

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 Konsep Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Istilah *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S dkk, 2008: 6).

Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (dalam Arief S dkk, 2008: 6). Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media

adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, Film, Kaset, Film bingkai adalah contoh-contohnya (Arief S dkk, 2008: 6).

Sedangkan media pembelajaran menurut Haryanto Media pengajaran memiliki arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan media pengajaran dalam arti luas tidak hanya media komunikasi elektronik yang kompleks, akan tetapi juga mencakup media yang sederhana (Haryanto dalam Suwardi, 2007:76).

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

### **2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran

komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Menurut Anderson (1976), media pembelajaran di kelompokkan menjadi 10 golongan media pembelajaran, yakni :

**Tabel 1 Kelompok Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual gerak	film gerak bersuara, video/VCD, televise
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).

Sumber: pendidikan dasar dan menengah direktorat tenaga kependidikan, 2003: 22

Dari sepuluh jenis media pembelajara diatas salah satu diantaranya adalah media komputer seperti yang tertulis ditabel pada point ke-10.Pada media komputer berbagai pembelajaran dapat dilakukan seperti halnya dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Blog*.

### 2.1.3 Konsep *Blog*

Di zaman yang serba modern ini, hampir setiap pengguna internet di Indonesia membicarakan mengenai *Blog*. Ditinjau dari asal katanya, *Blog* adalah singkatan dari *Weblog*.

Istilah *Weblog* yang kemudian disingkat menjadi *Blog* sebenarnya mulai dikenal sejak tahun 1997, namun baru populer pada tahun 2000. *Blog* adalah bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman *web* umum. Tulisan-tulisan ini seringkali dimuat dalam urutan terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian. (Andi, 2013:2)

Saat ini, *Blog* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia *www* dan dunia *per-internet-an*. *Blog* sudah mulai dijadikan sebagai sumber berita oleh koran-koran, majalah, radio, bahkan televisi juga sudah menyiarkan beritanya lewat *Blog* mereka. Dunia pendidikan pun sudah banyak menampilkan materi pendidikan di dalam *Blog* yang telah dibuat khusus maupun tidak khusus untuk dunia pendidikan.

Didalam *Blog* para pengajar maupun pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dapat mem-posting materi-materi yang mereka anggap berguna bagi para pencari informasi pendidikan. Sedangkan pencari informasi pendidikan pun dapat berpartisipasi mengembangkan maupun sekedar memberikan komentar dari isi *Blog* yang telah dilihat.

*Blog* berasal dari asal kata *web log*. *Web* artinya Internet, dan *log* artinya adalah catatan. Secara harfiah, *Blog* bisa didefinisikan sebagai catatan harian yang ditulis dan dipublikasikan di Internet. Salah satu di antara definisi paling awal tentang *Blog* dicetuskan oleh Rebecca Blood, pemilik *Blog*

<http://www.rebeccablood.net> dan penulis buku *The Weblog Handbook*, menurut Rebecca *Blog* adalah sebuah halaman *web*, dengan tulisan terbaru diletakkan di bagian isi paling atas, isinya sering diperbarui kadang-kadang beberapa kali dalam sehari. Seringkali di sisi dari halaman *web* tersebut ada sebuah daftar link (tautan) yang merujuk ke halaman sejenis.

Sedangkan beberapa pakar lainnya mengungkapkan hal yang hampir sama mengenai definisi dari *Blog*. Dalam artikel yang dimuat dalam majalah *computer IEEE* ini, keduanya menyebutkan bahwa *Blog* adalah suatu situs yang menggunakan format catatan (*log*) bertanggal (*date and time*) yang digunakan untuk menerbitkan informasi secara berkala (*periodical*) (Lindahl dan Blount 2003: 45). *Blog* merupakan suatu alat bantu yang sangat potensial untuk meningkatkan intensitas interaksi antara para mahasiswa dengan rekan satu kampus atau dengan *Blogger* serta komunitas lain yang ada di dunia maya (Enterprise, 2008: 118).

