

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Tentang Motivasi Belajar

2.1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada dasarnya merupakan bagian dari motivasi secara umum. Dalam kegiatan belajar mengajar dikenal adanya motivasi belajar yaitu motivasi yang ada dalam dunia pendidikan atau motivasi yang dimiliki peserta didik (siswa). Motivasi ialah sebuah proses yang menjelaskan intensitas arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya, di dalam motivasi ada Tiga elemen utama yaitu adalah intensitas, arah, dan ketekunan.

Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Dalam A.M. Sardiman (2005:75) “motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu,

dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu”.

Menurut Siti Sumarni (2005), Thomas L. Good dan Jere B. Braphy (1986) mendefinisikan “motivasi sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku. Ini berarti perbuatan seseorang tergantung motivasi yang mendasarinya”.

Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003:158) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks”.

Motivasi belajar yaitu keseluruhan daya untuk menggerakkan dalam diri siswa yang mengakibatkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh subyek belajar itu bisa tercapai.

Berdasarkan pengertian motivasi di atas, dapat didefinisikan bahwa motivasi belajar adalah suatu penggerak yang timbul dari kekuatan mental diri peserta didik maupun dari penciptaan kondisi belajar sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan belajar itu sendiri.

Motivasi belajar timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, motivasi belajar suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu.

Menurut Djamarah (2002:125) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain :

- a. Memberi angka dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.
- b. Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik. Hadiah tersebut dapat digunakan orang tua atau guru untuk memacu belajar siswa.
- c. Kompetisi adalah persaingan. Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.

Menurut Mc Clelland dalam Robbins (2001: 173) seseorang dianggap mempunyai motivasi apabila dia mempunyai keinginan berprestasi lebih baik daripada yang lain pada banyak situasi Mc. Clelland menguatkan pada tiga kebutuhan yaitu :

- a) Kebutuhan prestasi tercermin dari keinginan mengambil tugas yang dapat dipertanggung jawabkan secara pribadi atas perbuatan-perbuatannya. Ia menentukan tujuan yang wajar dapat memperhitungkan resiko dan ia berusaha melakukan sesuatu secara kreatif dan inovatif.
- b) Kebutuhan afiliasi, kebutuhan ini ditujukan dengan adanya bersahabat.
- c) Kebutuhan kekuasaan, kebutuhan ini tercermin pada seseorang yang ingin mempunyai pengaruh atas orang lain, dia peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dan ia mencoba menguasai orang lain dengan mengatur perilakunya dan membuat orang lain terkesan kepadanya, serta selalu menjaga reputasi dan kedudukannya.

Teori motivasi menurut Maslow dalam Slameto (2010:74) berpendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat atau hierarki kebutuhan, yaitu :

- a) kebutuhan fisiologikal (physiological needs), seperti : rasa lapar, haus, istirahat dan sex;
- b) kebutuhan rasa aman (safety needs), tidak dalam arti fisik semata, akan tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual;
- c) kebutuhan akan kasih sayang (love needs);
- d) kebutuhan akan harga diri (esteem needs), yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status; dan
- e) aktualisasi diri (self actualization), dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

Menurut Herzberg dalam Hasibuan (1990: 177), “yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih, kesempatan bertumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor hygiene atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya, teknik penyeliaan yang diterapkan oleh para penyelia, kebijakan organisasi, sistem administrasi dalam organisasi, kondisi kerja dan sistem imbalan yang berlaku”.

2.1.2 Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi dapat dibedakan berdasarkan jenis-jenisnya. Ada jenis motivasi yang terjadi karena keinginan seseorang yang ingin mendapatkan sesuatu. Jenis motivasi lain yaitu motivasi yang terjadi karena seseorang tersebut ingin mengejar target yang telah ditentukan agar berhasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Biggs dan Telfer dalam Sugihartono, dkk (2007: 78) menjelaskan jenis-jenis

motivasi belajar dapat dibedakan menjadi empat macam, antara lain:”

Motivasi instrumental, Motivasi social peserta didik belajar untuk penyelenggarakan tugas, Motivasi berprestasi, Motivasi instrinsik”.

Sardiman mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu:

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir. Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.
2. Motivasi menurut pembagian dari woodworth dan marquis dalam Sardiman : Motif atau kebutuhan organismisalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, dan lain-lain. Motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan sebagainya.
3. Motivasi jasmani dan rohani
Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya. Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.
4. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Secara umum, motivasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Instrinsik

Hamalik (2004) berpendapat bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Sedangkan menurut Sardiman (2006) motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk

melakukan sesuatu. Dengan kata lain, individu terdorong untuk bertindak laku ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor pendorong dari luar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas dapat dikatakan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri atau dengan kata lain motivasi instrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar tetapi berasal dari diri siswa.

