

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, salah satu isu pendidikan yang tengah hangat diperbincangkan khususnya di Indonesia adalah mutu pendidikan. Berdasarkan survey yang dilaporkan *Human Development Index* (HDI) dibandingkan dengan negara-negara ASEAN, mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Laporan HDI tahun 2003 menunjukkan, Indonesia pada urutan ke-112 (0,682) dari 175 negara. Posisi ini jauh di bawah Singapura yang ada di posisi ke-28 (0,888), Brunei Darussalam ke-31 (0,872), Malaysia ke-58 (0,790), Thailand ke-74 (0,768), dan Filipina ke-85 (0,751). Pada tahun 2005, berdasarkan studi yang sama, Indonesia menduduki peringkat ke 110 dari 177 negara yang masih tertinggal.

Apabila membahas tentang mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang paling *fundamental*. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan antara lain bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Dalam proses belajar terdapat dua unsur yang mempengaruhi siswa, yaitu unsur yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa. Motivasi merupakan unsur

yang mempengaruhi keberhasilan siswa dari dalam dirinya, karena motivasi merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, juga disertai dengan rasa senang. Jika seseorang belajar dengan keadaan senang, maka ia akan mudah paham, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya.

Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar (Catharina, 2006:157). Motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004:11). Siswa-siswa tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari hingga merasakan kegunaannya didalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat. Apabila motif atau motivasi belajar timbul setiap kali belajar, besar kemungkinan hasil belajarnya meningkat (Nashar, 2004: 5).

Banyak cara dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar. Salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne, 1970). Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Briggs, 1970).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah *Flash Flip Book*. Pada awalnya, *flip book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang di buat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan perangkat lunak untuk membuat media *Flip book*, misalnya Macromedia yang mengeluarkan software *Flash Flip Book*. Dengan software ini, media pembelajaran yang disajikan tidak hanya dapat menampilkan teks, tetapi juga video, suara, dan gambar. Hal ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung merupakan sekolah milik Yayasan Al-Hidayah dan baru berdiri sekitar tahun 2000. Beralamat di Jalan Adiwiraksa Pangauban RT 02 RW 02 Kecamatan Cikancung Bandung. Mata pelajaran yang mengharuskan para siswanya berinteraksi dengan komputer adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut lembaga Pusat Kurikulum, mata pelajaran TIK pada jenjang SMA/MA mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Pelajaran ini merupakan kelanjutan dari pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diperoleh pada jenjang SMP/MTs, sekaligus sebagai bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi

dengan dunia kerja dan perkembangan dunia termasuk pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah adanya lab komputer yang memiliki sejumlah komputer lengkap dan dapat berfungsi dengan baik. Saat ini, MA Al-Hidayah memiliki sebuah lab komputer yang berisi 20 unit komputer. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada, praktikum pelajaran TIK biasanya dilakukan dengan membagi peserta didik per kelas menjadi dua kelompok yang masing-masing memiliki jadwal berbeda. Seiring berjalannya waktu, unit komputer yang dapat digunakan dengan baik jumlahnya berkurang menjadi sekitar 13 komputer saja. Hal ini membuat pihak sekolah harus memecah kembali kelompok praktikum pelajaran TIK menjadi empat kelompok besar untuk setiap kelas. Artinya, terdapat delapan kelompok besar praktikum TIK untuk setiap tingkatan kelas dengan total 24 kelompok praktikum TIK di MA Al-Hidayah. Kelompok-kelompok praktikum ini memiliki jadwal tersendiri yang berbeda satu sama lain. Namun, karena banyaknya jumlah kelompok, jadwal yang tersedia untuk melakukan praktik TIK untuk setiap kelompok adalah dua minggu sekali. Hal ini mengakibatkan lambatnya penyampaian materi pembelajaran yang seharusnya satu kompetensi dasar disampaikan dalam satu pertemuan menjadi dua pertemuan.

Dengan fasilitas yang ada, saat ini para siswa MA Al-Hidayah memanfaatkan buku teks karangan penerbit sebagai sumber belajar dalam pelajaran TIK. Sebagai

salah satu bentuk media gambar yang disertai suara dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media *Flash Flip Book* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan dengan buku teks. Penggunaan media *Flash Flip Book* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada mengenai keterbatasan fasilitas dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan seluruh pernyataan di atas, maka diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan media *Flash Flip Book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengkaji **“Penggunaan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung Bandung)”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah media *Flash Flip Book* memberi pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?”

Secara lebih rinci pada penelitian ini permasalahan dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Flash Flip Book* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. Untuk menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, karena konsep/teori yang bersifat abstrak tersebut akan disajikan secara cermat dan konkret, sehingga mudah ditangkap oleh pancaindera.
- b. Mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri.

