

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di negara kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Chotimah (2008) menyatakan bahwa pembelajaran yang selama ini terjadi di dalam kelas belum mampu menarik perhatian sehingga siswa terkesan apatis dan merasa bosan terhadap materi yang disampaikan guru. Pada mata pelajaran IPA, misalnya pada pelajaran Biologi terdapat beberapa konsep yang memerlukan sesuatu yang mampu menarik perhatian siswa, agar siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah paham terhadap materi yang telah disampaikan. Salah satu yang diperlukan yaitu sumber belajar yang menarik.

Sumber belajar merupakan semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Akhmad, 2008). Menurut Dirjen Dikti (1983 dalam Akhmad, 2008), sumber belajar adalah segala sesuatu dan dengan mana seseorang mempelajari sesuatu. Menurut Munir (2008:131) sumber belajar adalah bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar, komponen sumber belajar itu mungkin dimanfaatkan secara tunggal atau secara kombinasi.

Salah satu sumber belajar dapat berbentuk buku (Akhmad, 2008). Buku merupakan salah satu sumber belajar yang banyak dipakai. Buku pelajaran memiliki peran penting dalam sistem pendidikan (nasional) dan buku merupakan salah satu komponen dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Didalam buku terdapat tulisan-tulisan yang berisi materi-materi ataupun gambar yang bisa dibaca oleh siswa. Terkadang banyak siswa yang merasa bosan membaca buku pelajaran, hal ini dikarenakan isi buku yang menurut mereka kurang atau bahkan tidak menarik apalagi jika materi yang sedang dipelajari merupakan sebuah proses atau bersifat abstrak. Harmer (2000) mengemukakan bahwa beberapa praktisi kepengajaran berpandangan bahwa banyak buku yang diwajibkan sekolah atau pemerintah seringkali berkualitas rendah, membosankan, atau tidak sesuai dengan kebutuhan spesifik yang diajar (Nasikh, 2008).

Seiring dengan perkembangan zaman, sekarang ini telah hadir suatu sumber belajar yang dikembangkan dari buku yaitu buku elektronik atau biasa disingkat *eBook*. *eBook* merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer (Dwiantoro, 2009). *eBook* ini berupa file dengan format bermacam-macam, ada yang berupa pdf (*portable document format*) yang dapat dibuka dengan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format html, yang dapat dibuka dengan *browsing* atau internet explorer secara *offline*, ada juga yang berbentuk *format exe*. Pada kebanyakan *eBook* menggunakan format pdf, karena lebih mudah dalam mempergunakannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *eBook* terhadap hasil belajar siswa.

eBook yang akan digunakan bukanlah *eBook* yang sudah ada (yang telah dikeluarkan oleh Depdiknas) melainkan mengembangkan sebuah *eBook* dengan menambahkan flash animasi, dan suara sehingga akan lebih menarik perhatian siswa. Animasi artinya menghidupkan gambar yang mati, menggerakkan gambar yang diam dengan cara membuat metamorfosa dari bentuk semula ke bentuk selanjutnya dalam durasi tertentu. Unsur audio/suara merupakan unsur penarik perhatian siswa agar menyimak isi pesan yang dikomunikasikan. Unsur audio/suara juga dapat dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi dengan cara menghadirkan *theatre of mind* agar isi materi pelajaran lebih dihayati oleh siswa (Ariasdi, 2008). Pada penelitian sebelumnya, yaitu menurut Prasetyo (2009) menerangkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penggunaan animasi pada komputer, pemahaman siswanya lebih bagus dibandingkan dengan siswa yang menggunakan format tradisional.

Penggunaan *eBook* yang dimodifikasi tersebut akan diujikan pada materi yang menerangkan sebuah proses atau bersifat abstrak. Setelah melakukan wawancara dengan guru dan berdasarkan penelitian sebelumnya (Prasetyo, 2009), ternyata konsep ekosistem cukup sulit untuk dijelaskan kepada siswa karena dibutuhkan penjelasan yang lebih mendalam. Konsep tersebut banyak memuat proses-proses misalnya daur biogeokimia sehingga dibutuhkan sebuah sumber belajar yang menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep ekosistem. Berdasarkan keterangan tersebut, maka penulis akan menerapkan *eBook* yang dimodifikasi dengan menambahkan flash animasi dan suara pada konsep ekosistem. Penelitian yang akan dilakukan berjudul "*Penggunaan Buku*

Elektronik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X pada Konsep Ekosistem”.

Dengan menggunakan *eBook* (buku elektronik) yang sudah dimodifikasi, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman yang lebih konkret untuk hal yang abstrak seperti pada konsep ekosistem. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar, meningkatkan keingintahuan siswa, meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi serta materi yang diberikan akan lebih membekas dan tidak mudah dilupakan siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang berkenaan dengan penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan *eBook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas X pada konsep ekosistem?”

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, ruang lingkup masalah yang akan diteliti dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Subjek yang diteliti pada penelitian ini yaitu siswa SMA kelas X.
- b. Konsep yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini yaitu konsep ekosistem.
- c. Aspek yang diukur yaitu hasil belajar siswa yang meliputi hasil *pretest* dan *posttest* berdasarkan kemampuan kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan *eBook* terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Membantu siswa mengatasi kesulitan belajar Biologi dalam memahami konsep terutama pada konsep ekosistem.

b. Bagi guru

Memberikan alternatif mengenai solusi dalam rangka mengatasi kesulitan belajar siswa pada konsep-konsep tertentu, terutama pada konsep ekosistem.

c. Bagi peneliti

Mengetahui gambaran umum tentang pengaruh suatu sumber belajar berupa *eBook* dalam pembelajaran Biologi terutama pada konsep ekosistem terhadap hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Gabungan antara visual dan audio akan membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kiboss, 2000; Wekesa 2003 dalam AACE, 2007).

2. Hipotesis

H₁: *eBook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep ekosistem.