

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa banyak pengaruh positif terhadap berbagai bidang kehidupan, berbagai bentuk bantuan teknologi informasi dan komunikasi terbukti memberikan banyak kemudahan untuk membantu kebutuhan manusia, namun berbagai keadaan menunjukkan bahwa Indonesia belum optimal dalam memberdayakan potensi secara baik sehingga Indonesia terancam semakin tertinggal dari negara-negara maju.

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi hal yang sangat penting untuk mampu bertahan dan bersaing. Pendidikan telah dengan cepat merespon perkembangan dengan memasukkan materi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kurikulum. Penerapan aplikasi teknologi informasi yang tepat dalam sekolah dan dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia dari bangsa-bangsa lain.

Pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang sangat menentukan daya saing bangsa, sehingga sektor pendidikan harus terus-menerus ditingkatkan mutunya. Faktanya saat ini menunjukkan bahwa faktor kesenjangan pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Kesenjangan mutu pendidikan tersebut selain disebabkan karena faktor sarana dan prasarana yang belum memadai, sumber daya manusia yang masih terbatas dan juga kurikulum yang belum siap untuk menyongsong masa yang akan datang.

Penerapan dan pengembangan kurikulum mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah adalah salah satu langkah strategis dalam menyongsong masa depan pendidikan Indonesia. Hal ini sesuai dengan kebijakan yang ada di dalam Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009. Kurikulum masa depan TIK bukan sekedar mengikuti *trend* global melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat. Selain itu, bukan hanya bahan kajian saja yang harus dikuasai oleh siswa tetapi juga kompetensi untuk menggali, menyeleksi, mengolah dan menginformasikan bahan kajian yang telah diperoleh meskipun telah menyelesaikan pendidikannya. Dengan demikian, siswa memiliki bekal berupa potensi untuk belajar sepanjang hayat serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Salah satu fasilitas untuk menunjang kompetensi tersebut siswa perlu dikenalkan dengan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berfungsi sebagai bahan maupun media pembelajaran.

Pada umumnya dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama, pada proses pembelajaran tersebut setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta didik merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana dan fasilitas memadai,

materi dan metode terjangkau, serta guru yang profesional. Semua proses tersebut tentunya kegiatan belajar dan pembelajaran akan mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar.

SMP Muhammadiyah 6 kota Bandung salah satunya, sekolah yang beralamat di jl. Sukagalih gg h gojali no. 134 merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum mata pelajaran TIK. Fasilitas yang ada pada SMP ini adalah terdapat satu buah lab komputer yang berisi 12 unit komputer, dengan fasilitas yang ada praktikum peserta didik perkelas dibagi menjadi tiga kelompok untuk jumlah total keseluruhan kelas dari kelas satu sampai kelas tiga adalah 15 kelas. Hal ini membuat pihak sekolah harus memecah kembali kelompok praktikum pelajaran TIK. Artinya, dengan banyaknya jumlah kelompok jadwal untuk melakukan praktikum menjadi jarang dilakukan sehingga, terhambatnya penyampaian materi pelajaran.

Banyak cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Terkait dengan penggunaan media, pepatah cina mengatakan, saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat, saya kerjakan saya mengerti. Ini berarti dengan semakin banyak indera komunikasi yang diterap oleh sinyal informasi, semakin banyak pula pesan yang terserap. Dengan demikian, penggunaan media yang bervariasi merupakan salah

satu upaya yang tepat untuk meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar dan pembelajaran.

Flip book merupakan salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. *Flip book* merupakan salah satu jenis animasi yang menampilkan lembar-lembar sebuah halaman buku yang bergerak seperti layaknya membuka sebuah buku. Membaca buku tidak hanya bisa dilakukan secara monoton, dengan tampilan animasi memungkinkan materi yang terdapat di dalam buku akan terasa lebih nyata apalagi di tambahkan dengan adanya video sesuai dengan materi pembelajaran tentunya *flip book* media yang sangat membantu dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Sebagai salah satu media gambar yang menggabungkan kedua unsur dalam fasilitas pembelajaran TIK yaitu buku dan komputer yaitu penggunaan media *flash flip book* dengan penyajian yang variatif dan menarik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar alternatif untuk menarik perhatian siswa sehingga mampu mengatasi permasalahan keterbatasan fasilitas yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran TIK. Salah satu hasil penelitian tentang media ini yaitu dilakukan oleh Rauda Diena (2006) hasil penelitian menunjukkan bahwa “peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Flip Book* lebih besar dari nilai rata-rata kelas pada pembelajaran TIK”.

Hasil belajar sendiri disini merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar diperlukan untuk mengevaluasi apakah kegiatan belajar dan pembelajaran telah berjalan dan mencapai hasil sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya atau yang biasanya telah dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RPP. Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi belajar ini guru dapat mengambil langkah-langkah tindak lanjut yang dinilai selayaknya dilakukan baik oleh guru, siswa, orang tua siswa maupun penyelenggara sekolah lainnya, maka tindak lanjutnya berupa solusi. Sebaliknya, jika hasil belajar mengidentifikasi adanya keberhasilan, maka tindak lanjutnya dapat berupa pengayaan atau pengembangan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan media *flash flip book* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran TIK yang peneliti khususnya pada materi yang diambil pada mata pelajaran TIK ini adalah tentang *microsoft word 2007*. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengkaji tentang “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Domain Kognitif Pada Mata Pelajaran TIK (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 6 Bandung)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan umum yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

Secara rinci permasalahan pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek memahami yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran

menggunakan *powerpoint* pada materi pengolahan kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolahan kata pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolahan kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek memahami yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *Powerpoint* pada materi pengolahan kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan

penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolahan kata dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

1. Bagi siswa

Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan mudah ditangkap oleh panca indra sehingga mendorong siswa untuk belajar mandiri serta mengakomodasi siswa yang lamban karena dapat menciptakan iklim yang efektif dengan cara yang lebih individual

2. Bagi guru

Sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pembendaharaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi di sekolah dan penggunaan media pembelajaran *flash flip book* ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan juga memudahkan dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas sehingga menjadi lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

1. Media *flash flip book* adalah sebuah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar dengan menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan mengkonversi pdf untuk membalik buku. Menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital dalam format swf atau html. buku digital tersebut didalamnya terdapat modul materi pembelajaran disertai video dan suara berisi materi “Menu dan Ikon pada Microsoft Word”.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yaitu pada aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan/aplikasi (C3), untuk mengukur hasil belajar tersebut digunakan tes hasil belajar yakni *pre-test* dan *post-test*.
3. Teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penelitian ini didefinisikan sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di salah satu jenjang pendidikan menengah yang mempelajari tentang berbagai alat teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk berkomunikasi serta mengelola informasi.