- c. Memberikan pengalaman langsung yang bersifat praktis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.
- d. Mengakomodasi siswa yang lamban karena dapat menciptakan iklim yang efektif dengan cara yang lebih individual.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan pengalaman kepada guru dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Sebagai salah satu referensi media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c. Mengembangkan kemampuan kreatifitas guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik bagi siswa.
- d. Memberi gambaran sejauh mana daya tangkap/pemahaman siswa dari konsep yang dipelajari.
- e. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.

- b. Menambah pembendaharaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan di sekolah.
- c. Pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Untuk memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran jelas tentang penggunaan media *Flash Flip Book* yang dianggap masih jarang digunakan di Madrasah Aliyah khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pengertian dalam penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa definisi operasional berikut ini:

1. Media Pembelajaran *Flash Flip Book*

Flash Flip Book dalam penelitian ini adalah serangkaian animasi menyerupai buku yang bergerak disertai dengan video dan suara yang berisi materi penggunaan perangkat lunak pengolah grafik Corel Draw 12.

2. Hasil Belajar

Merupakan kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu yang diperoleh dari mempelajari bidang tertentu. Kemampuan yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini berupa kemampuan pada domain kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

3. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Merupakan mata pelajaran intrakurikuler yang berisi materi-materi perpaduan dari Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Dalam penelitian ini, materi yang dipelajari adalah mengenai penggunaan aplikasi pengolah grafik menggunakan Corel Draw 12.

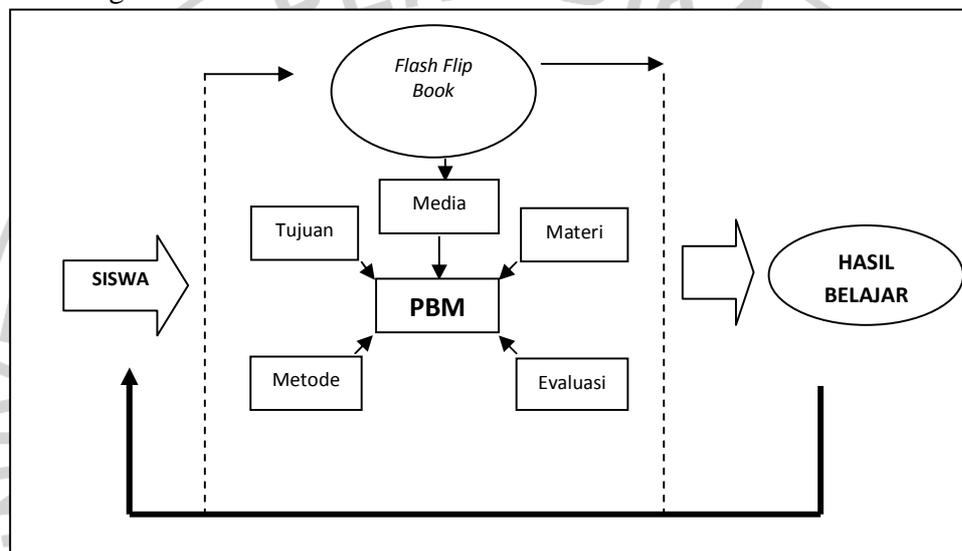
4. Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer Metode Kelompok

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu.

Salah satu metode dari Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer yang dapat diterapkan adalah model Kelompok. Model ini memungkinkan diterapkan di kelas dengan sejumlah kecil komputer. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan satu komputer sehingga memungkinkan siswa untuk berdiskusi. Peran guru adalah sebagai fasilitator.

F. Asumsi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:65) asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Berdasarkan pemikiran di atas, maka yang menjadi anggapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1

Skema Asumsi Penelitian

Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek belajar yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dan media merupakan upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Pembelajaran Berbasis Komputer dengan metode Kelompok yang memungkinkan diterapkan di kelas dengan sejumlah kecil komputer.

2. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Media *Flash Flip Book* memiliki peranan yang besar dalam merangsang motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penggunaan media *Flash Flip Book* diharapkan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam proses belajar khususnya pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Adapun hipotesis pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Flip Book* sama dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_2 > \mu_1$)

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Flip Book* lebih besar dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Flash Flip Book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi, yaitu suatu bentuk eksperimen yang ciri utama validasinya tidak dilakukannya penugasan *random*, melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada, dalam hal ini adalah kelas biasa.

Desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Group Pretest Posttest*, yang merupakan bentuk desain penelitian dalam metode eksperimen kuasi. Kelompok eksperimen dipilih tanpa penugasan *random* dan diadakan *pretest* sebelum perlakuan, serta *posttest* setelah perlakuan melalui pembelajaran menggunakan media *Flash Flip Book*.

I. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung Bandung. Alasan pengambilan lokasi di sekolah ini adalah karena sekolah ini sesuai dengan latar belakang masalah penelitian yang diajukan peneliti.

2. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS di Madrasah Aliyah Swasta di Kabupaten Bandung.

3. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS-1 Madrasah Aliyah Cikancung yaitu sebanyak 40 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