Siswa yang termotivasi secara instrinsik dapat terlihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya. Dengan kata lain, motivasi instrinsik dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan itu sendiri (Sardiman, 2001). Siswa yang memiliki motivasi instrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang tinggi dalam belajar.

Motivasi dalam diri merupakan keinginan dasar yang mendorong individu mencapai berbagai pemenuhan segala kebutuhan diri sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan dasar siswa, guru memanfaatkan dorongan keingintahuan siswa yang bersifat alamiah dengan jalan menyajikan materi yang cocok dan bermakna bagi siswa. Menurut Usman (2005) motivasi instrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain tetapi atas kemauan sendiri.

Pada dasarnya siswa belajar didorong oleh keinginan sendiri maka siswa secara mandiri dapat menentukan tujuan yang dapat dicapainya dan aktivitas-aktivitasnya yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. seseorang mempunyai motivasi intrinsik karena didorong rasa ingin tahu, mencapai tujuan menambah pengetahuan. Dengan kata lain, motivasi intrinsik bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri, bukan karena ingin mendapat pujian atau ganjaran.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berbeda dari motivasi intrinsik karena dalam motivasi ini keinginan siswa untuk belajar sangat dipengaruhi oleh adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Dorongan dari luar tersebut dapat berupa pujian, celaan, hadiah, hukuman dan teguran dari guru. Menurut Sardiman (2006) motivasi ekstrinsik adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar”. Bagian yang terpenting dari motivasi ini bukanlah tujuan belajar untuk mengetahui sesuatu tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, sehingga mendapatkan hadiah”.

Motivasi ekstrinsik juga diperlukan dalam kegiatan belajar karena tidak semua siswa memiliki motivasi yang kuat dari dalam

dirinya untuk belajar. Guru sangat berperan dalam rangka menumbuhkan motivasi ekstrinsik. Pemberian motivasi ekstrinsik harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena jika siswa diberikan motivasi ekstrinsik secara berlebihan maka motivasi intrinsik yang sudah ada dalam diri siswa akan hilang. Motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi intrinsik, sehingga motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Dimiyanti (2006) mengemukakan bahwa motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi motivasi intrinsik jika siswa menyadari pentingnya belajar. Motivasi ekstrinsik juga sangat diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran karena adanya kemungkinan perubahan keadaan siswa dan juga faktor lain seperti kurang menariknya proses belajar mengajar bagi siswa. Motivasi ekstrinsik dan intrinsik harus saling menambah dan memperkuat sehingga individu dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar

Adapun fungsi motivasi ada tiga, yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu

dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Abraham Maslow dalam H.Nashar, 2004:42) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.

Motivasi belajar dianggap penting di dalam proses belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku siswa.

Menurut Sardiman (2006: 85) mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan.
Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah.
Artinya motivasi mengarahkan perubahan untuk mencapai yang diinginkan. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak
Artinya mengerakkan tingkah laku seseorang. Selain itu, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan tertentu untuk

mencapai tujuan yang diharapkan. Disamping itu juga fungsi-fungsi lain motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula.

2.2 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (teaching aids) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual. Dengan berkembangnya teknologi pada pertengahan abad ke 20 guru juga menggunakan alat bantu audio visual dalam prose pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu

visual saja. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol. Prinsip tahapan pembelajaran dari Jerome S Bruner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “cone of experience” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946. Menurut Derek Rowntree, media dapat:

- a. Membangkitkan motivasi belajar
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari
- c. Menyediakan stimulus belajar
- d. Mengaktifkan respon murid
- e. Memberikan feedback dengan segera
- f. Menggalakkan latihan yang serasa

2.2.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka
- b. membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya

- c. membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- d. memberi kesamaan persepsi
- e. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. memberi suasana yang belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik.

Livie dan Lentz(1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isis pelajaran
2. fungsi afekti maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
3. fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi
4. fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar; memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan menurut, McKnow (Sihkabuden, 2005:19) media terdiri dari fungsi yaitu:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar.
3. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
4. Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu

Dalam Sardiman (2005:17) secara umum media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

- a. Teks
Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- b. Media Audio
Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.
- c. Media Visual Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya
- d. Media Proyeksi Gerak
Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)
- e. Benda-benda Tiruan/miniatur
Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- f. Manusia.
Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Schramm (1985) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan / buku teks, telepon, CAI). Henrich, dkk menggolongkan:

1. media yang tidak diproyeksikan
2. media yang diproyeksikan
3. media audio

4. media video
5. media berbasis komputer
6. multi media kit.

