

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *STUDENT
CENTERED LEARNING* BERBASIS *CLASSROOM BLOGGING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MENGUASAI CARA MENGGAMBAR
KUNCI UNTUK ANIMASI SISWA KELAS XII JURUSAN MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



**OLEH
WENI TRI PEBRIA MURZA
NIM. 2012/1206521**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

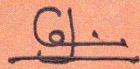
PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *STUDENT
CENTERED LEARNING* BERBASIS *CLASSROOM BLOGGING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MENGUASAI CARA MENGGAMBAR KUNCI UNTUK
ANIMASI SISWA KELAS XII JURUSAN MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama : Weni Tri Pebria Murza
NIM/TM : 1206521/2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

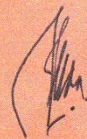
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



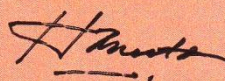
Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd
NIP. 19550521 198403 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN

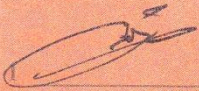
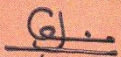
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang

Nama : Weni Tri Pebria Murza
NIM/TM : 1206521/2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. H. Sukaya	
2. Sekretaris : Drs. Efrizon, MT	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Almasri, MT	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang menyatakan,



Weni Tri Pebria Murza

ABSTRAK

Weni Tri Pebria Murza : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi di SMK Negeri 2 Padang Panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis *Classroom Blogging* terhadap hasil belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi siswa kelas XII jurusan multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang. Jenis penelitian ini bersifat penelitian quasi eksperimen. Pengambilan sampel dengan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling purposive*, sebagai kelas kontrol adalah XII MM 2 menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen adalah XII MM 3 menggunakan metode pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis *Classroom Blogging*. Teknik pengumpulan data dari nilai akhir hasil belajar, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 83,06, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 71,85. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(8,285 > 1,675)$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima dengan persentase pengaruh 15,60 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis *Classroom Blogging* terhadap hasil belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi siswa kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.

Kata Kunci : hasil belajar, metode pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis *Classroom Blogging* , model pembelajaran langsung

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahi wabarrakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang ”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M,Pd., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dan Dosen Penguji.

4. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
5. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
7. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Ketua Penguji
8. Bapak Drs. Suherman selaku Plt Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Padang Panjang.
9. Ibu Linda Gumanti M, S.Kom selaku Guru Mata Pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi
10. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
11. Seluruh guru dan staf administrasi di SMK Negeri 2 Padang Panjang.
12. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2012.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat penelitian	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kompetensi Mata Pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi	11

B. Belajar dan Pembelajaran	13
C. Student Centered Learning	15
D. Classroom Blogging	21
E. Blog Sebagai Alat Pendukung Student Centered Learning.....	27
F. Model Pembelajaran Langsung	28
G. Hasil Belajar	31
H. Penelitian Yang Relevan	37
I. Kerangka Berpikir Penelitian	38
J. Hipotesis Penelitian	39

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel.....	42
C. Tempat dan Jadwal Penelitian	43
D. Desain Penelitian	43
E. Variabel dan Data	45
F. Prosedur Penelitian	47
G. Instrumen Penelitian	51
H. Teknik Analisis Data	55

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	61
B. Analisis Data	109
C. Pembahasan	133

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan..... 135

B. Saran 136

DAFTAR PUSTAKA 137

LAMPIRAN..... 139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Ganjil siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi kelas XI Multimedia Tahun Ajaran 2015/2016.....	4
2. Peran guru dan siswa dalam SCL.....	18
3. Populasi Penelitian Kelas XII Jurusan Multimedia	42
4. Sampel Penelitian Kelas XII Jurusan Multimedia	43
5. Rancangan Penelitian	44
6. Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	48
7. Interpretasi Nilai r	53
8. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	54
9. Klasifikasi Indeks Daya Beda	55
10. Tingkat kesukaran soal post-test 1	73
11. Tingkat kesukaran soal post-test 2.....	84
12. Tingkat kesukaran soal post-test 3.....	95
13. Tingkat kesukaran soal post-test 4.....	106
14. Penentuan Validitas, Realibilitas, Daya Beda, Indeks Kesukaran dan Status Soal	106
15. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	110
b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	110
16. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 1	112
b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	112
17. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	114
b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	114
18. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 2	116
b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	116
19. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	117
b Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	118
20. a Deskripsi Data Nilai Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	119

