

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada suatu proses pembelajaran guru dan murid terjadi suatu interaksi. Dimana guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dalam melakukan suatu proses pembelajaran maka tidak terlepas dari sumber pembelajaran. Sumber pembelajaran 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. Menurut Karwono (2008) Sumber belajar meliputi, pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar.

Salah satu dari sumber belajar siswa adalah buku teks pelajaran. Buku teks pelajaran adalah buku yang dijadikan pegangan siswa sebagai sumber dan media pembelajaran (instruksional). Sesuai dengan definisi tersebut, maka buku pelajaran yang digunakan di sekolah sebagai buku pegangan siswa dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional dan yang berfungsi mendukung terbentuknya kompetensi lulusan siswa.

Pada saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan pesat. Sehingga membawa dampak pada semua bidang kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Salah satu perkembangan IPTEK dalam bidang pendidikan adalah munculnya alat bantu pembelajaran berbasis komputer. Doris dan Barnea

(Imhanlahimi, 2008) menyebutkan bahwa penggunaan komputer pada pembelajaran IPA memiliki beberapa keuntungan seperti: menyediakan pembelajaran individual, membangkitkan stimulasi opini dan grafik. Stimulasi interaktif yang disajikan oleh komputer pada pembelajaran IPA (Biologi) dapat membantu pada pengguna komputer untuk menelaah dan memvisualisasikan pemikiran-pemikiran siswa Hennesy, 1995 (Imhanlahimi, 2008).

Menurut Munir (2008: 233) menyebutkan bahwa suatu sistem komputer terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi beserta suara, serta data yang dikendalikan dengan program komputer disebut dengan istilah multimedia. Multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti guru, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek untuk mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif (Saguni, 2006). Salah satu contoh penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah *e-Book*.

e-Book adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik. *e-Book* merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. *e-Book* ini berupa *file* dengan format yang bermacam-macam diantaranya: format PDF (*Portable Document Format*) yang dapat dibuka dengan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya, dan juga berbentuk format *html*, yang dapat dibuka dengan *browsing* atau *internet explorer* secara *offline*.

Saat ini Pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia telah menerbitkan buku sekolah elektronik atau yang disingkat dengan BSE. BSE ini merupakan buku teks pelajaran yang telah dinilai kelayakan

pakainya oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah ditetapkan sebagai Buku Teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 46 Tahun 2007, Permendiknas Nomor 12 Tahun 2008, Permendiknas Nomor 34 Tahun 2008, dan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2008. *e-Book* atau BSE pada mata pelajaran Biologi yang diterbitkan saat ini baru pada jenjang SMP, sedangkan pada jenjang SMA belum diterbitkan. Selain itu BSE yang ada hanyalah berupa teks dan gambar statis yang hanya berupa format PDF tanpa animasi atau tambahan multimedia lainnya. Sehingga perannya sebagai sumber belajar sama saja dengan menggunakan buku teks pelajaran konvensional. Hanya saja letak perbedaannya adalah pada penyajiannya dimana *e-Book* disajikan dalam sebuah data komputer dan hanya bisa dibuka pada perangkat komputer.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis merasa tertarik untuk mengkaji mengenai bagaimana pengaruh penggunaan *e-Book* terhadap hasil belajar siswa. Dalam perencanaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, penulis akan mengembangkan *e-Book* yang isinya tidak hanya berupa teks dan gambar tetapi juga akan dikombinasikan dengan multimedia seperti *flash* animasi, video, suara, dan lain-lain. Dengan adanya pengembangan tersebut, siswa diharapkan tidak hanya mendapatkan informasi melalui *e-Book* tetapi juga dapat memahami informasi tersebut dalam visualisasi yang ditampilkan dalam animasi atau video yang dikombinasikan kedalam *e-Book* tersebut. Selain itu dengan

dekembangkannya *e-Book* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Biologi.

Penelitian ini dilakukan pada materi sistem reproduksi manusia. Materi sistem reproduksi manusia banyak terdapat konsep-konsep berupa tahapan-tahapan maupun proses-proses yang sifatnya abstrak, misalnya pada konsep tahapan proses fertilisasi, gametogenesis, tahapan pembentukan sel gamet (oogenesis dan spermatogenesis), dan lain-lain. Untuk memahami berbagai macam tahapan-tahapan serta proses-proses yang ada pada materi tersebut, maka diperlukan adanya suatu visualisasi misalnya dalam bentuk animasi atau video yang menyerupai proses atau tahapan-tahapan yang dimaksud.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PEMANFAATAN *E-BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut: “*Bagaimanakah pengaruh dari pemanfaatan e-Book terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada materi Sistem Reproduksi Manusia?*”

C. Batasan Masalah

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

1. *e-Book* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan format *flash*, dan dirancang dengan menggunakan program *Macromedia flash 8* dan program pendukung lainnya adalah *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw 12*. Pembuatan *e-Book* dibantu oleh seorang programmer. *e-Book* yang disajikan disisipi unsur multimedia, seperti *flash*, video, musik, serta kuis interaktif. Penyajian dari aplikasi ini dibuat melalui sistem *hyperlink*.
2. Materi yang dikemas dalam bentuk *e-Book* hanya pada konsep sistem reproduksi manusia saja. Materi sistem reproduksi manusia yang dikemas kedalam *e-Book* disesuaikan dengan buku teks pelajaran yang digunakan oleh siswa yakni modifikasi dari buku teks biologi kurikulum KTSP 2006 karangan Istamar Syamsuri dengan penerbit Erlangga tahun 2007.
3. Hasil Belajar siswa diukur berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil belajar yang diukur hanya berupa hasil kognitif saja. Tes diberikan sebanyak 30 soal dalam bentuk pilihan ganda 5 opsi. Tipe soal yang diberikan adalah pada jenjang kognitif C1 (hafalan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), dan C4 (analisis).

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui pengaruh dari pemanfaatan *e-Book* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sistem reproduksi manusia.
2. Mengetahui respon siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan *e-Book* pada materi sistem reproduksi manusia.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Menarik minat siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran biologi.
3. Mempermudah siswa memahami materi sistem reproduksi pada manusia dengan menggunakan *e-Book* yang telah dikembangkan.
4. Memberi alternatif kepada guru sebagai sumber sekaligus media pembelajaran biologi.

F. Asumsi

1. Gabungan antara teks, gambar, animasi dan suara dapat meningkatkan pemahaman siswa pada suatu fenomena atau peristiwa yang abstrak (Munir, 2008).

G. Hipotesis

Terdapat pengaruh dari pemanfaatan *e-Book* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA pada pembelajaran materi sistem reproduksi manusia.

