

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu di antaranya bidang pendidikan. Untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini keberhasilan pendidikan tak lepas dari peran sekolah, baik sekolah negeri maupun swasta.

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 merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Munawar, I. 2009: 1).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah media pengajaran yang relevan. Pembelajaran yang berorientasikan pada keaktifan siswa dapat berhasil jika menggunakan media pengajaran yang sesuai. Banyak media pengajaran yang mendorong siswa untuk belajar aktif. Salah satunya adalah media yang melibatkan panca indera. Pada umumnya, anak cenderung belajar lebih banyak melibatkan seluruh inderanya, sehingga sajian media yang melibatkan panca indera akan membuat anak lebih aktif. Dalam

proses belajar mengajar, guru harus membuat sajian-sajian menarik yang ditampilkan dalam bentuk beragam permainan dan hiburan yang berupa audio, visual maupun audio visual. Salah satu contoh sistem pengajaran yang saat ini digunakan untuk melibatkan panca indera siswa diantaranya adalah pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*.

Fenomena dikenalnya internet oleh masyarakat tidak terlepas dari keyakinan akan kekuatan internet sendiri di masa depan. Bila pada tahun 1970-an televisi dianggap sebagai barang baru dan mewah, pada tahun 2000-an (tiga puluh tahun kemudian) televisi telah menjadi barang yang biasa bahkan di pelosok-pelosok desa. Bila internet pada tahun 2000-an dianggap baru dan mewah, bukan tidak mungkin pada sepuluh atau lima belas tahun mendatang, pelosok-pelosok desa telah menjangkau internet. Ketika televisi diyakini sebagai alat telekomunikasi pemersatu, negeri ini mengejar penggunaan televisi hingga ke desa-desa. Demikian pula ketika internet diyakini memberi manfaat yang lebih besar dari pada televisi, negeri ini mengejar penggunaan internet hingga ke desa-desa.

Menurut Hartley (Satria Wahono, 2008: 1) *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. *E-learning* memiliki sejumlah keuntungan diantaranya adalah peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, *E-learning* menuntut

siswa untuk belajar mandiri. Selain memiliki keuntungan, *e-learning* juga memiliki kelemahan. Kelemahan *e-learning* yaitu bagi orang yang gagap teknologi, sistem ini sulit untuk diterapkan. (Afifuddin, A. 2007: 5).

Sistem pembelajaran *e-learning* dapat dikatakan sebagai sistem pengajaran yang penggunaannya masih tergolong baru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga penelitian yang berkaitan dengan sistem pembelajaran *e-learning* masih sedikit, dengan demikian peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai *e-learning* pada jenjang sekolah lanjutan menengah pernah dilakukan oleh Siti Nadiroh pada tahun 2009 mengenai konsep sistem gerak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa pada konsep yang lain, yaitu konsep sistem reproduksi manusia.

Adapun konsep yang dijadikan sebagai materi dalam penelitian penggunaan *e-learning* ini adalah sistem reproduksi manusia. Pemberian materi sistem reproduksi manusia, juga merupakan salah satu bentuk pendidikan seks kepada siswa. Konsep ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa, karena dengan menggunakan *e-learning* siswa dapat melihat secara nyata sel telur, sperma dan lain-lain.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Bagaimanakah pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem reproduksi manusia?”

Rumusan masalah ini dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan *e-learning* pada konsep sistem reproduksi manusia?
2. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa setelah menggunakan *e-learning* pada konsep sistem reproduksi manusia?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran konsep sistem reproduksi manusia?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya pembahasan, maka pokok permasalahan yang akan diteliti dibatasi ruang lingkupnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan *e-learning* di luar jam sekolah.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep sistem reproduksi manusia.
3. Hasil belajar siswa yang diukur berupa hasil belajar dalam aspek kognitif berdasarkan klasifikasi Benyamin Bloom yang diuji dengan tes pilihan ganda

sebanyak 25 soal. Tipe soal yang digunakan adalah jenjang mengingat (C1), mengerti (C2) sampai pada jenjang menerapkan (C3).

4. *Hosting* yang digunakan dalam penelitian *e-learning* ini adalah *Freewebs* dengan alamat *www.biologiwadud.webs.com*.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem reproduksi manusia.

Secara rinci tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *e-learning*.
2. Mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *e-learning*.
3. Mendapatkan informasi mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran sistem reproduksi manusia.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi guru, memberikan alternatif pengajaran baru menggunakan *e-learning* pada konsep sistem reproduksi manusia sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami konsep pelajaran biologi.
3. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai contoh untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada topik lain.
4. Bagi pengguna lain, dapat digunakan oleh khalayak ramai sebagai sarana belajar.

F. Asumsi

1. Penggunaan *e-learning* dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang terhadap *knowledge* yang disampaikan (Munir, 2008: 205).
2. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa (Rustaman, N. *et al*, 2005: 121).

G. Hipotesis

Terdapat pengaruh yang lebih baik pada pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem reproduksi manusia.