1) Media yang tidak diproyeksikan

- a. Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
- b. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- c. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:
 1. gambar / foto: paling umum digunakan.
 2. sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
 3. diagram / skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
 4. bagan / chart : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.
 5. grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

2) Media proyeksi

- a. Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency / OHT) dan perangkat keras (Overhead projector / OHP). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu: Mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu, dan Membuat sendiri secara manual.
- b. Film bingkai / slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

3. Media Audio

a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

b. Kaset-audio

Yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

4. Media Audio-Visual

a. Media video

Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

b. Media computer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar,

komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Berdasarkan kompleks suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak/radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan/kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan/buku teks, telepon, CAI).

2.3 Tinjauan Umum Tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi

2.3.1 Pengertian Teknologi

Kata teknologi sering menggambarkan penemuan dan alat yang menggunakan prinsip dan proses penemuan yang baru ditemukan. Meskipun demikian penemuan yang sangat lama seperti roda juga disebut teknologi.

Teknologi atau pertukangan memiliki lebih dari satu definisi. Salah satunya adalah perkembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Sebagai aktivitas manusia, teknologi mulai dikenal sebelum sains dan teknik.

Teknologi adalah suatu ciri yang mendefinisikan hakikat manusia yaitu bagian dari sejarahnya meliputi keseluruhan sejarah. Teknologi menurut Djoyohadikusumo (1994: 222) “berkaitan erat dengan sains dan perekayasaan.” Dengan kata lain teknologi mengandung dua dimensi, sains dan perekayasaan yang saling berkaitan satu dengan yang lain”.

Makna teknologi menurut Capra (2004: 106) seperti makna sains, telah mengalami perubahan sepanjang sejarah. Teknologi berasal dari literatur Yunani yaitu *technologia*, yang diperoleh dari kata *techne*, bermakna wacana seni. Ketika pertama kali istilah itu digunakan dalam bahasa Inggris di abad ke tujuh belas, maknanya adalah pembahasan sistematis atas seni terapan atau pertukangan, dan berangsur-angsur artinya merujuk pada pertukangan itu sendiri. Pada abad ke 20 maknanya diperluas untuk mencakup tidak hanya alat-alat dan mesin-mesin tetapi juga teknik dan non-material, yang berarti suatu aplikasi sistematis pada teknik atau metode. Sekarang sebagian besar definisi teknologi menurut Capra (2004:107) “menekankan hubungannya dengan sains.”

Ahli sosiologi Manuel Castells seperti dikutip Capra (2004:107) mendefinisikan teknologi yaitu “Kumpulan alat, aturan dan prosedur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu pekerjaan tertentu dalam tata cara yang memungkinkan pengulangan”.

Untuk membatasi pengertian teknologi yang luas, maka pengertian teknologi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Teknologi sebagai barang buatan.

Tidak hanya manusia yang sempurna, semua pasti memiliki kelemahan, kelemahan yang ada pada diri manusia itu kemudian diminimalisir dengan adanya teknologi agar kelemahan yang dimiliki manusia menjadi sedikit berkurang.

2. Teknologi sebagai kegiatan manusia.

Kegiatan manusia tidak lepas dari kegiatan membuat dan menggunakan. Kegiatan manusia itu merupakan bentuk dari teknologi itu sendiri.

3. Teknologi sebagai kumpulan pengetahuan.

Kegiatan membuat dan menggunakan tidak akan lepas dari ilmu membuat dan menggunakan. Ilmu tersebut merupakan kumpulan dari pengetahuan yang didapat manusia dari berbagai sumber.

4. Teknologi sebagai kebulatan sistem.

Pembahasan yang bulat dan menyeluruh akan tercapai kalau teknologi ditinjau sebagai suatu sistem. Ini berarti teknologi dibahas sebagai suatu kebulatan unsur-unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam lingkungan sistem itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sebuah sistem yakni suatu kebulatan terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lain maupun dengan

lingkungan sekelilingnya. Sistem apa atau yang bagaimana telah terjawab dengan sistem keterampilan praktis, atau secara lebih umum suatu sistem penentuan sarana untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan konsep efisiensi.

