

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah dan mengembangkan perilaku yang diinginkan. Kegiatan pendidikan pada proses pembelajaran yang terjadi pada umumnya adalah *teacher center*, berarti hanya guru yang menyampaikan isi materi pembelajaran sedangkan peserta didik dituntut untuk mendengarkan dari pada aktif membangun pengetahuannya sendiri pada kegiatan diskusi atau kegiatan lainnya, peserta didik hanya dijadikan obyek dalam pembelajaran. Hal ini sering terjadi terjadi dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah atas, maka tidak heran ketika memasuki perguruan tinggi peserta didik yang mengalami pembelajaran *teacher center* tidak siap dengan metode belajar mandiri.

Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas, pasal 40, di mana salah satu ayatnya berbunyi :

Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1). Dalam PP no 19, ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Dari tuntutan perundangan tersebut dengan jelas bahwa esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pebelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik.

Di sisi lain, fenomena yang terjadi adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Kebanyakan orang sudah memanfaatkan informasi dengan menggunakan jaringan data pada komputer

dengan cara mengadakan koneksi ke komputer lain, hal ini dikenal dengan istilah internet. Bahkan saat ini di *smartphone* juga sudah dapat mengakses internet. Dengan adanya jaringan internet ini seseorang dapat mengakses data apa saja dengan melakukan *browsing* ke berbagai penyedia data (*server*) di berbagai belahan bumi. Dengan adanya internet kita dapat mengakses data dari berbagai tempat hanya dalam hitungan detik.

Seiring dengan perkembangan teknologi banyak situs *website* yang muncul dan digunakan oleh banyak kalangan, khususnya kalangan remaja yang tentunya mereka adalah pelajar. Dikutip dari *kompas.com* (2014) sebuah penelitian yang dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS mengenai keamanan penggunaan media digital pada anak dan remaja di Indonesia yang menelusuri aktivitas *online* dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia dan mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Hasilnya sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Dalam penelitian ini terlihat ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet. Alasan utamanya, mereka tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau mereka dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet. Padahal ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi.

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan.

Menurut Bates (dalam Tahang, 2010) terdapat 4 alasan untuk menggunakan teknologi informasi dalam pendidikan yaitu:

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Untuk meningkatkan akses pendidikan dan pelatihan
3. Untuk mengurangi biaya pendidikan
4. Untuk meningkatkan efektifitas biaya pendidikan

Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan melakukan inovasi pelaksanaan pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan sebab dalam kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung. Sesuai dengan kondisi saat ini di mana perkembangan teknologi sangat pesat, khususnya di bidang teknologi informasi. Jadi sudah merupakan keharusan untuk memanfaatkan teknologi informasi tersebut ke dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan teknologi internet pada dunia pendidikan sering disebut dengan *e-learning*. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Pada *e-learning* ini dibutuhkan persiapan dan pertimbangan konten yang akan disajikan kepada peserta didik serta komunikasi yang terjadi saat pembelajaran perlu di desain seperti pembelajaran tatap muka di kelas. Di sini perlunya pengembangan *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Menurut Yazdi (2012) pada penelitiannya menyebutkan bahwa

Prototype modul *e-learning* yang dikembangkan sesuai dengan *existing system* yang diamati penulis adalah terbagi dua, yaitu : konten guru dan konten siswa. Konten guru mempunyai aksesibilitas luas, seperti : membuat soal, membuat pengumuman akademik, meng-*upload* materi pelajaran, memeriksa dan mengumumkan hasil ujian. Sedangkan konten siswa, hanya terbatas pada akses melihat saja (pengumuman akademik, hasil ujian), mengikuti ujian, men-*download* materi pelajaran dan tugas. Selain itu ada aktivitas interaktif antara guru dan siswa, yaitu : *chatting*, diskusi/forum.

Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat ketrampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal sebagai sarana dalam rangka mencapai suatu tujuan pendidikan. Sekolah merupakan pelaksana kurikulum yang diwujudkan melalui proses belajar mengajar. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam prestasi belajar yang didapatnya.

Prestasi belajar merupakan perwujudan atau aktualisasi dari kemampuan dan usaha belajar siswa dalam waktu tertentu. Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidikan terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Penilaian yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan untuk menentukan seberapa jauh proses belajar dan hasil belajar siswa telah sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditentukan baik dari aspek isi maupun dari aspek perilaku.

Tujuan akhir sebuah pembelajaran adalah tercapainya kompetensi yang dapat ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku dan hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik maka guru perlu melakukan metode-metode tertentu dalam menyajikan materi pelajaran. Sebuah jurnal penelitian yang ditulis oleh Bisri, dkk. (2009) menjelaskan mengenai pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menurutnya “hasil belajar siswa pada kompetensi Pemeliharaan/Service Transmisi Manual dan Komponen menggunakan metode pembelajaran *Browser Based Training* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional”. Penelitian tersebut dilakukan tiga kali pertemuan untuk mengetahui hasil tes berdasarkan pertemuan dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada penelitian lain mengenai pengembangan metode pembelajaran *e-learning* yang telah disosialisasikan serta dilaksanakan oleh mahasiswa Program Keahlian Komputer. Menurut Budi dan Brian (2012) dari hasil kuisioner yang didapat menjelaskan bahwa

Metode pembelajaran *e-learning* telah dapat membangun pola pikir komunikasi yang komprehensif dan interaktif kepada mahasiswa, dosen dan segenap sivitas akademika dan dapat dijadikan metode pembelajaran alternatif karena dirasakan cukup efektif dan efisien baik dari segi pelaksanaan maupun evaluasi pembelajarannya. Metode pembelajaran *e-learning* telah dapat menjadi media informasi yang dapat diakses oleh civitas akademika direktorat program diploma tanpa batas waktu, jarak dan wilayah geografis.