*Blog* merupakan teknologi yang mampu memfasilitasi para pelajar untuk mengekspresikan diri secara kreatif, *visible* (terindeks oleh mesin pencari seperti *Google* sehingga lebih mudah ditemukan oleh *netter* yang membutuhkan informasi yang ada dalam *Blognya*), dan *accountable* (menjaga integrasi dirinya dengan apa yang ditulisnya dalam *Blog* sehingga dapat memerangi tradisi tumpang nama) (Du dan Wagner, 2005: 79).

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa blog adalah situs web yang berisi tulisan, artikel atau informasi bermanfaat yang diupdate (diperbaharui) secara teratur dan dapat diakses secara online baik untuk umum maupun pribadi.

### 2.1.3.1 Jenis *Blog*

*Blog* adalah sebuah platform netral. Semua orang bisa memakai *blog* untuk keperluan apapun. Ini mengakibatkan munculnya banyak kategori *blog*. Menurut Andi dkk, 2013: kategori *blog* di antara lain:

a. *Blog* Politik

Salah satu jenis tulisan yang berisi mengenai berita, politik, aktivis, dan semua hal berkaitan dengan politik, seperti *blog* kampanye.

b. *Blog* Pribadi

Salah satu jenis tulisan milik pribadi yang berisi mengenai bermacam-macam. Cocok juga disebut buku harian online, bisa berisi tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi, syair, atau curhat saat galau.

c. *Blog* Hukum

*Blog* yang kontennya berupa persolan hukum atau urusan hukum. *Blog* ini sering disebut juga dengan *blawgs* (*blog laws*).

d. *Blog* Agama

*Blog* yang membahas tentang ilmu agama seperti syariat dan cara-cara melakukan ibadah.

e. *Blog* Bisnis

*Blog* yang dibuat oleh pegawai atau wirausahawan untuk menunjang kegiatan promosi bisnis atau tempat mereka bekerja.

f. *Blog* Pendidikan

Biasanya ditulis oleh pelajar, guru atau para pekerja dibidang pendidikan.

g. Blog komunitas

Blog yang membahas topic khusus yang digemari, kemudian di tulis oleh komunitas tertentu

Dari tujuh jenis *blog* diatas salah satu jenis *blog* yang dipergunnakan dalam penelitian ini adalah *blog* pendidikan seperti yang tertulis pada point ke-6. *Blog* pendidikan sangatlah mendukung untuk digunakan dalam penelitian ini karena proses peneliatian ini dilakukan dengan cara memanfaatkan *blog* dalam kegiatan belajar mengajar.

### 2.1.3.2 Kriteria *Blog* Untuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Anderson (1976), terbagi menjadi sepuluh jenis seperti yang telah dijelaskan pada konsep sebelumnya. Berdasarkan teori tersebut *blog* dapat dikategorikan kedalam media pembelajaran media komputer dimana proses pembelajarannya berbasis komputer. Menurut Andi dkk (2013), kategori *blog* sebagai media pembelajaran diantara lain memiliki fitur-fitur yang berbeda dan tidak semua penulis *Blog* membutuhkan setiap fitur yang disediakan. Fitur-fitur yang terdapat pada *blog* edukasi adalah sebagai berikut:

a. *Post*

*Post* atau entri *Blog* adalah sebuah tulisan yang terpisah dengan tulisan-tulisan lainnya yang ada di dalam *Blog*.

b. Komentar

Komentar merupakan fasilitas yang memberi kesempatan bagi para pengunjung sebuah *Blog* untuk memberikan tanggapan mengenai tulisan dalam *Blog*.

c. Tautan (*link*)

Sebuah tulisan yang menghubungkan antara sebuah halaman *website* dengan halaman yang lain. Apabila sebuah tautan diklik dengan *mouse* komputer, maka halaman *website* baru akan terbuka.

d. *Blogroll*

*Blogroll* adalah kumpulan tautan atau *link* dari halaman *Blog* atau halaman *web* yang sering dikunjungi oleh pemilik *Blog*.

e. *Sidebar*

*Sidebar* merupakan bagian dari sebuah halaman *Blog* yang berada di samping kiri, kanan atau keduanya. *Sidebar* juga biasanya berisi informasi-informasi tambahan tentang *Blog* milik *Blogger*.