2.3.2 Pengertian Teknologi Informasi

Menurut Haag dan Keen dalam Endah Suprapti (2006: 13) “Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi”.

Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Nomor 23, Tahun 2008, Pasal 1 ayat 3 menerangkan “Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.”.

Sedangkan menurut Williams dan Sawyer (2003:20) “Teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan radio.

Pendapat lain dikemukakan oleh Martin (1999:2) “Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan

informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi”

Berdasarkan beberapa definisi sebelumnya yang dimaksud dengan teknologi informasi adalah seperangkat alat yang digunakan untuk memproses data menyimpan informasi dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi.

2.3.3 Pengertian Teknologi Komunikasi

Menurut Hovland, Jains dan Kelley dalam Suprati (2006:14) “komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain, melalui penggunaan simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain. Sedangkan menurut Dale Yoder, dalam Surakhmat (2006:17) “komunikasi adalah pertukaran informasi, ide, sikap, pikiran atau pendapat”.

Berdasarkan dua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud teknologi komunikasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi, secara verbal maupun non-verbal dari satu pihak kepada pihak lain.

2.3.4 Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi Dan Komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain.

(Sannai, 2004:20). Sedangkan menurut Puskur Diknas Indonesia (2003:2) “Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu:

1. Teknologi informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi.
2. Teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kementrian Negara Riset dan Teknologi (2006:6) “Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi”.

Berdasarkan definisi yang ada yang dimaksud dengan teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media.

Teknologi komunikasi dan informasi tentu sangat penting di era saat ini. Tetapi tentunya perkembangan teknologi dan informasi memiliki dampak negatif yang perlu menjadi perhatian di bidang pendidikan. Menurut Brotosiswoyo (2002: 22) dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi dan informasi adalah sebagai berikut: :

1. Konsentrasi belajar menurun
Konsentrasi terhadap pelajaran menjadi berkurang karena lebih mementingkan *blackberry* mereka yang digunakan untuk ber-sms sama teman maupun membalas sms dari teman. Terlebih lagi sekolah yang memiliki pengawasan yang kurang ketat sehingga para siswa memiliki waktu luang untuk ber-sms.
2. Pengeluaran menjadi bertambah atau boros.
Dengan anggaran orangtua yang serba minim para siswa memaksa orangtuanya untuk dapat dibelikan *blackberry*. Belum lagi para pelajar setelah itu harus meminta uang kepada orangtua untuk membeli pulsa setiap bulan bahkan setiap hari.
3. Meningkatnya video porno dan kata-kata yang tidak senonoh
Ini adalah akibat yang paling berbahaya dalam penggunaan *blackberry* oleh para pelajar. Mereka menggunakan *blackberry* dengan tujuan yang menyimpang.

2.4 Tinjauan Model Pembelajaran Berbasis TIK

2.4.1 Model Drills

Model Drills adalah suatu dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pembelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drills akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Model drills dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman suasana sebenarnya. Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara *mastery learning*, maka guru dapat melatih siswa secara terus-menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar.

Dalam latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tanggap siswa terhadap materi pelajaran yang diterimanya. Hal ini dikarenakan dengan melalui drills siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang yang diharapkan, selain itu siswa akan memperoleh pengetahuan yang siap pakai dan akan mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin, dan mandiri.

Menurut Rusman (2013 : 292) tahapan penyajian model drills, yaitu:

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* siswa.
2. Siswa mengerjakan soal latihan.
3. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan.
4. Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban siswa salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal

2.3.3 Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam berbagai bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh, dan sistem belajar jarak jauh.

Menurut Rusman (2013: 309) tahapan materi model tutorial adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan
2. Penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan seterusnya)
3. Pertanyaan dan respon jawaban
4. Penilaian respons
5. Pemberian feedback tentang respons
6. Pembetulan
7. Segmen pengaturan pengajaran
8. Penutup

2.4.3 Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa risiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan paduan warna yang harmonis.

2.4 Tinjauan Tentang Blog

2.5.1 Pengertian Blog

Blog adalah singkatan dari weblog, biasanya berisi konten yang sifatnya dinamis. Blog juga dapat berarti catatan online. Blog akan sering mengalami update atau memiliki postingan terbaru. Biasanya blog digunakan seorang blogger untuk berbagi informasi, tips, ataupun

sekedar pengalaman pribadi. Blog mempunyai ciri-ciri yaitu mempunyai nama dan alamat yang dapat diakses secara online, mempunyai tujuan, mempunyai postingan atau isi yang berupa informasi, catatan, dan artikel. Menurut Oya Suryana (2008) “pengertian blog adalah sebagai sebuah website yang berisi catatan harian seseorang. Blog biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan, serta minat si pengguna blog tersebut”.

