

**EFEKTIVITAS APLIKASIGOOGLE PRESENTATION DENGAN VIDEO
TUTORIALDALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJARSISWA PADA
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

(Kuasi Eksperimen Terhadap Kelas XI SMA Pasundan 3 Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Disusun Oleh :

TAOPIK ANGGUN SOPIYULLAH

1001659

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2014

Taofik Anggun Sopiullah, 2014

*EFEKTIVITAS APLIKASIGOOGLE PRESENTATION DENGAN VIDEO TUTORIAL DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJARSISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) yang saat ini semakin berkembang telah membawa banyak pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan yang merupakan salah satu contoh bidang yang terimbas dalam penggunaan *ICT*. Pemanfaatan *ICT* di sekolah saat ini sudah mencakup ke dalam berbagai sistem, seperti pengelolaan sistem akademik, pengelolaan sistem anggaran sekolah, perpustakaan, serta pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat dan telah merambah ke berbagai bidang saat ini dimanfaatkan oleh berbagai institusi, lembaga, dan para ahli untuk digunakan dalam berbagai kepentingan termasuk didalamnya untuk pendidikan. Berbagai macam pendekatan dan strategi telah dilakukan oleh para ahli untuk mengembangkan perangkat lunak (aplikasi) sebagai alat (*tools*) pembelajaran berbasis *ICT* yang dapat menunjang dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Selain itu, fenomena penggunaan *ICT* di Indonesia saat ini sedang berada dalam puncak perkembangannya, hal ini dapat kita lihat dalam penggunaan perangkat-perangkat berbasis *ICT* yang banyak dipakai, baik dipakai secara personal maupun secara organisasi seperti pada bidang bisnis, pemerintahan, kesehatan maupun pendidikan atau pembelajaran (*E-learning*).

Pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman terhadap berbagai bidang ilmu. Penggunaan keterampilan *ICT* dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat berkomunikasi dan mengakses informasi seluas-luasnya melalui berbagai media seperti internet.

Pada bidang pendidikan khususnya pembelajaran Uwes A Chaeruman (2012:4) mengungkapkan bahwa TIK memainkan peran yang sangat luar biasa untuk mendukung terjadinya proses belajar, karena :

(1) siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna. (2) siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya, (3) siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (4) siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerja sama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati atau memberikan masukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (5) situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real world*) melalui pendekatan "*problem-based* atau *case-based learning*".

Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selain itu proses pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan terhadap peserta didik.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada keterampilan menggunakan komputer yang meliputi penggunaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Adapun visi dari mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti yang dijelaskan dalam Puskurbuk (2007) :

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selain siswa dituntut untuk dapat mengoperasikan perangkat TIK, siswa juga dituntut untuk dapat terus memperbarui pengetahuannya dalam perkembangan TIK, dapat berkreasi, berinovasi, dan mengembangkan bakat mandiri dalam penggunaan *hardware* dan *software*. Oleh karenanya, kesiapan guru dalam menyiapkan bahan

ajar, strategi, dan media pembelajaran sudah semestinya tidak lagi menjadi kendala pada pembelajaran TIK. Hal senada dikemukakan Munir (2010:151) :

Pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran TIK, pada dasarnya bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan peserta didik untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah peserta didik belajar.

Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa merupakan salah satu upaya yang terus dilakukan oleh guru, tidak terkecuali di SMA Pasundan 3 Bandung. Faktor pendekatan belajar merupakan salah satu faktor yang sangat memberikan peran terhadap hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah memperbaiki proses pembelajarannya seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi berbasis internet sudah seharusnya dapat diterapkan dalam pembelajaran TIK. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Karena dengan memanfaatkan aplikasi sebagai alat bantu pembelajaran, siswa dapat semaksimal mungkin untuk bisa mengamati, menghayati, dan menganalisis materi. Sehingga dapat memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Keberadaan media (aplikasi) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga harus menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami siswa, apalagi bila materi yang harus diajarkan tergolong rumit. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara optimal.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program aplikasi sebagai alat bantu (media) pembelajaran memperlihatkan hasil yang konsisten terhadap kualitas pembelajaran. Para ahli selalu berusaha mengembangkan program aplikasi sebagai solusi alternatif dalam memecahkan

permasalahan pembelajaran, seperti halnya meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karenanya, perlu dikembangkan alat bantu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan guna untuk menghindari proses pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan yang dapat menghambat *transfer of knowledge*.