f. Sindikasi

Setiap *Blog* memiliki fasilitas yang disebut RSS (*Really Simple Syndication*). Dengan menggunakan fasilitas RSS ini, isi dari sebuah *Blog* bisa disindikasi dan dibaca di tempat lain tanpa harus mengunjungi *Blog* tersebut.

g. *Blog Aggregator*

*Blog aggregator* adalah sebuah halaman *web* yang mengambil sindikasi dari *Blog-Blog* yang telah dimasukkan di dalamnya, sehingga pada saat *Blog-Blog* tersebut menampilkan entri *Blog* terbaru, entri tersebut juga akan tampil di *Blog aggregator*. Biasanya, tujuan dari adanya *Blog aggregator* adalah untuk membuat sebuah komunitas *Blogger* yang memudahkan para anggota komunitasnya untuk saling membaca *Blog*-nya masing-masing.

#### h. Materi Teks

Materi teks adalah materi utama dari konten blog edukatif. Kita bisa mengisikannya dengan banyak konten menarik berbasis teks.

#### i. Materi Video

Video adalah salah satu media pendidikan yang sangat efektif karena siswa bisa melihat secara langsung praktik yang dilakukan melalui video.

Semua fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk membangun sebuah *Blog* pendidikan yang dapat memberi manfaat bagi orang lain dan dapat meningkatkan interaksi sesama manusia di dunia maya.

### **2.1.3.3 Manfaat Blog Dalam Pembelajaran**

Menurut Andi dkk, 2013: ada beberapa manfaat blog dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Mempermudah komunikasi guru
- b. Mendukung tumbuhnya dialog
- c. Membuat siswa memiliki tempat untuk bersuara
- d. Siswa lebih bersemangat
- e. Membiasakan siswa untuk belajar dan berkomunikasi
- f. Sebagai media untuk berlatih menjadi jurnalis

Dari berbagai manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa blog adalah sesuatu yang mampu membuat guru maupun siswa menjadi lebih bersemangat serta antusias dalam menjalankan proses pembelajaran.

### **2.1.3.4 Langkah-langkah Pembelajaran dengan *Blog***

Terdapat beberapa metode yang bisa digunakan oleh para guru dan siswa dalam memanfaatkan *Blog* sebagai media pembelajaran alternatif dalam rangka *Go Blog Action*. Masing-masing metode ini menekankan peran guru, sebagai fasilitator

pembelajaran, aktif menulis dan mencari sumber informasi dari berbagai sumber (Adri, 2008: 12).

a. Metode Pertama: *Blog* Guru sebagai Pusat

Pembelajaran metode ini adalah metode paling sederhana dari pemanfaatan *Blog* sebagai media pembelajaran dan sangat mungkin diterapkan pada sekolah yang tidak terlalu memiliki fasilitas komputer dan Internet yang memadai. Para siswa tidak perlu membuat *Blog* dan pusing-pusing mengisinya secara rutin karena seluruh topik pembelajaran beserta diskusi dan interaksinya sudah terpusat di satu tempat (Adri, 2008: 12).

Pada metode ini, para guru harus memiliki *Blog*-nya masing-masing yang akan diisi secara rutin dengan tulisan-tulisan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Melalui fasilitas komentar, para siswa beserta gurunya bisa berdiskusi secara aktif mengenai topik tersebut. Guru dan siswa juga bisa saling memperkaya wawasan dan informasinya masing-masing dengan cara memberi *link* pada komentar tersebut yang menuju *website* lain yang relevan dengan materi tersebut (Adri, 2008: 12).

Selain diisi oleh materi-materi pembelajaran, guru bisa juga memberikan tugas-tugas sekolah bagi para siswa di *Blog*-nya. Tugas-tugas tersebut bisa saja dikerjakan di atas kertas dan dikumpulkan di kelas atau dikumpulkan kembali via Internet. Satu hal yang pasti, para siswa dapat memanfaatkan pencarian informasi di Internet untuk membantunya mengerjakan tugas-tugas tersebut (Adri, 2008: 12).