Media blog *pertama kali* dipopulerkan oleh Blogger.com, yang dimiliki oleh Pyra Labs sebelum akhirnya PyraLab diakuisisi oleh Google.Com pada akhir tahun 2002 yang lalu. Semenjak itu, banyak terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis blog tersebut.

Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan. Sebagian blog dipelihara oleh seorang penulis tunggal, sementara sebagian lainnya oleh beberapa penulis, . Banyak juga weblog yang memiliki fasilitas interaksi dengan para pengunjunnya, seperti menggunakan buku tamu dan kolom komentar yang dapat memperkenankan para pengunjunnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif.

Situs-situs web yang saling berkaitan berkat weblog, atau secara total merupakan kumpulan weblog sering disebut sebagai blogosphere. Bilamana sebuah kumpulan gelombang aktivitas, informasi dan opini yang sangat besar berulang kali muncul untuk beberapa subyek atau sangat kontroversial terjadi dalam blogosphere, maka hal itu sering disebut sebagai blogstorm atau badai blog.

Di dalam blog terdapat beberapa fitur yang memudahkan para pembaca untuk menjelajahi isi dari blog tersebut, fitur-fitur blog ini misalnya adalah arsip dan komentar. Arsip adalah kumpulan link artikel yang akan memudahkan pengunjung blog untuk mengetahui artikel apa saja yang sudah ditulis oleh pemilik blog. Komentar adalah sebagai sarana komunikasi antara pemilik blog dengan pembaca sehingga jika ada pertanyaan maka dapat dijawab langsung oleh pemilik blog tersebut.

Blog biasanya (tetapi tidak selalu) ditulis oleh satu orang dan diperbarui secara berkala. Blog seringkali (tetapi tidak selalu) ditulis mengenai topik tertentu, ada juga blog yang mengenai beragam topik. Dari fotografi, untuk kerohanian, untuk resep, untuk diari pribadi, untuk hobi dan lain-lain, dimana proses 'ngeblog' memiliki beragam aplikasi yang bisa kita gunakan.

2.5.2 Jenis-jenis Blog

Blog bisa dikategorikan beberapa jenis menurut fungsinya seperti blog politik yaitu blog yang berfungsi untuk penyebaran informasi tertentu

mengenai politik bisa dibidang kampanye di dunia maya untuk merekrut sejumlah orang atau untuk mengubah pandangan jelek orang terhadap suatu politik, blog seperti ini sangat marak disaat akan berlangsung pesta demokrasi di suatu Negara atau daerah karena dengan penyebaran menggunakan blog maka akan mendongkrak popularitas suatu politik.

- a. Blog politik: Tentang berita, politik, aktivis, dan semua persoalan berbasis blog (Seperti kampanye).
- b. Blog pribadi: Disebut juga buku harian online yang berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan, dan perbincangan teman.
- c. Blog bertopik: Blog yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu.
- d. Blog kesehatan: Lebih spesifik tentang kesehatan. Blog kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dll.
- e. Blog sastra: Lebih dikenal sebagai *litblog* (*Literary blog*).
- f. Blog perjalanan: Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan keterangan-keterangan tentang perjalanan/traveling.
- g. Blog mode: Lebih dikenal dengan "fashion blog". Isinya seputar gaya, perkembangan mode, selera fashion, liputan pameran mode, dan lain-lain.
- h. Blog riset: Persoalan tentang akademis seperti berita riset terbaru.
- i. Blog hukum: Persoalan tentang hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan blawgs (Blog Laws).

- j. Blog media: Berfokus pada bahasan berbagai macam informasi
- k. Blog agama: Membahas tentang agama
- l. Blog pendidikan: Biasanya ditulis oleh pelajar atau guru.
- m. Blog kebersamaan: Topik lebih spesifik ditulis oleh kelompok tertentu.
- n. Blog petunjuk (*directory*): Berisi ratusan link halaman website.
- o. Blog bisnis: Digunakan oleh pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka
- p. Blog pengganggu (*spam*): Digunakan untuk promosi bisnis affiliate; juga dikenal sebagai splogs (Spam Blog)
- q. Blog virus (*virus*): Digunakan untuk merusak