Pada saat ini mata pelajaran TIK masih diterapkan di sebagian sekolah, khususnya di SMA Pasundan 3 Kota Bandung yang masih dalam peralihan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke Kurikulum 2013. Adapun hasil dari studi pendahuluan yang ditemukan penulis selama kegiatan program pengalaman lapangan (PPL) pada bulan Maret 2014 ditemukan data seperti berikut:

Tabel 1.1.
Hasil UTS Mata Pelajaran TIK kelas XI
SMA Pasundan 3 Kota Bandung

No	Mata Pelajaran TIK Kelas XI	Rata-Rata Nilai Kelas	Materi Ajar	Sumber dan Media Pembelajaran
1	XI IPA 1	7,2	Pengenalan Internet, <i>E-mail</i> , dan Perangkat Lunak Pengolah Angka	-Buku -Modul -LKS -Powerpoint
2	XI IPA 2	7,3		
3	XI IPS 1	7,0		
4	XI IPS 2	7,2		
Rata-Rata Nilai		7,3		
KKM		7,5		

Sumber : Guru TIK SMA Pasundan 3 Bandung

Rendahnya kemampuan siswa dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) menurut penulis disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya sumber dan media belajar yang digunakan kurang bervariasi, serta alokasi waktu

pembelajaran TIK di sekolah yang tidak proporsional. Sumber belajar yang digunakan di sekolah hanya buku dan LKS. Sementara itu, alokasi waktu pembelajaran yang tidak proporsional membuat siswa merasa sulit dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, kebiasaan penyampaian materi seperti menggunakan media *Powerpoint* yang hanya berisikan konsep-konsep materi senantiasa membuat siswa bosan, karena bersifat monoton. Kurang optimalnya guru dalam mendemonstrasikan dan memberi ilustrasi atau contoh-contoh membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, maka hal ini menuntut peneliti sebagai seorang ahli dalam bidang teknologi pendidikan untuk dapat mendesain, menerapkan dan mengembangkan sebuah alternatif penggunaan aplikasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan pembelajaran.

Sebagai mata pelajaran yang berorientasi dalam penggunaan TIK, maka peneliti berusaha untuk mengembangkan aplikasi yang memanfaatkan internet, khususnya dalam penggunaan aplikasi berbasis komputasi awan (*cloud computing*) sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran. Salah satunya melalui pemanfaatan *Google Presentation* dalam aplikasi *Google drive*, dimana guru dapat menggunakannya untuk mengunggah materi ajar, presentasi, video tutorial dan sebagai fasilitas *knowledge sharing* yang dapat diakses secara *online* melalui berbagai perangkat seperti komputer maupun perangkat *mobile*.

Penggunaan aplikasi berbasis komputasi awan (*cloud computing*) dapat dijadikan sebuah alternatif dalam penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran, dengan memanfaatkan *Google Presentation* dalam aplikasi *Google drive* dimungkinkan bagi guru untuk bisa melakukan kegiatan pembelajaran, misal melakukan presentasi, pemberian materi ajar, bahan belajar mandiri ataupun video tutorial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan aplikasi *Google Presentation* dengan video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil

belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung?”.

Secara lebih rinci permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajarranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajarranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajarranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Google Presentation* yang dilengkapi video tutorial dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Pasundan 3 Bandung.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan aplikasi *Google Presentation* dilengkapi video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan formula dan fungsi perangkat lunak pengolah angka di SMA Pasundan 3 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, memberikan sumbangsih dan khasanah keilmuan tentang penggunaan program aplikasi berbasis komputasi awan (*cloud computing*) yang dapat digunakan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi, kontribusi dan inovasi bagi guru dalam pemanfaatan dan penggunaan program aplikasi sebagai alat bantu penyajian materi pelajaran terutama bagi guru yang berminat untuk memanfaatkan aplikasi *Google Presentation* dan video tutorial.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran TIK dan diharapkan dapat membantu siswa dalam mendapatkan materi pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan dapat lebih memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah inovasi dan meningkatkan kompetensi profesional guru dalam upaya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan dalam bentuk pengetahuan dan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis *cloud computing* terutama dalam penggunaan aplikasi *Google Presentation* untuk kepentingan pembelajaran.