Tidak berhenti hanya di materi pembelajaran dan tugas sekolah, *Blog* juga memungkinkan para penulisnya untuk memasukkan animasi, lagu, video, dan fasilitas multimedia lainnya (Kurniawan, 2008: 28). Guru bisa memanfaatkan beragamnya konten-konten di berbagai *website* di dunia untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh konkretnya, misalnya, guru bisa menampilkan video yang menarik dan bermanfaat, yang diambil dari YouTube, sebuah situs untuk saling berbagi video dari orang-orang di seluruh dunia (Adri, 2008: 12).

Untuk mendorong para siswa untuk aktif berdiskusi, guru bisa memberi semacam insentif tambahan nilai bagi para siswa yang aktif di *Blog* gurunya dan memberikan komentar-komentar yang bermanfaat bagi siswa lainnya (Anwas, 2000: 58).

Dengan adanya *Blog* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, proses pembelajaran tidak berhenti hanya sampai di kelas saja. Di rumah, di warnet, atau dimanapun, para siswa bisa melanjutkan proses pembelajarannya dengan cara membaca tulisan dari gurunya di *Blog*, sekaligus berdiskusi di sana (Saefudin, 2007: 58).

Keuntungan dari metode ini adalah metode ini relatif cepat dan mudah bagi para siswa, karena para siswa tidak perlu membuat *Blog*nya masing-masing. Selain itu, karena semua interaksi dilakukan di *Blog* sang guru, setiap aktivitas yang dilakukan oleh para siswa tersebut dapat dipantau dengan mudah oleh guru tersebut. Hal ini akan meminimalisir adanya kalimat-kalimat negatif dari para siswa tersebut di *Blog*-nya (Graham, 2005: 19).

Guru tentu saja harus mempromosikan *Blog*-nya di kelas setiap kali dia mengajar, agar para siswa mengetahui tentang *Blog* tersebut (Saefudin, 2007: 58).

b. Metode Kedua: *Blog* Guru dan *Blog* Murid yang Saling Berinteraksi

Bagi sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan Internet, atau bagi sekolah yang berada di kota-kota besar sehingga para siswa dan gurunya lebih sering mengakses Internet, metode kedua ini sangat tepat untuk diterapkan. Karena siswa-siswa dan guru memiliki kesempatan lebih banyak untuk menggunakan Internet, para siswa dan guru ini seharusnya mampu mengelola *Blog* mereka masing-masing (Enterprise, 2008: 58).

Pada dasarnya, metode kedua ini cukup mirip dengan metode pertama, karena *Blog* milik sang guru masih memegang peran yang sangat penting sebagai fasilitator dan pengarah para murid dalam kurikulum pendidikan. Satu hal yang membedakan metode kedua dengan metode pertama adalah bahwa para siswa harus memiliki *Blog*-nya masing-masing (Rouf, 2007: 15).

Kelebihan yang cukup signifikan dari metode kedua ini dibandingkan dengan metode pertama adalah bahwa para siswa akan memiliki semangat yang lebih dalam berkompetisi dengan teman-temannya. Tentu saja iklim kompetisi ini harus ditumbuhkan oleh guru dengan cara memberi berbagai bonus baik itu bonus nilai maupun bonus di dunia nyata bagi siswa yang *Blog*-nya diurus dengan rutin dan serius (Santosa, 2005: 18).

Pada tahap awal, apabila para siswa tidak memiliki *Blog* dan mungkin saja tidak tertarik untuk memiliki *Blog*, guru harus mendorong para siswa untuk memiliki *Blog*. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa-siswanya dan dituliskan di *Blog*-nya masing-masing. Apabila hal ini dilakukan secara berkala, setiap siswa pun akan terbiasa menulis dan membaca. Hal ini akan membuat para siswa menjadi selangkah lebih maju secara intelektual.

Terdapat sebuah contoh dari guru yang telah melakukan cara ini, yaitu Awan Sundiawan, yang memiliki *Blog* dengan alamat [awan965.wordpress.com](http://awan965.wordpress.com). Pak Awan adalah guru di SMA Kosgoro Kuningan, Jawa Barat. Ia pernah memberikan beberapa tugas yang harus dikerjakan oleh para siswanya untuk kemudian ditulis di *Blog*nya.