Karakter-karakter blog tersebut kita bisa simpulkan mana blog yang cocok untuk kita buat yang sesuai dengan karakter pribadi kita, dan tidak ada salahnya ketika mempunyai banyak kebiasaan atau banyak hobi untuk membuat banyak blog dalam satu akun, itu akan membuat blog kita lebih disukai pengunjung daripada kita membuat satu blog namun tema blog kita tidak sejalan dengan konten yang kita isi.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Blog

Blog merupakan wabah baru didunia internet saat ini, jadi sebelum ada melakukan blogging tidak ada salahnya kalau anda melihat beberapa pertimbangan kelebihan dan kekurangan blog.

a. Kelebihan blog

Selain karena sifatnya yang ada dalam jaringan internet, beberapa kelebihan dari blog lainnya adalah sifatnya berdiri sendiri sebagai media, selain itu blog juga cenderung non-formal dalam penggunaan bahasa yang dipakainya.

Blog memungkinkan terjadinya interaktifitas antara sumber dengan penerima informasi. Informasi yang disampaikan akan langsung direspon, ditambahi, dikoreksi dan diperkaya oleh orang lain. Oleh karena itu, suatu topic mungkin bisa menjadi lebih menarik dengan adanya diskusi antara blooger dengan pengunjung weblognya. (Nurist Surayya dalam jurnalisme Weblog merupakan Pola Baru Jurnalisme Media Massa, hal 1, 2005).

Weblog adalah media yang digunakan secara personal, baik individual maupun institusional. Tidak ada persyaratan personal yang diberikan dari pihak manapun untuk bisa memiliki dan mengelola weblog sendiri. Formatnya yang mudah diaplikasikan dan pengelolaannya yang tidak rumit membuat media ini bisa dioperasikan oleh siapapun. Tidak diperlukan kemampuan teknis atau kemampuan dasar jurnalisme untuk mempublikasikan informasi dalam weblog.

b. Kekurangan blog

Beberapa kekurangan blog diantaranya adalah rentan terkena virus, hacker atau spywere. Selain itu, blog juga kurang sentuhan

manusiawi, mudah disalahgunakan fungsinya, dan tulisan yang ada di dalam blog kurang dapat dipertanggung jawabkan. (Nurist Surayya dalam jurnalisme Weblog merupakan Pola Baru Jurnalisme Media Massa, hal 1, 2005).

Ada beberapa upaya agar kekurangan ini dapat diminimalisir. Diantaranya yakni dengan menggunakan bahasa pemrograman yang aman, menggunakan desain menarik, dan memiliki control penulisan artikel yang benar.

2.5.4 Tujuan Blog

Karena blog bermacam-macam jenisnya, maka tujuan blog juga dipengaruhi oleh jenis blog tersebut, misal:

- a. Tujuan Blog Pribadi : bertujuan untuk memberikan informasi yang update tentang diri pemilik blog. Seputar pengalaman, hal-hal yang berkesan, catatan harian, catatan perjalanan pribadi, dan sebagainya.
- b. Tujuan Blog Kesehatan : bertujuan untuk memberikan informasi kesehatan terkini.
- c. Tujuan Blog bisnis : bertujuan untuk memberikan informasi terkini seputar bisnis sebuah perusahaan.

2.5 Tinjauan Tentang Guru

2.5.1 pengertian guru

Guru menurut UU no. 14 tahun 2005 “adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik; orang yang melaksanakan pendidikan di lembaga formal, nonformal ataupun informal (Syaiful Bahri Djamarah, 2000:31). Pengertian ini lebih menekankan pengertian guru sebagai seorang pengajar, atau dikaitkan dengan tugasnya mengajar.

Selain sebagai pendidik dan pengajar guru juga punya peran sebagai pembimbing. Perkembangan anak tidak selalu mulus dan lancar, adakalanya lambat dan mungkin juga berhenti sama sekali. Dalam upaya membantu anak mengatasi kesulitan atau hambatan dalam perkembangannya, guru berperan sebagai pembimbing. Sebagai pembimbing, guru perlu memiliki pemahaman yang seksama tentang para siswanya, memahami segala potensi dan kelemahannya, masalah dan kesulitan-kesulitannya, dengan segala latarbelakangnya.

Agar tercapai kondisi seperti itu, guru perlu banyak mendekati para siswa, membina hubungan yang lebih dekat dan akrab (*relationship*), melakukan pengamatan dari dekat serta mengadakan dialog-dialog langsung. Dalam situasi hubungan yang akrab dan bersahabat, para siswa akan lebih terbuka dan berani mengemukakan segala persoalan dan hambatan yang dihadapinya

2.5.2 Peran dan Fungsi Guru

Para pakar pendidikan di Barat telah melakukan penelitian tentang peran guru yang harus dilakoni. Peran guru yang beragam telah diidentifikasi dan dikaji oleh Pullias dan Young (1988), Manan (1990) serta Yelon dan Weinstein (1997). Adapun peran-peran tersebut adalah sebagai

1. Guru Sebagai Pendidik

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.

