

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pada masa kini dijadikan sebagai dunia yang tidak terlepas dari sebuah inovasi yang selalu berubah ubah seiring dengan perkembangan teknologi yang berlangsung pesat. Pendidikan merupakan salah satu sarana atau wahana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia, sehingga menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang bergantung pada kualitas pendidikannya. Selain mengembangkan kecerdasan dan keterampilan, dalam pendidikan juga dapat dikembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku. Hal ini sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan Negara”.

Dari kesimpulan pengertian tersebut dapat diserap bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana, oleh karenanya suatu pendidikan dapat mencapai tujuan jika pendidikan tersebut perlu adanya suatu perencanaan yang sesuai. Seperti yang pernah diungkapkan oleh Sanjaya (2011, hlm.31), menyebutkan bahwa:

“Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, didalamnya mencakup proses atau kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Kegiatan belajar terutama terjadi pada siswa dengan segala aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sedangkan kegiatan mengajar diperankan oleh Guru atau dosen dalam perannya sebagai fasilitator dan desainer proses pembelajaran. Oleh karena itu kualitas proses pembelajaran termasuk juga hasil-hasilnya sangat ditentukan oleh kualitas interaksi dalam proses tersebut, meskipun dikarenakan kewenangannya peran Guru atau dosen akan lebih menonjol bila dilihat dari sudut manajemen pembelajaran”

Namun kenyataannya kesulitan dalam kegiatan proses pembelajaran karena terjadi pada kesulitan dalam berinteraksi antara pengajar (Guru) dengan siswa. Sebagian besar dari siswa dalam memahami materi yang menggunakan strategi belajar yang berbeda, Guru harus menganalisis setiap karakter dari siswanya. Seperti yang diungkapkan oleh Mutiah (2009 hlm 113), yaitu:

Pada saat kegiatan belajar-mengajar seorang Guru akan menemukan karakter siswanya dalam berbagai hal yaitu:

- a. Siswa yang giat dalam mengerjakan tugas di kelas,
- b. Siswa yang pura-pura belajar agar terlihat giat,
- c. Siswa belajar dengan setengah hati tanpa merespon sepenuhnya,
- d. Siswa yang tidak belajar (diam) dan tidak responsif.

Keberagaman siswa sebagai pembelajar memerlukan penanganan secara terencana oleh Guru sebagai fasilitator. Sehingga masalah dalam kesenjangan belajar-mengajar yaitu antara apa yang seharusnya, dengan apa yang ada dalam kenyataan, atau antara apa yang diperlukan dengan apa yang tersedia, atau antara harapan dengan kenyataan dalam proses belajar dapat terhindari.

Guru sebagai evaluator hendaknya mengetahui dan memahami hakikat teknik-teknik evaluasi yang dapat digunakan dalam mengukur dan menilai hasil belajar. Karena melalui mengukur, seorang Guru akan memperoleh data kuantitatif terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut dapat diketahui melalui angka-angka yang diperoleh dalam pengukuran masing-masing siswa dengan berpatokan pada suatu ukuran. Selain itu, juga dapat dilakukan melalui sebuah penilaian, yaitu siswa dinilai berdasarkan angka-angka yang diperolehnya; bersifat kualitatif.

Menurut Wand dan Brown (dalam Nurkencana dan Sunartana, 1990, hlm 11) "evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Selain itu, Rasyid dan Mansur (2008, hlm 3) mendefinisikan "evaluasi adalah proses mengumpulkan informasi untuk mengetahui pencapaian belajar kelas atau kelompok". Dengan evaluasi, Guru akan

mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap dan kepribadian siswa. Yang lebih penting lagi, hasil evaluasi diharapkan dapat mendorong pendidik untuk mengajar lebih baik dan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik. Jadi, evaluasi memberikan informasi bagi kelas dan pendidik untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Menurut pendapat Hamalik (2006, hlm 159) mengungkapkan bahwa:

“evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”

Simpulan di atas seorang Guru seyogianya dapat menganalisis siswa dengan cara berkomunikasi dan berinteraksi secara tepat dengan siswa. Dalam hal ini Samadaranta (2010) mengungkapkan bahwa “dalam interaksi belajar-mengajar siswa merupakan kunci utama keberhasilan belajar selama proses belajar yang dilakukan”.