Seperti data yang didapat dari salah satu halaman *Blog* milik Pak Awan, dari lima kelas yang dipegang oleh Pak Awan, masing-masing kelas menyumbang sekitar 30 orang *Blogger*. Walaupun tidak semua *Blogger* di masing-masing kelas tersebut kemudian rutin menulis dan menjadi *Blogger* aktif, cara ini sangat bermanfaat untuk memperkenalkan *Blog* kepada siswa SMA.

#### c. Metode Ketiga: Komunitas *Blogger* Pembelajar

Metode ini adalah metode pengembangan lebih jauh dari dua metode sebelumnya. Dalam dua metode tersebut, pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran lewat *Blog* adalah guru dan siswa dari satu sekolah yang sama (Kurniawan, 2008: 28). Dengan metode ketiga ini, para guru dan siswa yang berada dari sekolah yang berbeda-beda dapat saling berinteraksi, berdiskusi,

dan belajar di dalam sebuah *Blog* saja. *Blog* tersebut dapat dikatakan sebagai pusat pembelajaran (*learning center*).

Metode ini membawa banyak manfaat bagi para guru dan siswa yang terlibat di dalamnya. Selain manfaat-manfaat penggunaan *Blog* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa manfaat tambahan yang didapatkan oleh para guru dan siswa yang berada di sekolah yang berbeda, antara lain adalah: *Pertama*, terbentuknya jaringan antar guru dan siswa dari sekolah yang berbeda tersebut. Murid maupun guru yang sebelumnya tidak saling mengenal satu sama lain, dapat saling mengenal melalui aktivitas interaksi mereka di *Blog* bersama ini. Manfaat yang pertama ini terasa semakin signifikan apabila disandingkan dengan fakta bahwa para siswa ini gemar untuk berinteraksi lewat situs-situs jejaring sosial. *Kedua*, semakin banyak pihak yang terlibat dalam sebuah diskusi, isi tulisan maupun diskusi pun akan semakin kaya dan bervariasi. Bisa jadi, komunitas pembelajar yang difasilitasi lewat sebuah *Blog* ini akan mencetuskan suatu ide yang dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru.

Secara teknis, ada beberapa alternatif cara yang bisa digunakan untuk membentuk suatu komunitas *Blog* pembelajar: *Pertama*, salah seorang guru memiliki inisiatif untuk membuat *Blog* dan mengajak rekan-rekannya sesama guru untuk ikut menulis di *Blog* tersebut. Selanjutnya, masing-masing guru tersebut juga mengajak para siswanya untuk menggunakan *Blog* tersebut sebagai media pembelajaran. *Ketiga*, dengan menggunakan teknologi *Blog aggregator*, *Blog* milik masing-masing guru yang sudah ada sebelumnya disindikasi ke dalam suatu *Blog* yang difungsikan sebagai komunitas

pembelajarannya. Salah satu contoh *Blog* milik para guru yang menggunakan metode ini adalah *Blog.pengajar.web.id*, walaupun *Blog* tersebut tidak 100% difungsikan sebagai sarana pembelajaran.

### 2.1.3 Konsep Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif juga merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Maka motivasi dapat diartikan suatu dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Hamzah, 2012: 3).

Mc.Donald mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan (Syaiful, 2008: 148). Mc.Donald juga mengemukakan bahwa motivasi mengandung tiga elemen penting yaitu:

1. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya , rasa/feeling atau afaksi seseorang
3. Motivasi akan terangsang karena adanya tujuan.

Motivasi adalah kekuatan yang tersembunyi didalam diri kita yang mendorong kita untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas. Terkadang kekuatan itu berpangkal pada suatu kekuatan rasional akan tetapi lebih sering lagi hal itu merupakan perpaduan dari kedua proses tersebut (Ivor, 1991: 214)

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 26) motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan

dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku , pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Hamzah , 2012:23).