2. Guru Sebagai Pengajar

Kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai factor, seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi. Jika factor-faktor di atas dipenuhi, maka melalui pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan baik. Guru harus berusaha membuat sesuatu menjadi jelas bagi peserta didik dan terampil dalam memecahkan masalah. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran, yaitu : Membuat ilustrasi, Mendefinisikan, Menganalisis, Mensintesis, Bertanya, Merespon, Mendengarkan, Menciptakan kepercayaan, Memberikan pandangan yang bervariasi, Menyediakan media untuk mengkaji materi standar, Menyesuaikan metode pembelajaran, Memberikan nada perasaan. Agar pembelajaran memiliki kekuatan yang maksimal, guru-guru harus senantiasa berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat yang telah dimilikinya ketika mempelajari materi standar.

3. Guru Sebagai Pembimbing

Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya bertanggungjawab atas kelancaran perjalanan itu. Dalam hal ini, istilah perjalanan tidak hanya menyangkut fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreatifitas, moral dan spiritual yang lebih dalam dan kompleks. Sebagai pembimbing perjalanan, guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan empat hal berikut :

- Pertama, guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang hendak dicapai.
- Kedua, guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan yang paling penting bahwa peserta didik melaksanakan kegiatan belajar itu tidak hanya secara jasmaniah, tetapi mereka harus terlibat secara psikologis.
- Ketiga, guru harus memaknai kegiatan belajar.
- Keempat, guru harus melaksanakan penilaian.

4. Guru Sebagai Pelatih

Proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan latihan keterampilan, baik intelektual maupun motorik, sehingga menuntut guru untuk bertindak sebagai pelatih. Hal ini lebih ditekankan lagi dalam kurikulum 2004 yang berbasis kompetensi, karena tanpa latihan tidak akan mampu menunjukkan penguasaan kompetensi dasar dan tidak akan mahir dalam berbagai keterampilan yang dikembangkan sesuai dengan materi standar.

5. Guru Sebagai Penasehat

Guru adalah seorang penasehat bagi peserta didik juga bagi orang tua, meskipun mereka tidak memiliki latihan khusus sebagai penasehat dan dalam beberapa hal tidak dapat berharap untuk menasehati orang. Peserta didik senantiasa berhadapan dengan kebutuhan untuk membuat keputusan dan dalam prosesnya akan lari kepada gurunya. Agar guru dapat menyadari perannya sebagai orang kepercayaan dan penasihat secara lebih mendalam, ia harus memahami psikologi kepribadian dan ilmu kesehatan mental.

Begitu banyak peran yang harus diemban oleh seorang guru. Peran yang begitu berat dipikul di pundak guru hendaknya tidak menjadikan calon guru mundur dari tugas mulia tersebut. Peran-peran tersebut harus

menjadi tantangan dan motivasi bagi calon guru. Dia harus menyadari bahwa di masyarakat harus ada yang menjalani peran guru. Bila tidak, maka suatu masyarakat tidak akan terbangun dengan utuh. Penuh ketimpangan dan akhirnya masyarakat tersebut bergerak menuju kehancuran.

Fungsi dan kedudukan guru dalam uud 1945 pada pasal 2 ialah:

- (1) Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- (2) Pengakuan kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibuktikan dengan sertifikat pendidik.

2.6. Tinjauan Tentang Pendidikan Kewarganegaraan

2.6.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan pengetahuan dan sikap terhadap pribadi dan perilaku siswa. Siswa berasal dari latar belakang kehidupan yang berbeda, baik agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa. Hal ini bertujuan agar warganegara Indonesia menjadi cerdas, terampil, kreatif, dan inovatif serta mempunyai karakter yang khas sebagai bangsa Indonesia yang dilandasi nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pasal 39 Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara dengan pemerintah agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara”.

Arnie Fajar (2005: 141) bahwa ”Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945”.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Tim Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah (2006: 11), Pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia yang dilaksanakan melalui:

1) Civic Intellegence

Yaitu kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, mupun sosial.

2) Civic Responsibility

Yaitu kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warg negara yang bertanggung jawab.

