

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

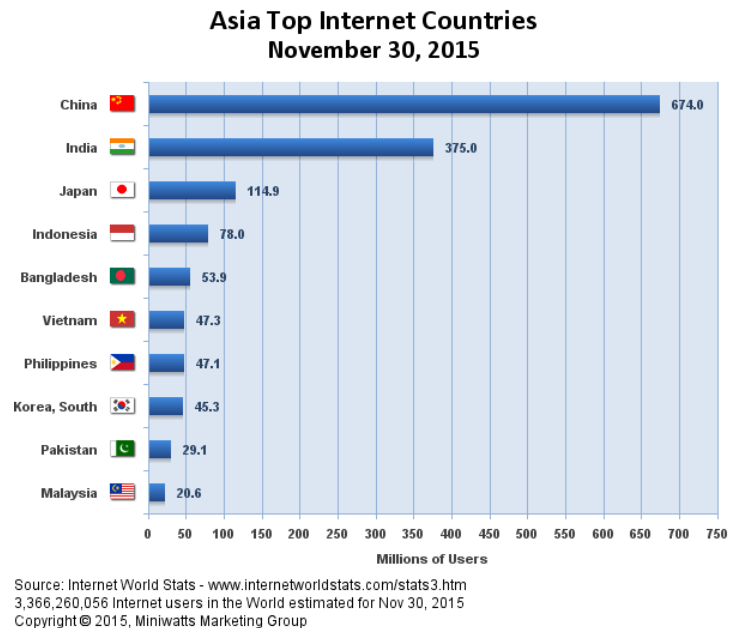
Teknologi merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dengan manusia pada saat ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, membuat manusia harus menyesuaikan kehidupannya dengan teknologi yang ada. Teknologi mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya teknologi manusia akan lebih mudah dalam menjalankan aktivitasnya.

Begitu pun dalam dunia pendidikan pada saat ini dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan zamannya. Teknologi informasi dan komunikasi adalah contohnya, membantu pendidikan dalam segala hal yang berhubungan dengan informasi dan komunikasi, sehingga siswa dapat mencari berbagai macam informasi dengan mudah dan dapat melakukan komunikasi tanpa terbatas ruang dan waktu.

Pendapat Ashby (Rusman, 2012, hlm. 84) mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menyatakan “dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima, yaitu dengan pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran”.

Berkaitan dengan pendapat yang diungkapkan Ashby di atas, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran sangatlah dibutuhkan pada saat ini. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berperan dalam dunia pendidikan saat ini adalah *web based education* atau pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web ini merupakan salah satu bagian dari e-learning dan sudah menjadi bagian teknologi di bidang pendidikan, khususnya pendidikan di Indonesia. Banyak lembaga pendidikan di Indonesia yang memanfaatkan web dan mendukung sistem pembelajarannya melalui web.

Pembelajaran berbasis web pun cocok diterapkan di Indonesia pada saat ini, karena pengguna internet di Indonesia tiap tahunnya terus meningkat. Internet World Stat merilis grafik pengguna internet di dunia, Asia menduduki peringkat pertama, diikuti Eropa di peringkat kedua dan Amerika Latin di peringkat ketiga. Sedangkan pengguna internet di Asia, Indonesia menduduki peringkat ke 4 setelah China, India dan Jepang yang menduduki tempat ke 1, ke 2 dan ke 3.



Grafik 1.1

Data Pengguna Internet di Asia Versi *Internet World Stats*

(Sumber. www.internetworldstats.com/stats3.html, 2015)

Pembelajaran berbasis web memiliki banyak fleksibilitas, yaitu dapat belajar bersama dalam tempat dan waktu yang berbeda. Hal ini sependapat dengan apa yang diungkapkan Surjono dan Maltby (2003) yang menyatakan bahwa “ada dua keuntungan dari pembelajaran berbasis web, yaitu kebebasan *platform* dan ruang kelas. Dengan demikian pembelajaran berbasis web memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk mengubah *setting*, struktur, maupun konten sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna”.

Hal inilah yang menjadi kelebihan dari pembelajaran berbasis web, fleksibilitasnya yang tinggi sehingga dapat memudahkan guru dan siswanya dalam proses pembelajaran selain itu pembelajaran berbasis juga dapat diakses oleh khalayak umum yang ingin belajar.

Satu hal yang menjadi dasar keberhasilan dari pembelajaran berbasis web adalah desain webnya. Ketika pembelajaran berbasis web dengan desain web yang ditampilkannya sederhana, menarik dan tertata rapih, siswa akan merasa nyaman mengaksesnya. Maka desain web ini penting dalam sebuah web terutama dalam pembelajaran berbasis web, karena pembelajaran berbasis web akan berhasil ketika siswa merasa nyaman dan banyak yang menggunakannya.