b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	119
21. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	120
b Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	121
22. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 4	122
b Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Pertemuan 4.....	122
23. a Deskripsi Data Nilai Rata-rata Hasil Belajar secara keseluruhan Kelas Eksperimen.....	124
b Distribusi Frekuensi Nilai Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen Secara Keseluruhan.....	125
24. a Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Secara Keseluruhan.....	126
b Distribusi Frekuensi Nilai Rata-rata Hasil Belajar Kelas Kontrol Secara Keseluruhan.....	127
25. Uji Normalitas dengan Menggunakan Rumus Liliefors	128
26. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	129
27. Ringkasan Pengujian Hipotesis dengan t-test	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Variabel	39
2. Alur Penelitian	51
3. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 3 Pertemuan 1	111
4. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 2 Pertemuan 1	113
5. Histogram Nilai dan Kurva Hasil Belajar XII MM 3 Pertemuan 2	115
6. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 2 Pertemuan 2	117
7. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 3 Pertemuan 3	118
8. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 2 Pertemuan 3	120
9. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 3 Pertemuan 4	121
10. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 2 Pertemuan 4	123
11. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 3 Secara Keseluruhan.....	125
12. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Belajar XII MM 2 Secara Keseluruhan.....	127
13. Kurva Wilayah Penerimaan H_0 Dengan Uji Pihak Kanan	132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil T.P 2015/2016	140
2. Silabus	143
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	146
4. Jobsheet	161
5. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Validitas	190
6. Soal Uji Coba Validitas.....	191
7. Tabulasi Perhitungan Validitas Instrumen Tes	199
8. Reliabilitas.....	203
9. Daya Beda	207
10. Tabulasi Perhitungan Validitas Soal Posttest.....	211
11. Tabel Penentuan Validitas, Reabilitas, Daya Beda, Indeks Kesukaran, Dan Status Soal	215
12. Soal Posttest	217
13. Daftar Nilai Posttest Setiap Pertemuan	223
14. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi	225
15. Uji Normalitas	226
16. Uji Homogenitas	228
17. Uji Hipotesis.....	229
18. Persentase Pengaruh Hasil Belajar.....	230
19. Tabel r product moment	231
20. Tabel Distribusi Z	232
21. Tabel Uji Kritis Liliefors.....	233
22. Tabel Distribusi F.....	234
23. Tabel Distribusi T	237
24. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	238
25. Surat Pengantar Izin Melakukan penelitian	244
26. Surat Balasan Izin Melakukan penelitian.....	245
27. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	246

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan bentuk hubungan antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sekolah sebagai sebuah satuan pendidikan sebaiknya dijadikan sebagai tempat untuk mencari, mengembangkan dan membekali siswa dengan berbagai kompetensi dengan tujuan agar siswa dapat menyesuaikan dirinya dengan perubahan yang ada. Sejalan dengan tujuan tersebut, maka proses belajar mengajar di sekolah diharapkan dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi dan berperan lebih aktif, dimana hal ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar sesungguhnya yang sesuai dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pendidikan itu sendiri serta dapat tercapainya hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran yang baik, yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar. Semakin aktif siswa secara intelektual, maka semakin bertambah pula pengalaman belajar siswa, dengan melibatkan dirinya secara langsung, siswa akan lebih menghayati pembelajaran yang dilakukan.

