

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas keseharian yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau keterampilan baru yang belum diketahui termasuk ke dalam proses belajar. Tujuan utama belajar adalah mengarahkan perkembangan tingkah laku sebagai pencerminan dari hasil belajar yang dicapai oleh seorang siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut memperoleh pengalaman belajar dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam berbagai kajian dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Aunurrahman, 2009: 4).

Kecenderungan pembelajaran IPA atau sains di Indonesia yaitu pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan sains sebagai produk, peserta didik menghafal informasi faktual dan hanya mempelajari IPA pada domain kognitif yang terendah. Selain itu, peserta didik tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya (Diknas, 2008:21). Belajar IPA atau sains dapat terlaksana dengan melalui pendekatan keterampilan proses sains yang menekankan pada pembentukan keterampilan memperoleh pengetahuan kemudian mengkomunikasikan perolehannya (Devi *et al*, 2007: 1). Rustaman *et al* (2005:78)

menyatakan bahwa keterampilan proses melibatkan keterampilan-keterampilan kognitif atau intelektual dan sosial. Salah satu keterampilan proses yang perlu mendapat perhatian para pengajar adalah keterampilan proses berkomunikasi yang merupakan keterampilan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya maupun menyampaikan informasi kepada masyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan komunikasi siswa tersebut dapat dikembangkan apabila dalam pembelajaran terdapat kesempatan siswa untuk melatih kemampuan komunikasinya.

Penelitian mengenai hasil belajar dan kemampuan komunikasi siswa pernah dilakukan oleh Pujiastuti (2007). Model pembelajaran yang diterapkan yaitu kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan materi yang dikaji yaitu sistem indera. Data hasil belajar siswa meningkat dari 44,17 (kurang) menjadi 69 (cukup). Sedangkan untuk kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan dari 34,04 (jelek) menjadi 71,58 (cukup). Hasil belajar pada materi sistem indera yang masih dikategorikan cukup disebabkan karena pada materi ini banyak konsep yang harus diinformasikan kepada siswa. Konsep-konsep tersebut berkaitan dengan struktur, fungsi dan proses pada sistem indera yang bersifat abstrak dan agak sulit dipahami. Konsep-konsep sistem indera dapat disampaikan dalam bentuk gambar, tabel dan bagan yang penggunaannya cukup banyak menyita waktu pembelajaran di dalam kelas. Masalah tersitanya waktu pembelajaran di kelas sebenarnya dapat diupayakan pemecahannya dengan pemanfaatan perkembangan teknologi yang sudah pesat dewasa ini.

Perkembangan teknologi sekarang ini telah mengubah pandangan masyarakat dalam mencari dan mendapatkan pengetahuan. Sumber informasi tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, *audio visual* dan elektronik, tetapi juga sumber informasi lainnya yaitu jaringan internet. Sekarang ini sedang berkembang pemanfaatan jaringan internet sebagai fasilitas dalam model pembelajaran *e-learning*. Melalui pemanfaatan jaringan internet pada penerapan pembelajaran *e-learning*, guru dapat menjadi fasilitator siswa dalam mempermudah mendapatkan materi bahan ajar tentang konsep-konsep sistem indera. Pada penerapan model pembelajaran *e-learning*, siswa dapat mengakses materi ajar di luar kelas dan dapat melakukan diskusi mengenai materi yang telah diakses di dalam kelas. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pengalaman belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh *e-learning* terhadap penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada konsep sistem indera dipandang perlu dilaksanakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut : “Bagaimanakah pengaruh *e-learning* terhadap penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada konsep sistem indera ?”

Untuk lebih memperjelas permasalahan yang dimunculkan maka dikemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui *e-learning* ?
2. Bagaimanakah kemampuan komunikasi siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui *e-learning*?
3. Bagaimanakah respons siswa dan guru terhadap pembelajaran melalui *e-learning* pada konsep sistem indera?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah, ruang lingkup masalah yang diteliti ada hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *e-learning* dengan menggunakan media internet untuk penyampaian bahan ajar yang dipadukan dengan adanya kegiatan tatap muka di dalam kelas.
2. Hal yang diukur adalah penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada materi sistem indera.
3. Materi yang dikaji yaitu konsep sistem indera.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada

konsep sistem indera. Adapun tujuan khususnya yaitu memperoleh informasi mengenai :

1. Penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui *e-learning*.
2. Kemampuan komunikasi siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui *e-learning*.
3. Respons siswa dan guru terhadap pembelajaran melalui *e-learning* pada konsep sistem indera.

E. Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dan membangkitkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang berbeda.
2. Bagi guru, mengembangkan kemampuannya dalam mendesain model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif melalui *e-learning*.

F. Asumsi

Model pembelajaran *e-learning* mampu merangsang keinginan siswa untuk lebih mengenal teknologi dan mengasah kemandirian dalam menuntut ilmu

(Hafiar, 2005:2)

G. Hipotesis Penelitian

H₁ Terdapat pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap penguasaan konsep siswa pada konsep sistem indera.

H₁ Terdapat pengaruh pembelajaran *e-learning* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada konsep sistem indera.