Menurut Gagne ,Briggs dan Wager, (1992, hlm.3). “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Berbeda lagi dengan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil pembelajaran terjadi di lingkungan masyarakat. Misalnya pada saat kegiatan ko-kurikuler (kegiatan diluar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran), ekstra-kurikuler (kegiatan diluar mata pelajaran, diluar kelas), dan ektramural (kegiatan dalam rangka proyek belajar atau kegiatan diluar kurikulum yang diselenggarakan diluar kampus sekolah, seperti kegiatan perkemahan sekolah). Dan salah satu masalah yang timbul dalam lingkungan belajar seperti dikatakan oleh Samadaranta (2010 hlm 28), yaitu:

“Tiap siswa dalam lingkungan sosial memiliki kedudukan, peranan dan tanggung jawab sosial tertentu. Dalam kehidupan tersebut terjadi pergaulan seperti hubungan sosial tertentu. Dalam kehidupan tersebut

terjadi hubungan akrab kerjasama, kerja berkoperasi, berkompetensi, bersaing, konflik, atau perkelahian.”

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Salah satu hal yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah yang kurang memperhatikan penggunaan model pembelajaran dalam setiap penampilan mengajar. Pembelajaran biasanya hanya disampaikan secara konvensional, dimana Guru yang berperan aktif, sementara siswa cenderung pasif. Sikap siswa yang pasif dapat mengurangi keterlibatannya dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan turunnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang menjadi masalah kebanyakan siswa adalah matematika. Mata pelajaran matematika ada di setiap tingkatan sekolah, mulai dari tingkatan yang paling rendah TK (matematika awal seperti mengenal angka dan berhitung sederhana), SD, SMP maupun SMA dan SMK. Jam pelajaran yang ada di SD, SMP maupun SMA/SMK pun berbeda sesuai kebutuhannya. Akan tetapi jam pelajaran matematika mendapat porsi yang sedikit lebih banyak dari mata mata pelajaran lain.

Meskipun kurikulum matematika terus menerus disempurnakan, penelitian-penelitian dilakukan, para ahli dan praktisi pendidikan matematika untuk menemukan solusi rendahnya hasil belajar matematika siswa, akan tetapi tetap saja matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi momok bagi siswa-siswa dalam menghadapi Ujian Nasional. Bahkan banyak diperbincangkan bahwa nilai rata-rata matematika siswa di sekolah masih rendah dibanding mata pelajaran lainnya, selain itu nilai UN Matematika siswa juga cenderung lebih rendah dibandingkan bidang studi lain. Dalam Ujian Nasional (UN), menurut Mendikbud Mohamaad Nuh (2013) mengatakan bahwa Kebanyakan siswa jatuh di nilai Bahasa Indonesia dan Matematika.

Berdasarkan kondisi demikian, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengubah metode pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, dan tugas) dengan menggunakan inovasi teknologi pembelajaran. Salah satu dari inovasi teknologi pembelajaran adalah S2DLS (*Soni Sugema Digital Learning System*). S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*) adalah sistem pembelajaran berbasis teknologi digital yang di dalamnya terdapat video pembelajaran, video pencerahan, MP3 pembelajaran, simulasi, *e-book* (bse), teori singkat, arsip soal (UN, SNMPTN dan tes PTN lainnya), latihan soal/*try out*, pengenalan jurusan PTN dan aplikasi lainnya yang memungkinkan semua materi/bahan ajar ditanamkan dalam sebuah *software* yang diakses secara mudah dan interaktif. Terdapat beberapa keunggulan dalam penerapan S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*) adalah:

1. Mendorong siswa dalam hal kemandirian belajar dan pendalaman materi bahan ajar, karena dapat belajar kapan saja dan dimana saja baik secara *online* maupun *offline*.
2. Semua materi pelajaran berdasarkan SKL (Standar Kompetensi Kelulusan) sudah terintegrasi dalam suatu *software*, hal ini memungkinkan siswa untuk dapat menyelesaikan seluruh SKL kurang dari 3 tahun.
3. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara otomatis melalui proses digital sehingga tidak perlu pengkoreksian secara manual melalui kertas, dan hasil yang diperoleh akan lebih cepat, akurat dan obyektif.
4. Peran Guru dikembalikan ke fungsi sesungguhnya sebagai pendidik yang tidak hanya mengajarkan materi pelajaran untuk mencapai target kurikulum (karena semua materi sudah terintegrasi dalam S2DLS) namun lebih kepada pemahaman makna, pendalaman materi dan pembelajaran di dalam kehidupan nyata.