Akan tetapi kenyataan di lapangan model pembelajaran langsung kebanyakan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dimana guru berperan dominan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam mendengarkan tanpa diberi kesempatan untuk mengutarakan

pendapatnya. Pada model pembelajaran langsung siswa hanya menerima dari guru dan malas mencari materi belajarnya sendiri dampak dari hal tersebut siswa tidak mengalami kemajuan dalam belajar, jika pembelajaran berpusat pada guru maka guru yang lebih banyak belajar dan mengajarkan apa yang diperolehnya kepada siswa, guru yang lebih banyak memperkaya pengetahuan dari pada siswa. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi tanpa adanya variasi yang menarik akan menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga minat siswa akan hilang dalam belajar. Untuk itu perlu diubah dimana tadinya pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dengan ikut sertanya siswa secara aktif dalam belajar maka siswa tersebut dapat membangun pemahamannya sendiri terhadap pengetahuan yang diperolehnya dan memiliki kepercayaan diri untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya dilingkungan sekitarnya.

Sehubungan dengan itu guru dituntut dapat memilih metode pembelajaran, yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana (2010:22) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.

SMK Negeri 2 Padang Panjang adalah Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Teknologi Informatika memiliki 3 jurusan yaitu: Rekayasa

Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan Multimedia (MM).

Pada saat observasi dilakukan di sekolah terlihat siswa tidak antusias dalam belajar seperti hanya beberapa siswa yang membawa buku catatan sebagai penunjang proses belajar, siswa terlihat tidak peduli dan tidak memperhatikan guru dalam menerangkan materi, siswa juga sibuk dengan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti bermain game, bermain handphone ketika guru menugaskan mereka mengerjakan latihan atau soal. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi bersifat satu arah dan tidak adanya variasi yang menarik dalam pembelajaran sehingga siswa mengalami kejenuhan dan melakukan hal-hal diatas yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal.

Untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa , seorang guru berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. Hasil belajar yang akan dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai dari proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan, KKM yang telah ditetapkan oleh SMK N 2 Padang

Panjang adalah 75 untuk mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah tersebut, hasil belajar Ujian Akhir Semester Ganjil siswa kelas XI Jurusan Multimedia Tahun Ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi dapat dilihat dari tabel.

Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Ganjil siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi kelas XI Multimedia Tahun Ajaran 2015/2016.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Belajar				Rata-Rata Kelas
			Nilai ≥ 75)		Nilai < 75		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	XI MM 1	26	18	69,23	8	30,77	75,31
2	XI MM 2	27	14	51,85	13	48,15	71,78
3	XI MM 3	27	11	40,74	16	59,26	71,74
Jumlah		80	43	53,75	37	46,25	

Sumber: guru mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi SMK Negeri 2 Padang Panjang.

Dari tabel 1 terlihat bahwa 46,25 % siswa memperoleh hasil belajar masih dibawah KKM, dan 53,75 % diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa skor untuk ketuntasan belajar siswa tergolong rendah dan ketercapaian target hasil belajar yang belum memenuhi harapan guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Di lain hal, rendahnya hasil belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi siswa kelas XI disebabkan oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa mencakup motivasi, minat, dan sikap siswa. Faktor eksternal yakni yang berasal dari luar diri siswa seperti bahan ajar, metode pembelajaran, media, dan situasi lingkungan.

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil siswa belajar diduga salah satu penyebab rendahnya hasil belajar, yaitu penggunaan metode pembelajaran. Seorang guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam berinteraksi dengan siswa pada proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat merancang, menyusun dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk setiap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga guru dapat menjalankan tugasnya dengan efektif, efisien, yang mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk dapat mendukung permasalahan yang ada di sekolah, adalah metode pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL). Metode pembelajaran dengan pendekatan *student centered* merupakan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar mengajar. *Student Centered Learning* merupakan metode pembelajaran dimana siswa memiliki tanggung jawab atas beberapa aktivitas penting seperti perencanaan, pembelajaran, interaksi antara guru siswa, penelitian dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dikerjakan.

Menurut Reza (2014:251) mengemukakan bahwa:

Student Centered learning merupakan salah satu pendekatan pengajaran dalam pendidikan. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memiliki kesempatan dan fasilitas menggali sendiri ilmu pengetahuannya sehingga akan didapat pengetahuan yang mendalam (*deep learning*) dan mampu meningkatkan kualitas siswa.

