangkum, menyalin buku, keterbatasan kuota untuk pembelajaran *daring*, serta sebagian siswa tidak memiliki gadget pribadi sehingga mengalami kesulitan saat melakukan ujian daring.

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai peran besar dalam lembaga pendidikan, termasuk didalamnya adalah pencapaian pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Perkembangan teknologi merupakan sebuah trend yang tidak dapat dibendung dan terbung lagi. Era globalisasi telah mengantar perkembangan di berbagai aspek kehidupan

manusia (Ahmad, 2020). Sedangkan menurut Ariani (2019), dengan adanya kemajuan teknologi memungkinkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan saat kegiatan belajar mengajar. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, membantu proses belajar mengajar dan tentunya melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke dan Hamid, 2013). Perkembangan ilmu pengetahuan memberi pengaruh dan kontribusi yang besar khususnya di dunia pendidikan. Teknologi internet merupakan salah satu sarana yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan juga memudahkan dalam penyajian informasi sehingga cukup efektif dalam penyampaian materi pembelajaran. Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, seperti metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran dan proses pembelajaran.

Pembelajaran *E-Learning* atau daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas dan fleksibilitas secara sistematis dengan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kuntarto (2017), menunjukkan bahwa pembelajaran daring mampu mempertemukan guru dan siswa untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada saat pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti smartphone, laptop, komputer yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Penyampaian materi melalui *E-Learning* dapat bersifat interaktif yang membuat siswa mampu berinteraksi melalui komputer atau handphone. Contohnya seperti *chatting*, *vidiocall* dan *browsing* melalui media elektronik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar siswa.

Blog merupakan singkatan dari “weblog”. *Blog* adalah jenis situs Web yang dikembangkan dan dikelola oleh seseorang individu dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *online* dan *platform host* yang

sangat mudah untuk pengguna. *Blog* menampilkan publikasi *online* instan dan mengajak publik untuk membaca dan memberikan umpan balik sebagai komentar (Solomon dan Scrum, 2011). *Blog* dalam pendidikan atau *Edublogs* dapat digunakan untuk berkomunikasi, sebagai sumber daya pembelajaran dimana dosen dapat memposting penjelasan dan tips atau contoh-contoh yang dapat diaplikasikan, sebagai alat kolaboratif, dan wahana menampilkan proyek mahasiswa (Ray, 2006). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hartono (2014) pada perkuliahan *Introduction of Second Language Acquisition (LSA)* dihasilkan bahwa blog dapat mengintegrasikan materi perkuliahan dan kebutuhan dalam pembelajaran seperti penyajian materi berupa teks, gambar, *power point*, audiovideo, diskusi, komentar, *quiz*, dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti terdorong untuk memberikan solusi dengan mengadakan penelitian berjudul **“EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN *BLOG* KONDISI GEOLOGI INDONESIA DAN LETAK INDONESIA BERBASIS *E-LEARNING* DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 SURAKARTA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Siswa terhambat melakukan pembelajaran di sekolah.
2. Siswa memerlukan akses belajar yang luas , kreatif dan suasana yang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini menekankan pada penggunaan media pembelajaran berupa *blog* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 1 Surakarta.
2. Penelitian ini berfokus pada efektifitas pembelajaran menggunakan media *blog* di kelas VII MTS Negeri 1 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *blog* berbasis *E-Learning* pada materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta ?
2. Bagaimana Efektifitas penggunaan media *blog* berbasis *E-Learning* pada materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *blog* berbasis *E-Learning* pada materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta ?
2. Menganalisis efektifitas penggunaan media Blog berbasis *E-Learning* dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada mata materi kondisi geologi Indonesia dan letak Indonesia kelas VII di MTS Negeri 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat teoritis :
 - a. Menambah wawasan mengenai metode pembelajaran berbasis *E-Learning* dalam proses pembelajaran di MTS N 1 Surakarta terhadap peningkatan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini dilakukan untuk memberikan experimen kepada guru tentang metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
 - c. Bagi pihak sekolah, agar meningkatkan hasil belajar siswa serta memberi warna baru dalam pembelajaran.