Mengapa desain begitu penting? Menurut Reswick (Jones, 1965) desain begitu penting untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi orang lain. Dia menyatakan bahwa desain adalah “*a creative activity – it involves bringing into being something new and useful that has not existed previously.*” (Aktivitas kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada).

Berkaitan dengan apa yang diungkapkan Reswick (Jones, 1965) tentang desain adalah betapa pentingnya sebuah kreativitas yang di dalamnya terdapat inovasi yang dapat merubah sesuatu menjadi bermanfaat bagi banyak orang. Ilmu desain web sangatlah penting dalam proses pembelajaran berbasis web, karena dari ilmu itulah website akan dapat dikelola dengan baik sehingga bermanfaat bagi banyak orang dan di dalam dunia pendidikan terutama siswa.

Pembelajaran berbasis web memerlukan pengelolaan yang baik, di mana desain webnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dari pembelajaran berbasis web. Maka tombol menu (*navigasi*), tata letak (*layout*), jenis teks (*font*), pewarnaan (*coloring*) dan isi (*content*) pada pembelajaran berbasis web harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada. Adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan: (1) Unik, yang di maksud dengan unik adalah mendesain suatu website dengan ciri khas sendiri; (2) Komposisi, memperindah tampilan halaman web dengan memahami komposisinya baik bentuk maupun warna yang akan digunakan dalam website tersebut; (3) Simple, hal ini ditunjukan agar tampilan website terlihat rapi, bersih dan informatif; (4) Semiotic, arti semiotic adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda, diharapkan pengunjung dapat dengan mudah dan cepat mengerti ketika melihat tanda dan gambar yang terlihat dalam gambar yang ada di suatu web; (5) Ergonomic, kepunyaan yang akan didapatkan pengunjung dalam mencari informasi. Pemilihan ukuran *fonts* yang tepat sehingga

mudah dibaca, menempatkan link sedemikian rupa sehingga mudah dan cepat untuk diakses dan yang lebih penting lagi adalah suatu website terlihat lebih informatif; (6) Fokus, adalah hierarki prioritas dari pesan yang akan disampaikan dan diharapkan pengunjung dapat memahami dan menentukan pesan mana yang lebih dahulu harus dibaca atau dilihat; (7) Konsistensi, konsisten adalah pemilihan bentuk atau *style* yang digunakan pada elemen-elemen perancangan web dan digunakan pada semua halaman website. Website yang konsisten akan memberikan identitas tersendiri dan mampu memperlihatkan visi serta misi dari sebuah website (Maulana, 2010).

Dari prinsip-prinsip dasar desain web yang disampaikan di atas, dalam membuat sebuah website perlu memperhatikan ketujuh prinsip-prinsip dasar tersebut. Sehingga web yang dibuat nantinya memiliki ciri khas, informatif, baik rapi dan mampu memperlihatkan visi dan misi dari website tersebut.

Pendapat Suyanto (2007, hlm. 3) mengenai desain web mengatakan bahwa “desain web adalah seni dan proses menciptakan halaman web tunggal atau keseluruhan dan bisa melibatkan estetika dan selak-beluk mekanis dari suatu operasi situs web walaupun yang utama memusatkan pada *look* dan *feel* dari situs web tersebut”.

Dapat disimpulkan seperti apa yang diungkapkan Suyanto bahwa desain web adalah seni proses dalam menciptakan web yang melibatkan estetika dan berbagai selak-beluk mekanisme dari suatu operasi website, dan hal yang paling pertama kali dilihat dan dirasakan oleh siswa (*user*) adalah desain webnya.

Setelah pembelajaran berbasis web dibuat dengan desain yang baik, menarik dan sederhana siswa pun akan merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Semua kebutuhan yang ada di pembelajaran berbasis web pun akan mudah diterima siswa dan membuat pembelajaran yang tidak mungkin menjadi mungkin, maksudnya adalah dari sebuah gambar atau melihat video saja siswa sudah dapat memahami materi apa yang ingin disampaikan tanpa harus guru berlama-lama menjelaskannya sehingga siswa akan merasa senang mengaksesnya, inilah hubungan antara persepsi penggunaan desain web terhadap motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web di sekolah.

