

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan kebutuhan pokok setiap manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh ilmu pengetahuan, belajar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh perubahan perilaku. Proses belajar ini dapat dikelola dalam beberapa cara, salah satunya adalah dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Pembelajaran dapat dilakukan secara klasikal di dalam kelas maupun disertai dengan berbagai strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang beragam.

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Ketersediaan bahan ajar dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Bahan ajar berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan bahan ajar adalah untuk mempermudah proses belajar siswa. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks.

Bahan ajar dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih bahan ajar yang sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pemilihan bahan ajar harus disesuaikan kepada kurikulum pembelajaran yang diterapkan.

Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar cetak, seperti buku pelajaran dan modul. Buku pelajaran sudah menjadi bahan ajar pokok dalam pembelajaran, sedangkan modul masih sangat jarang dimanfaatkan. Padahal, modul merupakan salah satu bahan ajar yang sangat menunjang proses belajar siswa secara mandiri.

Modul dirancang secara sistematis dan berdasarkan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan modul, siswa dapat belajar sendiri atau berkelompok yang berpedoman kepada modul tersebut sehingga ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari ketercapaiannya dalam mempelajari materi yang ada di modul. Akan tetapi, mengingat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini menuntut setiap orang dalam hal ini khususnya tenaga pendidik harus dapat berintegrasi dengan teknologi. Dengan masuknya IPTEK sekarang ini, setiap aktivitas manusia rata-rata di dominasi oleh teknologi. Oleh sebab itu, guru hendaklah dapat berpikir kreatif dan tanggap terhadap perubahan tersebut. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu media atau sarana pendukung dalam menjawab tantangan perkembangan zaman saat ini

khususnya dalam dunia pendidikan. Melalui TIK, diharapkan dapat memperbaiki pola pembelajaran menjadi bersifat lebih modern, yaitu penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Guru harus mampu mengkolaborasikan teknologi dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran sehingga peran guru pun beralih fungsi dari yang mendominasi kegiatan pembelajaran berubah menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan TIK dalam dunia pendidikan, pada akhirnya mendorong pendidik dan praktisi pendidikan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan yang di dalamnya termasuk juga upaya peningkatan dalam kualitas proses pembelajaran. Salah satu contoh dari upaya ini adalah dengan penggunaan metode yang tepat dan didukung dengan adanya pemanfaatan media dan bahan ajar yang berbentuk elektronik dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat diterapkan dalam bentuk elektronik adalah modul digital. Modul selama ini kebanyakan hanya disajikan dalam bentuk cetak. Oleh karena itu, untuk dapat mengikuti perkembangan TIK dalam dunia pendidikan, maka dapat dikembangkan modul digital sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang menarik. Modul digital ini berisikan paket program pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *website (web)*, disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar atau proses pembelajaran. Modul digital dalam bentuk web ini berisikan materi pembelajaran disertai dengan video dan latihan soal yang menunjang materi pembelajaran. Peran modul digital disini adalah sebagai bahan ajar yang dirancang oleh guru, yang

nantinya digunakan siswa pada materi yang akan dipelajarinya. Siswa belajar melalui modul digital dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Artinya, peran guru tidak terlalu dominan, guru harus dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar, atau ia dapat menjadi mitra belajar untuk materi yang telah dirancang yang dikemas dalam bentuk modul digital pada mata pelajaran TIK.

Modul digital bentuk web ini dibuat dengan menggunakan *software open source e-learning xhtml editor (eXe)*. *E-learning xhtml editor* sendiri adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk mengembangkan dan mempublikasikan bahan ajar berbasis web, tanpa harus memiliki pengetahuan mengenai *Hyper Text Markup Language (HTML)*, *Extensible Markup Language (XML)* ataupun aplikasi lainnya yang rumit. Keunggulannya antara lain adalah mudah, tanpa perlu tahu *HTML; What You See Is What You Get (WYSIWYG)*; Gratis; Standar *e-learning : Sharable Content Object Reference Model (SCORM)*; Mendukung di beberapa platform *Linux, Mac OS*, dan *Windows*.

Berdasarkan kondisi-kondisi yang telah diuraikan sebelumnya, maka skripsi ini mengambil judul “**Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Modul Digital Berbasis E-Learning Xhtml Editor terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi**”.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih

efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi?”.

Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat dalam mata pelajaran TIK?
2. Apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran TIK?
3. Apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan dalam mata pelajaran TIK?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

Teknologi Informasi Komunikasi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat dalam mata pelajaran TIK.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran TIK.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar modul digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan dalam mata pelajaran TIK.

D. Manfaat Penelitian

Selain bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di SMAN 5 Bandung, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada berbagai pihak yang langsung maupun tidak langsung terkait dalam pengembangan bidang pendidikan khususnya pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah kajian keilmuan tentang bahan ajar terutama tentang modul baik itu dalam perancangan maupun dalam pengembangannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti: sebagai salah satu bentuk kreatifitas dalam mengembangkan keilmuan yang dimiliki, serta sebagai upaya untuk memperluas pengalaman dan pemahaman dalam mengembangkan bahan ajar khususnya modul.
- b. Guru mata pelajaran TIK: dapat mengembangkan bahan ajar yang akan dipergunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK.
- c. Penyelenggara pendidikan (sekolah terkait): memberikan informasi dan masukan bagi sekolah mengenai data-data yang diperlukan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Khususnya hasil belajar setelah memanfaatkan modul digital.
- d. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan: sumbangan dalam bentuk pengetahuan dan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan bahan ajar terutama modul secara lebih luas lagi untuk kepentingan pembelajaran siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional dibuat dengan tujuan agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah–istilah yang digunakan dan juga memudahkan

peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional.

Untuk menghindari perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Efektivitas

Efektivitas disini adalah kesesuaian antara ketercapaian tujuan pembelajaran dengan hasil belajar menggunakan bahan ajar modul digital berbasis *e-learning xhtml editor* .

2. Bahan Ajar Modul Digital Berbasis *E-learning Xhtml Editor*

Bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar dalam bentuk modul yang dikemas dalam bentuk digital. Dimana merupakan suatu unit yang lengkap dan berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas yang berbentuk elektronik dengan yang dirancang menggunakan *software e-learning xhtml editor* berteknologi *web*.

3. Bahan Ajar Modul Digital Berbasis *Flipbook*

Bahan Ajar Modul Digital Berbasis *Flipbook* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar dalam bentuk modul digital dimana merupakan suatu unit yang lengkap dan berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai

sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas dengan dirancang menggunakan *software flipbook*.

4. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terdapatnya perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* (hasil belajar) pada ranah kognitif aspek mengingat, memahami, dan menerapkan.

5. Mata Pelajaran TIK

Mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang menerapkan teknologi (komputer) sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Dalam penelitian ini pembahasan difokuskan pada pokok bahasan membuat *mail merge* program aplikasi *Microsoft Office Word* pada mata pelajaran TIK kelas X SMA Negeri 5 Bandung.