

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin lama semakin berkembang pesat. Perkembangan IPTEK ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, keduanya akan saling menunjang. Perkembangan ilmu pengetahuan akan memicu perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi juga akan mampu meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi telah memicu munculnya persaingan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Menurut Purbo (2002) pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang memiliki unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan, serta peserta didik itu sendiri.

Pendidikan sangatlah berpengaruh terhadap mutu Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas SDM bangsa ini, perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan tentunya sangatlah dipengaruhi oleh peran sekolah, baik sekolah negeri maupu swasta.

Sekolah memiliki peranan penting sebagai lingkungan yang akan menyediakan fasilitas bagi siswa untuk dapat belajar. Proses pembelajaran

akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar ini dapat dijadikan ukuran atau kriteria dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pengertian mengenai hasil belajar ini memang bermacam-macam. Menurut Hamalik (2006: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Menurut Munawar (2009: 1) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan media pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi adalah pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan media internet atau blog. Pembelajaran *e-learning* selain dapat mengoptimalkan perkembangan teknologi yang ada, juga dapat menyalurkan hobi siswa berinternet ke dalam suatu hal yang lebih positif berupa kegiatan pembelajaran.

Pengertian mengenai *e-learning* sangat bermacam-macam, salah satunya adalah pengertian *e-learning* menurut Hartley. Menurut Hartley (Satria, 2008: 1) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Afifuddin (2007) juga mengemukakan bahwa *e-learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *e-learning* diantaranya adalah peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan ajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Kelebihan lainnya dari *e-learning* adalah akan menuntut siswa untuk belajar lebih mandiri. *E-learning* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sistem ini sulit diterapkan, terutama bagi orang yang gagap teknologi.

Penelitian mengenai pembelajaran *e-learning* pada sekolah lanjutan tingkat menengah diantaranya pernah dilakukan oleh Gustini (2009) pada konsep sistem gerak dan oleh Wadud (2009) pada konsep sistem reproduksi manusia. Kedua penelitian tersebut menunjukkan hal yang menarik, ternyata penelitian tersebut menunjukkan hasil yang berbeda. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gustini (2009) menunjukkan pengaruh *e-learning* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Wadud (2009) menunjukan hasil yang tidak signifikan. Oleh karena itu dilakukan penelitian tentang pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Hal ini karena pengaruh *e-learning* terhadap

motivasi belajar siswa masih sedikit. Konsep yang dijadikan sebagai materi penelitian pembelajaran *e-learning* ini adalah sistem ekskresi. Pemilihan materi ini karena materi sistem ekskresi adalah salah satu konsep yang cukup abstrak dan sulit, sehingga perlu strategi pembelajaran yang baik dalam penyampaiannya.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah “Bagaimanakah pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada konsep sistem ekskresi manusia?”

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang digunakan dalam kelas perlakuan adalah pembelajaran *e-learning* tipe *web centric course*.
2. Pembelajaran yang digunakan dalam kelas kontrol adalah pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran tatap muka di dalam kelas.
3. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adalah ranah kognitif berdasarkan taksonomi bloom yang telah direvisi, yang diuji dengan tes pilihan ganda. Tipe soal yang digunakan adalah jenjang pengetahuan (C1), jenjang pemahaman (C2), jenjang aplikasi (C3), dan jenjang analisis (C4).
4. Motivasi belajar yang dimaksud dalam dalam penelitian ini adalah motivasi belajar yang diukur dengan instrumen model *Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS)* (Keller, 2000).

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

E. ASUMSI

Berikut adalah beberapa asumsi-asumsi yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam menyusun hipotesis.

1. Menurut Hartley (Satria, 2008: 1), *e-learning* memiliki beberapa keuntungan diantaranya adalah peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.
2. Penggunaan *e-learning* dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang terhadap pengetahuan (*knowledge*) yang disampaikan (Munir, 2008: 205).
3. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa (Rustaman, *et al.*, 2005: 121).

F. HIPOTESIS

Berdasarkan asumsi-asumsi yang dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

G. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tentang kelebihan dan kekurangan dari *e-learning* ketika diterapkan di sekolah.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih metode yang tepat ketika nanti peneliti menjadi seorang pengajar, sekaligus mengamalkan kemampuan dan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan bagi banyak orang.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam penyelenggaraan kurikulum KTSP di sekolah yang berbasis teknologi *e-learning*.
5. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan dan diteliti pada penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran bagi para peneliti yang memiliki tema yang sama dengan judul penelitian ini, yaitu pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.