Berangkat dari observasi dan pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran yang erat kaitannya dengan web (desain web). Pembelajaran berbasis web di sekolah pada saat ini sudah baik akan tetapi masih ada saja website pendidikan yang desain webnya sedikit kurang *friendly*, tampilannya yang kurang konsisten baik itu dari *font* atau warnanya. Sehingga tampilannya tidak terbaca dan mengurangi makna dari isi (*content*) web tersebut dari itulah siswa akan merasa kurang termotivasi untuk belajar dan kurang nyaman pada saat menggunakannya karena banyak *font* dan warna yang tak beraturan. Selain itu web dengan tombol menu (*navigasi*) masih agak rumit. Tombol menu (*navigasi*) dalam sebuah desain web merupakan salah satu yang menentukan apakah *goal* dari web tersebut berhasil atau gagal. Karena navigasi merupakan bagian yang sering dilihat dan bagian penting dari sebuah web, maka dari itu dibutuhkan tombol menu (*navigasi*) yang lebih jelas dan mudah diikuti. Kemudian web yang *friendly* dan fleksibel di berbagai ukuran layar *device* pun sangat diperlukan karena pada saat ini *gadget* sudah banyak bentuknya dan ukurannya pun berbeda-beda baik itu *smartphone*, *handphone*, *tablet* dan *komputer* sekalipun. Hal ini menuntut peneliti sebagai seorang teknologi ahli pendidikan untuk menciptakan dan mengembangkan website pembelajaran yang sesuai kaidah dari desain web sehingga motivasi siswa akan bertambah saat belajar menggunakan website pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis akan meninjau persepsi penggunaan desain web terhadap motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web di sekolah. Alasan penelitian ini mengambil pokok bahasan desain web dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis web, karena masih ada website pembelajaran yang masih kurang konsisten dan belum sesuai dengan kaidah desain web.

Berdasarkan latar belakang permasalahan seperti yang telah dijelaskan di atas, maka penulis hendak mengadakan penelitian dengan judul “Persepsi Penggunaan Desain Web Dengan Motivasi Belajar Siswa Dalam Program Pembelajaran Berbasis Web di Sekolah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah secara umum yaitu: Apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web di SMP Kartika XIX-2 Bandung?

Dalam penelitian ini akan mengkaji aspek perhatian, kesesuaian dan kepuasan. Penjelasan permasalahan tersebut akan dijabarkan ke dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web pada aspek *attention* (perhatian)?
2. Apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *relevance* (relevansi)?
3. Apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *confidence* (kepercayaan diri)?
4. Apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *satisfaction* (kepuasan)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan informasi mengenai apakah terdapat hubungan persepsi penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Memperoleh informasi tentang hubungan antara penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *attention* (perhatian).

2. Memperoleh informasi tentang hubungan antara penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *relevance* (relevansi).
3. Memperoleh informasi tentang hubungan antara penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *confidence* (kepercayaan diri).
4. Memperoleh informasi tentang hubungan antara penggunaan desain web dengan peningkatan motivasi belajar siswa dalam program pembelajaran berbasis web dalam aspek *satisfaction* (kepuasan).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, khususnya dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menguji apakah persepsi penggunaan desain web pada program pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika terbukti desain web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka penelitian ini dapat menjadi rujukan ataupun dapat mendukung teori yang terkait dengan program pembelajaran berbasis web. Hasil ini juga dapat dijadikan referensi peneliti selanjutnya mengenai desain web dan program pembelajaran berbasis web.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan permasalahan yang terjadi pada desain web dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis web di sekolah, sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran yang menyenangkan pada saat ini. Khususnya untuk kurikulum 2013, siswa akan lebih kreatif dan merasa terbantu dengan adanya pembelajaran berbasis web.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memperoleh pengalaman baru dalam mempelajari pelajaran pendidikan yang tak terbatas ruang dan waktu menggunakan media pembelajaran berbasis web dengan desain web yang baik.
- 2) Memotivasi siswa agar tertarik untuk belajar melalui pembelajaran berbasis web sehingga belajar lebih menyenangkan dengan pembelajaran berbasis web dan desain yang tertata rapih.
- 3) Meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa, sehingga siswa mempunyai kesan dalam belajarnya.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran kepada sesama pendidik tentang pentingnya sebuah desain dalam pembelajaran dan salah satunya adalah desain dalam program pembelajaran berbasis web.
- 2) Penerapan teknologi tentang desain pembelajaran untuk guru dalam memenuhi tuntutan kemajuan pendidikan. Dan menuntut pendidik untuk memanfaatkan media-media teknologi. Misalnya: internet, program berbasis web, *e-learning* dll.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap program pembelajaran berbasis web di sekolah dan meningkatkan hasil dari proses pembelajaran. Terutama sekolah yang sudah terdapat fasilitas memadai sehingga dapat memanfaatkan media teknologi dan internet untuk mencapai tujuan pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah (2015) yang telah ditentukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi bahasan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Landasan Teori, bab ini berisi bahasan mengenai landasan teoritik yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas.

Bab III Metodologi Penelitian, bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang digunakan, dan termasuk beberapa komponen seperti : lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen (validitas, reliabilitas, dan karakteristik lainnya, teknik pengumpulan data, dan analisis data).

Bab IV Temuan Dan Pembahasan, bab ini berisi bahasan mengenai deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.