Salah satu faktor untuk aspek yang diyakini mampu membantu mempercepat implementasi metode pembelajaran SCL ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah banyak mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, adapun aspek kehidupan yang sangat terpengaruh terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pengaruh perkembangan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan kreatif bagi siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan teknologi bernama internet yaitu kumpulan beberapa komputer yang saling terhubung membentuk suatu jaringan. Internet menyediakan berbagai layanan yang dapat diakses oleh masyarakat untuk memperoleh informasi. Adapun salah satu layanan yang disediakan internet yaitu *weblog* yang semakin banyak penggunaanya seiring bertambah banyaknya pengguna internet. Penggunaan *weblog* tidak hanya untuk kepentingan personal tetapi juga menjadi perhatian bagi dunia pendidikan dalam pemanfaatan *weblog* sebagai media pembelajaran.

Salah satu teknologi yang dapat mendukung SCL ini adalah media *weblog*. *Weblog* banyak dimanfaatkan untuk dunia pendidikan khususnya pada level pendidikan tinggi, yang biasa disebut *Classroom Blog*, contohnya Universitas Iowa, *Beras University* dan *RMIT University* di Melbourne yang menggunakan *Classroom Blog* sebagai media pembelajaran. *Weblog* banyak

ditulis secara informal, dan sering kali memaparkan pengalaman penulis, hasil berpikir yang mencerminkan diri penulis.

Melalui *weblog*, siswa dapat mengekspresikan diri mereka dengan menulis apa yang mereka pikirkan. *Weblog* memfasilitasi siswa untuk dapat saling berinteraksi antar siswa yang memiliki *weblog*, saling mengunjungi, berdiskusi mengenai topik yang diangkat, saling berkomentar, berbagi pengetahuan dan ilmu yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Menggunakan *weblog* di dalam pendidikan khususnya sekolah menengah, akan mengubah peran-peran guru sebagai pusat pembelajaran dan hanya bisa dilakukan di dalam kelas, kini bisa dilakukan secara online, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Disini guru dituntut untuk dapat memfasilitasi dan membantu siswa untuk dapat mengeksplorasi materi-materi yang disampaikan menjadi lebih luas.

Weblog sebagai media informasi memiliki fungsi yang sejalan dengan konsep metode pembelajaran SCL yang dapat mendukung dan mengoptimalkan peran siswa berpartisipasi secara aktif dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, mandiri, kolaboratif dan kooperatif sejalan dengan kemajuan teknologi informasi. Atas dasar latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebanyak 46,25 % masih belum memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan sekolah.
2. Pembelajaran langsung menyebabkan siswa pasif sehingga terjadi kejenuhan belajar.
3. Pembelajaran yang monoton tanpa adanya variasi menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi .
4. Penerapan metode pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Padang Panjang tidak pernah dilakukan.

C. Batasan Masalah

Karena cukup luasnya lingkup permasalahan tidak semua yang diidentifikasi dijadikan bahan kajian, maka peneliti memberikan batas kajian yaitu Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Mengusai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan besarnya Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* Berbasis *Classroom Blogging* Terhadap Hasil Belajar Mengusai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi Siswa Kelas XII Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan

1. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam menyediakan fasilitas pembelajaran pada kelas pembelajaran online yang dapat membantu siswa agar dapat belajar lebih aktif dan kreatif serta mandiri. Penelitian ini juga akan mampu memberikan suasana belajar yang berbeda dengan pembelajaran langsung yang cenderung satu arah

- b. Hasil belajar pada mata pelajaran Menguasai Cara Menggambar Kunci Untuk Animasi dapat meningkat

2. Manfaat bagi pendidik

Memberikan suatu masukan mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga guru lebih termotivasi untuk melakukan perbaikan dalam peningkatan proses belajar mengajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai informasi untuk memotivasi tenaga pendidik agar menerapkan metode yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan metode *student centered learning* berbasis *classroom blogging*.
- b. Sebagai bahan referensi untuk penyempurnaan penelitian lebih lanjut.