5. Metode *Paperless* yang merupakan salah satu langkah nyata didalam mengupayakan pencegahan/ pemanasan global dengan mengurangi penggunaan bahan kertas, dalam proses kegiatan belajar-mengajar seperti penggunaan buku pegangan, buku tulis, lembaran untuk evaluasi siswa dan sebagainya.

Metode pembelajaran tersebut telah di terapkan di sekolah menengah atas Alfa Centauri Bandung (SMA Alfa Centauri) sebagai salah satu sekolah swasta unggulan di Bandung yang lebih menitikberatkan ke arah teknologi digital dalam manajemen proses pendukung kegiatan belajarnya. Penggunaan perangkat digital membuat proses evaluasi belajar siswa Alfa Centauri menjadi lebih praktis dan efisien (tanpa penggunaan kertas = *paperless*). Saat pelaksanaan tes, naskah soal akan muncul di layar PC / *Notebook* sesuai waktu yang diberikan, dan siswa dapat langsung mengerjakan dan memberi jawaban sehingga hasil tes dapat seketika diketahui setelah waktu ujian berakhir.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas. Dengan demikian, untuk membatasi bidang maka penulis mengadakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Alfa Centauri Bandung”**

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran membutuhkan media sebagai alat bantu dan suplemen dalam proses belajar mengajar, agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi untuk siswa supaya tujuan pembelajaran tercapai. Oleh karena itu media yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar hasil belajar siswa tercapai.

Penggunaan media yang tepat dapat membantu, mendorong dan merangsang siswa dalam belajar. dalam hal ini penggunaan S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) diterapkan untuk membantu proses

pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang di anggap sulit oleh kebanyakan siswa, karena matematika sukar untuk dipahami. Dengan S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) digunakan sebagai media yang didalamnya materi sudah dikemas secara menarik dan tidak tergantung dengan guru karena dapat diakses melalui *online* maupun *offline* sehingga memudahkan siswa dalam membantu memahami pembelajaran Matematika sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan media S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA di SMA Alfa Centauri Bandung?

Secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA di SMA Alfa Centauri Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA di SMA Alfa Centauri Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti membagi tujuan penelitian menjadi dua, meliputi tujuan umum dan tujuan khusus yakni:

Tujuan umum penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif yang signifikan dalam penggunaan media S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA pada SMA Alfa Centauri Bandung.

Adapun tujuan khusus yang akan diteliti yaitu:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA di SMA Alfa Centauri Bandung
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas X MIA di SMA Alfa Centauri Bandung

D. Manfaat Penelitian

Apakah penelitian penggunaan S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) ini memberikan kontribusi positif yang cukup signifikan bagi hasil belajar Siswa Alfa Centauri Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi teori pembelajaran yang kurang sempurna sebelumnya. Penggunaan media S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang prestasi belajar yang ada hubungannya dengan cara belajar yang dimiliki siswa.

b. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi Program Studi Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan disiplin ilmu dan kualitas lulusannya

c. Bagi SMA Alfa Centauri Bandung

Dengan mengetahui pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar maka diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar-mengajar serta mutu pengajaran. Dengan mengetahui pola-pola cara belajarsiswa maka Guru dapat menyesuaikan proses belajar-mengajar yang diciptakan.

e. Bagi Siswa

Dengan mengetahui pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar maka diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk menyesuaikan cara belajar sehingga dapat diperoleh prestasi yang memuaskan.

f. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

g. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara penggunaan media S2DLS (*Sony Sugema Digital Learning System*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembang disiplin ilmu yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran penggunaan sarana dan media serta strategi pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB 1 Pendahuluan

Mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB 2 Landasan Teori

Mengemukakan teori yang menunjang bab pembahasan. Yaitu Media Pembelajaran, *Digital Learning System*, S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*), Penggunaan S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) Pada mata pelajaran Matematika, Hasil Belajar, dan Hipotesis.

BAB 3 Metode Penelitian

Membahas tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan Pendekatan dan Metode Penelitian, Desain Penelitian, Partisipan Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Uji Instrumen, Prosedur Penelitian dan Teknik Analisis data.

BAB 4 Contoh Kasus

Pada bab ini berisi studi kasus untuk menerapkan metode penelitian yang telah di jelaskan pada bab 3.

BAB 5 Penutup

Pada bab ini berisi hasil pembahasan dalam kesimpulan dan saran.