Menurut Hamzah (2012: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. adanya hasrat dan keinginan berhasil,
2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
3. adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. adanya penghargaan dalam belajar,
5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sadirman,2012:83). Sadirman juga mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini
- h. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Berdasarkan dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi

tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

#### 2.1.4 Konsep Sejarah

Kata sejarah secara harafiah berasal dari kata Arab *šajaratun* yang artinya pohon. Dalam bahasa Arab sendiri, sejarah disebut *tarikh*. Adapun kata *tarikh* dalam bahasa Indonesia artinya kurang lebih adalah waktu atau penanggalan. Kata Sejarah lebih dekat pada bahasa Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *history*, yang berarti masa lalu manusia. Kata lain yang mendekati acuan tersebut adalah *Geschichte* yang berarti sudah terjadi. Dalam istilah bahasa-bahasa Eropa, asal-muasal istilah sejarah yang dipakai dalam literatur bahasa Indonesia itu terdapat beberapa variasi, meskipun begitu, banyak yang mengakui bahwa istilah sejarah berasal-muasal, dalam bahasa Yunani *historia*. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *history*, bahasa Prancis *historie*, bahasa Italia *storia*, bahasa Jerman *geschichte*, yang berarti yang terjadi, dan bahasa Belanda dikenal *gescheiedenis*.

Ilmu sejarah adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta kejadian-kejadian dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitiannya tersebut, untuk selanjutnya dijadikan perbendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah proses masa depan (Abdulgani 2005: 48)

Sejarah sebagai ilmu adalah suatu susunan pengetahuan (*a body of knowledge*) tentang peristiwa dan cerita yang terjadi di dalam masyarakat manusia pada masa lampau yang disusun secara sistematis dan metodis berdasarkan asas-asas, prosedur, dan metode serta teknik ilmiah yang diakui oleh para sejarawan.

Menurut Ismaun (2010: 52), sejarah sebagai ilmu meliputi:

- a) Metode khusus sejarawan untuk merekonstruksi secara kritis, analitis dan imajinatif peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau berdasarkan bukti-bukti peninggalan, data, tulisan, dan rekaman
- b) Pernyataan, pendapat dan pandangan sejarawan yang diungkapkan berdasarkan dokumen, *text-book* atau kisah-kisah tentang peristiwa yang benar-benar terjadi pada waktu yang lalu.

Kuntowijoyo (2004: 97) mengatakan beberapa ciri atau karakteristik sejarah sebagai ilmu, yaitu:

- b. Memiliki objek,
- c. Memiliki metode.
- d. Mempunyai generalisasi.
- e. Bersifat pengalaman.
- f. Memiliki teori.

Sejarah sebagai ilmu mempelajari sejarah sebagai aktualitas dan mengadakan penelitian serta pengkajian tentang peristiwa dan cerita sejarah. Sejarah sebagai ilmu ialah suatu disiplin, cabang pengetahuan tentang masa lalu, yang berusaha menuturkan dan mewariskan pengetahuan mengenai masa lalu suatu masyarakat tertentu.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Penelitian Luthfi (2009) yang merupakan Jurnal FPTK UPI. Edisi 15/1/Januari 2009 berjudul: Pemanfaatan teknologi *web* sebagai media interaktif dan pengaruhnya terhadap minat belajar bagi mahasiswa. Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa, teknologi *Web* menjadi garda terdepan dalam jembatan penyampaian dan penyebaran informasi. Kemudian Adanya media *e-learning*, *e-book*, dan *Web Blog* telah terbukti menjadi alternatif bagi kalangan pendidikan dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran, dan edia TIK juga telah dianggap

berhasil dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi para siswa atau mahasiswa. Pada penelitian ini yang diteliti oleh Luthfi berbeda dengan yang diteliti oleh penulis. Pada penelitian diatas teknologi media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menggunakan *Blog* tetapi juga menggunakan *e-learning* dan *e-book* dan yang diteliti adalah peningkatan minat, sedangkan yang diteliti oleh penulis adalah murni menggunakan media *Blog* dan untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar biologi.

