

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information Communication and Technology*) bukan lagi menjadi hal yang asing bagi manusia, hal ini bisa dilihat dari maraknya perkembangan teknologi saat ini. Itu membuktikan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Berbagai macam teknologi bermunculan, baik dalam dunia kerja, dunia pendidikan, maupun kegiatan sehari-hari.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pendidikan, sehingga kualitas pendidikan bisa lebih baik lagi. Sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu pelajaran yang mendukung perkembangan IPTEK yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Cahyariani (2011) di salah satu SMP/MTs terhadap proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, ditemukan fakta bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya karena penggunaan strategi, model, dan metode pembelajaran yang kurang variatif, proses pembelajaran yang dilakukan secara monoton, dan ranah kognitif yang dikembangkan sebagian besar hanya berkisar pada aspek ingatan/hafalan. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Aziz (2011) di salah satu SMP menemukan bahwa siswa kurang memahami pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikarenakan dalam proses pembelajarannya kurang menarik, membosankan, kurang memberikan kesempatan siswa aktif serta kurang mewujudkan interaksi antar siswa sehingga siswa terlihat jenuh ketika proses pembelajaran itu

Bilton Ramadhoni, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIRTUAL LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SKYPE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

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

berlangsung. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP tersebut masih relatif rendah. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai siswanya pada skor 6,00 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 7,00. Kualitas dalam pendidikan juga ditentukan oleh sarana, fasilitas, dan teknik pengajaran, semakin baik sarana dan teknik yang digunakan maka tidak menutup kemungkinan kualitas pendidikan bisa meningkat.

Salah satu Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sering digunakan adalah Internet. Penggunaan internet dalam dunia pendidikan saat ini bukan lagi menjadi hal yang baru, sudah banyak pengajar maupun peserta didik memanfaatkan internet sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Rusman (2007) “bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat milyaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai kebutuhan. Penggunaan internet saat ini tidak hanya terbatas dalam dunia pendidikan, melainkan juga dalam dunia kerja, bisnis, kesehatan, maupun media massa. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menargetkan jumlah pengguna internet pada akhir tahun ini sebanyak 80 juta orang. Ketua umum APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) Semmy Pangerapan mengungkapkan dalam merdeka.com (30 mei 2013)

Penetrasi pengguna internet pada tahun lalu mencapai 27 persen. Setelah hasil survey APJII tahun lalu yang diketahui bahwa pengguna internet Indonesia sebesar 63 juta orang, tampaknya tren kenaikan pengguna terus bertumbuh, dan di prediksi menyentuh angka 80 juta orang pada akhir 2013,” katanya di sela-sela Rapat Kerja Nasional APJII 2013, Rabu (29/5)”.

Salah satu keunggulan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada dalam dunia pendidikan saat ini adalah bisa mendukung terlaksananya pembelajaran jarak jauh, yang memungkinkan antara pengajar dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran dari tempat yang berbeda. Pembelajaran tersebut biasanya kita kenal dengan pembelajaran secara *virtual* atau sering kita dengar *virtual learning*. *Virtual*

Learning adalah tentang pembelajaran yang terjadi di luar sekolah , atau membawa apa yang di luar sekolah ke sekolah . Jadi , kita berpikir tentang lingkungan online sebagai cara untuk menghubungkan siswa yang mungkin berlokasi fisik di sekolah dengan belajar mereka yang di tempat lain. Berdasarkan hasil penelitian Widyaningsih (2012) tentang praktikum *virtual* pada konsep sistem sirkulasi menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktikum *virtual* memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan berfikir kritis dan sikap ilmiah siswa. Penggunaan *virtual Learning* ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, banyak program aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara *virtual* salah satunya adalah *skype*. Aplikasi *skype* ini memungkinkan dua orang atau lebih bisa berinteraksi tanpa harus berada di satu tempat yang sama. Penggunaan fasilitas aplikasi *skype* sebagai penunjang pembelajaran *virtual* memungkinkan guru bisa mengajar tanpa harus datang langsung datang ke kelas, misalnya saat guru tersebut dalam keadaan sakit atau sedang ada urusan sehingga tidak bisa menghadiri kelas, atau untuk melaksanakan jam tambahan bagi siswa. Hal ini tentu bisa sangat menguntungkan bagi guru dan siswa, sehingga tidak kehilangan jam pelajaran, dan proses belajar mengajar tetap berjalan. Selain bisa menguntungkan bagi pengajar, penerapan aplikasi *skype* dalam pembelajaran ini juga bisa menarik minat siswa sehingga lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru atau pengajar. Siswa lebih cenderung menyukai guru atau pengajar yang berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik untuk di ikuti.

Aplikasi *skype* adalah salah satu yang paling diminati saat ini, mulai dari kalangan anak muda bahkan sampai orang tua. Aplikasi *skype* ini memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi dan terhubung melalui *audio* dan *visual*, selain *audio* dan *visual*

penggunanya juga bisa mengobrol menggunakan fasilitas chat yang ada pada aplikasi *skype*. Selain mudah digunakan, aplikasi dan akun *skype* ini gratis sehingga bisa dimiliki oleh siapa saja. Hal itu tentu saja memudahkan pengajar atau siswa untuk memiliki akun dan aplikasi tersebut. Dalam situsnya www.skype.com/en/about (diunduh pada 22 November 2013) dijelaskan sedikit tentang *skype* seperti yang terdapat dalam kutipan sebagai berikut.