3) *Civic Participation*

Yaitu kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baik secara individual, sosial, maupun sebagai pemimpin hari depan.

Pendapat Sumarsono (2002: 6) menyatakan: Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

CICED (*Center For Indonesian Civic Education*) dalam Cholisin (2001) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah :

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses transformasi yang membantu membangun masyarakat yang heterogen menjadi satu kesatuan masyarakat Indonesia, mengembangkan warga negara Indonesia yang memiliki pengetahuan dan kepercayaan terhadap Tuhan, memiliki kesadaran yang tinggi terhadap hak dan kewajiban, berkesadaran hukum, memiliki sensitivitas politik, berpartisipasi politik, dan masyarakat madani (*Civic Society*).

Salah satu komponen yang masuk kedalam keterampilan kewarganegaraan adalah keterampilan intelektual kewarganegaraan (*intellectual skill*) yaitu keterampilan yang berkenaan dengan penguasaan materi pelajaran kewarganegaraan yang meliputi kajian atau pembahasan tentang negara, warga negara, hubungan antara negara dengan warganegarannya, hak dan kewajiban negara dan warga negara, masalah pemerintahan, hukum, politik, moral, dan sebagainya. Sedangkan keterampilan intelektual mengandung arti keterampilan, kemauan, atau kapabilitas manusia yang menyangkut aspek kognitif, bukan aspek gerakan (*psycomotor*) fisik atau sikap (Depdiknas 2003:3).

Warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan serta nilai-nilai kewarganegaraan akan menjadi seorang warga negara yang memiliki rasa percaya diri, kemudian warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan akan menjadi seorang warga negara yang berpengetahuan dan berkepribadian.

Adapun substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari:

1. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*)

Mencakup bidang politik, hukum, dan moral. Secara rinci materi pendidikan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik.

2. Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*)

Meliputi keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya: berperan serta dan aktif mewujudkan masyarakat madani, proses pengambilan keputusan politik, keterampilan mengadakan koalisi, kerja sama, mengelola konflik, keterampilan hidup dan sebagainya.

3. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*)

Mencakup percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma, dan nilai luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, perlindungan terhadap minoritas dan sebagainya.

Dimensi-dimensi tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan merupakan suatu kesatuan yang utuh dan bulat, karena pendidikan kewarganegaraan dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik, berakhlak, dan bertanggung jawab sesuai dengan Falsafah dan Konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat didefinisikan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan mengenai hubungan antar warga negara, pemenuhan hak dan kewajiban warga negara, kesadaran terhadap hukum dan politik sehingga tercipta suasana yang demokratis.

2.6.2 Visi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

BSNP Standar Isi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (2006: 11) menyatakan visi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan proses pendidikan yang integral di sekolah untuk pengembangan kemampuan dan kepribadian warga negara yang cerdas,

partisipasif, dan bertanggung jawab yang pada gilirannya akan menjadi landasan untuk berkembangnya masyarakat Indonesia yang demokratis.

2.6.3 Misi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan kepada visi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka dapat dikembangkan misi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kerangka berpikir baru yang dapat dijadikan landasan yang rasional untuk menyusun pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan intelektual kearah pembentukan warga negara yang demokratis.
- 2) Menyusun substansi pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan demokratis yang berlandaskan pada latar belakang sosial budaya serta dalam konteks politik, kenegaraan, dan landasan konstitusi yang dituangkan dalam pilar-pilar demokrasi Indonesia.

2.6.4 Fungsi Mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan

Tindak lanjut visi dan misi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan BSNP Standar Isi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (2006: 11) juga mengajukan beberapa fungsi pendidikan kewarganegaraan yaitu sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan

merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Numan Sumantri (2001: 166), “fungsi Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber pengetahuan lainnya, yang kesemuanya itu diproses guna melatih siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup yang berdemokratis yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945”.

2.6.5 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

BSNP Standar Isi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (2006: 12), tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.7 Kerangka Pikir

Proses belajar tidak hanya tergantung oleh peranan guru saja, keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar. Pada arus globalisasi sekarang ini, sangat memudahkan untuk mencari suatu sumber informasi selain dari guru kelas. Blog adalah singkatan dari weblog, biasanya berisi konten yang sifatnya dinamis. Blog juga dapat berarti catatan online. Blog akan sering mengalami update atau memiliki postingan terbaru.

Untuk menyederhanakan mengenai pembahasan peranan pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut dibuat kerangka pikir sebagai berikut:

Variabel X

Variabel Y



Gambar 1 : Diagram Kerangka Pikir