## **2.3 Kerangka Pikir dan Paradigma**

### **2.3.1 Kerangka Pikir**

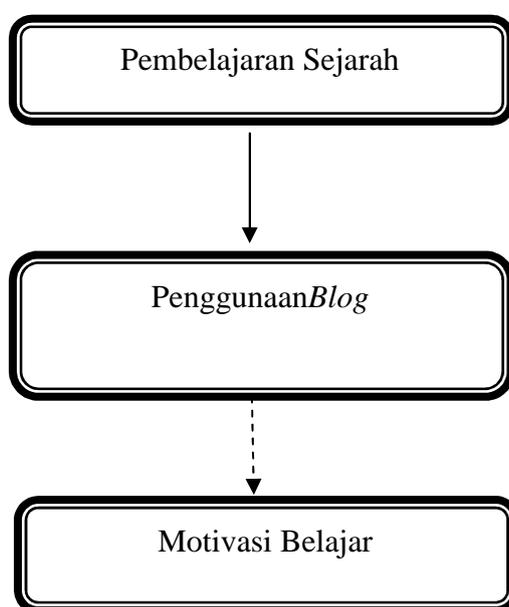
*Blog* sebagai salah satu layanan aplikasi dari internet dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan pebelajar sebagai media belajar yang tidak terbatas. Pengajar dapat meng-upload semua informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan menambahkan multimedia (gambar, animasi, efek suara dan video) agar menarik dan lebih mudah dipelajari. Dilihat dari pihak lain, pebelajar dapat men-*download* informasi yang sesuai dengan topik dan tujuan yang diinginkan.

Penggunaan *blog* sekarang ini banyak dikembangkan agar siswa lebih tertarik pada suatu materi sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Dengan penggunaan software ini dapat mempermudah peserta didik untuk dapat belajar mandiri, selain itu bagi guru juga mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga diharapkan dalam mengajar akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Blog* dapat digunakan untuk menampilkan materi

pembelajaran secara menarik dan interaktif sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan tidak membosankan.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan *Blog* Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015.

### 2.3.2 Paradigma



Ket :

- > : Garis kegiatan  
 - - - - -> : Garis pengaruh

### 2.3.3 Hipotesis

Menurut Mohamad Ali(1997:49), hipotesis merupakan rumusan-rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian.

Berdasarkan landasan teori, kerangka fikir dan paradigma diatas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

### Hipotesis 1

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *blog* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015

$H_1$  : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *blog* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015

### Hipotesis 2

$H_0$  : Taraf signifikan penggunaan media *blog* tidak cukup untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015

$H_1$  : Taraf signifikan dari penggunaan media *blog* cukup untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2014/2015

## *Referensi*

- Sadiman,Arief.2007. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada. Halaman 6
- Ibid.* Halaman 6
- Ibid.* Halaman 6
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. surabaya: PT. Temprina Media Grafika. Halaman 76.
- Andi. 2013. *Guru Go Blog*.Yogyakarta :CV. ANDI OFFSET. Halaman 2
- Lindah dan Blount. 2003. *E-LearningAGuidebookofPrinciples.ProceduresandPracties*. New Delhi: CEMCA.Halaman . 45.
- Du dan Wagner. 2005. *Teknologi PembelajaranLandasan &Aplikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman .79.
- Adri.2008. *Jurus Kilat Menjadi Master Blog*. Cipayung: Dunia Komputer. Halaman . 12.
- Saefudin. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi.Jakarta: Rineka Cipta, halaman 58.
- Rouf. 2007. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman . 15.
- Santosa, 2005, *PemanfaatanInternetSebagaiAlternatifSumberBelajarDanMediaPendidikan Jarak Jauh*.<http://edukasi.kompasiana.com/2010/11/07/pemanfaatan-internet-sebagai-alternatif-sumber-belajar-dan-media-pendidikan-jarak-jauh/>, halaman. 18.
- Hamzah.2012.*Teori Motivasi dan Pengukurannya*..Jakarta.PT Bumi Aksara.Halaman .3

- Syiful Bahri Djamarah, 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Renika Cipta. Hal 148
- Ivor K Davies. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta CV Rajawali. Halaman 214
- Hanifah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung Refika Aditama. Halaman 26
- Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta. PT Bumi Aksara. Halaman 23
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers. Halaman 83
- Abdulgani R. *Sejarah dan Sosialisme Indonesia*. Surabaya: Grip. Halaman 48
- Kuntowijoyo. 2004. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta PT. Tiara Wacana Yogya. Halaman 97
- Mohamad Ali. 1997. *Penelitian Pendidikan Prosedur & Strategi*. Bandung : Angkasa. Halaman 49