Dengan *skype*, anda dapat berbagi cerita, merayakan ulang tahun, belajar bahasa, mengadakan pertemuan, bekerja dengan rekan atau kegiatan apa saja yang perlu anda lakukan bersama-sama setiap hari. Anda dapat menggunakan *skype* di ponsel atau komputer atau TV dengan *skype*. *Skype* bisa digunakan secara gratis misalnya untuk berbicara, melihat dan berkirim pesan instan dengan orang lain di *skype*. Anda bahkan dapat mencoba panggilan *video* secara berkelompok, dengan versi terbaru dari *skype*.

Dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi serupa lainnya, *skype* menjadi salah satu aplikasi yang paling diminati dan paling banyak penggunanya. Dari segi tampilan pengguna (*User Interface*) *Skype* lebih menarik, dan memiliki fitur-fitur yang lengkap namun tampilannya tetap sederhana. Kualitas gambar dan suaranya lebih bagus, sehingga kebanyakan orang lebih memilih menggunakan aplikasi *skype* dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Selain bisa digunakan dengan Komputer atau Laptop, *skype* juga bisa digunakan secara *mobile* melalui Telepon Seluler atau *Handphone*. Ini sangat memudahkan untuk berinteraksi dengan teman, kerabat, atau keluarga dengan menggunakan *skype* tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Untuk dapat memanfaatkan program aplikasi *skype* sebagai media pembelajaran dalam menunjang terlaksananya *virtual learning*, diperlukan pemahaman dan perencanaan yang baik tentang berbagai proses yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan yang sebelumnya dibuat dan solusi-solusi yang mungkin dibutuhkan pada saat penggunaan program aplikasi tersebut dalam *virtual learning*, serta keterlibatan berbagai pihak yang bisa membantu dan mendukung selama prosesnya berjalan. Pemanfaatan program aplikasi *skype* ini harus benar-benar

terencana, agar prosesnya bisa berjalan dengan baik serta bermanfaat bagi guru dan siswa itu sendiri.

Selain perencanaan yang baik, untuk bisa mengoperasikan program aplikasi *skype* ini dengan baik guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer beserta perangkat lunaknya. Bagi guru yang sudah memiliki keterampilan mengoperasikan komputer dengan baik hal ini tidaklah sulit, namun bagi guru yang masih belum bisa mengoperasikan komputer dengan baik di butuhkan pelatihan khusus yang harus diberikan sebelum guru atau pengajar tersebut mulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan program aplikasi *skype* ini untuk melaksanakan *virtual learning*.

Guru-guru saat ini juga sudah mulai menerapkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dan memberikan materi kepada peserta didiknya, tetapi tidak sedikit pula guru-guru yang masih mempertahankan cara mengajar yang konvensional. Keller (dalam Rusman dkk, 2011), mengkritik penerapan metode-metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik perhatian peserta didik. Menurutnya, “peserta didik harus diberi akses lebih luas dalam menentukan apa yang ingin mereka pelajari sesuai minat, kebutuhan dan kemampuannya”. Sepertinya di era modern seperti ini, sedikit kuno jika guru-guru masih mempertahankan cara belajar yang masih konvensional mengingat zaman yang sudah semakin maju. Tentunya siswa akan lebih menyukai jika guru atau pengajar melakukan cara-cara yang baru dalam menyampaikan pelajaran, apalagi siswa-siswa saat ini sudah banyak yang bisa menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan penyampaian materi yang menarik bisa memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap pembelajaran supaya bisa meningkat dari sebelumnya, salah satunya dengan penggunaan program aplikasi *Skype*.

Bilton Ramadhoni, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIRTUAL LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SKYPE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

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

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mencoba melakukan penelitian mengenai **“Efektivitas Penggunaan *Virtual Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Skype* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”** (*Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 43 Kota Bandung*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek mengingat (C1) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata?
2. Apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek memahami (C2) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata?
3. Apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan program aplikasi *skype* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek mengingat (C1) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek memahami (C2) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) siswa terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan tentang media pembelajaran dan bisa bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Jurusan

Bilton Ramadhoni, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIRTUAL LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SKYPE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

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

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan sebagai sumber informasi yang bisa dipergunakan demi kepentingan ilmu pendidikan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan bisa menjadi acuan dan membantu penulisan karya ilmiah selanjutnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan cara mengajar menjadi lebih baik, inovatif, lebih kreatif, dan tidak terpaku pada teknik pembelajaran yang konvensional dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian ini, siswa diharapkan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, lebih bersemangat dalam belajar, tidak mudah bosan, dan termotivasi sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang baik khususnya pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini adalah rincian urutan dari setiap bab yang ada dalam skripsi ini yang terdiri dari 5 bab.

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II berisi Kajian Pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis. Kajian pustaka dibagian ini menmenguraikan dan menjabarkan teori-teori mengenai variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian ini berisi penjelasan terkait penelitian ini yang terdiri dari lokasi, populasi, dan sampel penelitian, desain penelitian, pendekatan dan metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi deskripsi hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini ditarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian serta saran bagi pihak-pihak yang berkontribusi dalam bidang pendidikan, pengguna hasil penelitian, maupun kepada peneliti berikutnya yang berminat dan tertarik untuk melakukan penelitian selanjutnya.