SMPN 43 Bandung adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri yang bertempat di pusat Kota Bandung. SMPN 43 Bandung memiliki visi yaitu meningkatkan prestasi siswa yang berkarakter untuk mewujudkan lingkungan sekolah hijau, sehat, dan religus. Sedangkan misi untuk mewujudkan visi tersebut adalah:

1. Melaksanakan PAIKEM dengan memanfaatkan IT untuk mengembangkan pembelajaran dan ekstrakurikuler sesuai dengan potensi siswa;
2. Mengembangkan budaya “CINTA” (cinta komunitas, cinta Illahi, cinta negeri, cinta tubuh dan cinta alam) untuk mengembangkan karakter siswa berakhlak mulia;
3. Melaksanakan manajemen partisipatif, koordinatif, transparansi dan demokratis.

Perwujudan misi yang pertama yaitu memanfaatkan IT, SMPN 43 Bandung memiliki sarana prasarana pendukung salah satunya adalah sebuah laboratorium komputer dan beberapa infokus. Bahkan kini SMPN 43 Bandung mendapatkan bantuan dari dinas berupa penambahan beberapa perangkat unit komputer.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama menjalani PPL di SMPN 43 Bandung, pelaksanaan pembelajaran dengan tatap muka antara guru dengan siswa di sekolah itu tidak cukup untuk membahas semua materi pelajaran, apalagi untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang membutuhkan penguasaan materi dan praktik. Hal ini ditandai dengan waktu pembelajaran tatap muka yang terpotong karena keperluan guru sehingga tidak dapat mengajar di kelas, adanya libur nasional, ujian nasional kelas IX, dan kegiatan sekolah lainnya yang memotong jam pelajaran di kelas. Jika hanya mengandalkan tatap muka di kelas tentu kurang efektif dan efisien. Tentunya hal tersebut akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Dalam hal ini diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dapat mengatasi keterbatasan waktu tersebut.

Disamping itu, untuk Mata Pelajaran TIK di SMPN 43 Bandung masih terpaksa menggunakan BSE (Buku Sekolah Elektronik) sedangkan BSE terbatas jumlahnya sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki buku bahan ajar Mata Pelajaran TIK. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi kegiatan belajar siswa di sekolah mau pun di rumah, mereka tidak akan maksimal belajarnya sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMPN 43 Bandung, ditemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TIK

terbilang cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari ulangan harian.

Solusi untuk hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. internet atau pembelajaran jarak jauh yang dikenal sebagai *e-learning*. Pada pembelajaran jarak jauh ini siswa dapat mempelajari materi yang guru berikan sebagai pengganti di kelas atau pun sebagai tambahan belajar di kelas, siswa juga dapat berdiskusi dengan guru tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Suartama (2013) yang meneliti perbandingan antara penggunaan *e-learning*, buku ajar dan media pembelajaran *Ms. Powerpoint*, ia menjelaskan bahwa

Coursee-learning mata kuliah media pembelajaran ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mata kuliah media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar mata kuliah media pembelajaran pada kedua kelompok. Kekayaan informasi dan fasilitas belajar kolaboratif dalam forum diskusi merupakan komponen yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Banyak lembaga atau perorangan yang ingin memanfaatkan teknologi ini khususnya dalam bidang pendidikan sehingga banyak aplikasi berbasis *website* yang dibuat untuk pembelajaran. Salah satu aplikasi berbasis *website* ini adalah *e-learning Kelaskita*. *E-learning Kelaskita* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai *e-learning* untuk memudahkan peserta didik, komunitas dan orang-orang di dunia dalam membuat atau mengikuti kelas belajar secara *online* dan interaktif.

Penggunaan *e-learning Kelaskita* diharapkan menjadi inovasi dalam pembelajaran dan dapat mengurangi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik jemu dan terpaku pada pertemuan di kelas saja.

Dengan adanya permasalahan yang telah dijabarkan dan SMPN 43 Bandung merupakan sekolah yang mulai menggunakan *e-learning* sehingga sistemnya mendukung disana, namun belum semua guru menggunakannya. Maka dari itu, penulis tertarik mengadakan penelitian untuk mengukur pengaruh *E-learning Kelaskita* dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan *E-learning Kelaskita* terhadap Peningkatan**

Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah penggunaan *e-learning Kelaskita* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?”

Secara khusus rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) peserta didik yang menggunakan *e-learning Kelaskita* lebih tinggi dari pada hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) peserta didik yang tidak menggunakan *e-learning Kelaskita* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?
2. Apakah hasil belajar ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) peserta didik yang menggunakan *e-learning Kelaskita* lebih tinggi dari pada hasil belajar ranah kognitif aspek mengevaluasi (C5) peserta didik yang tidak menggunakan *e-learning Kelaskita* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?
3. Apakah hasil belajar ranah kognitif aspek mencipta (C6) peserta didik yang menggunakan *e-learning Kelaskita* lebih tinggi dari pada hasil belajar ranah kognitif aspek mencipta (C6) peserta didik yang tidak menggunakan *e-learning Kelaskita* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 43 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Tujuan umum

Isti Tibah Atiroh, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING KELASKITA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TIK

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

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan *e-learning Kelaskita* terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan *e-learning Kelaskita* pada hasil belajar ranah kognitif aspek analisis (C4);
- b. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan *e-learning Kelaskita* pada hasil belajar ranah kognitif aspek sintesis (C5);
- c. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan *e-learning Kelaskita* pada hasil belajar ranah kognitif aspek evaluasi (C6).

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk menerapkan dan mendalami teori keilmuan yang telah didapatkan selama perkuliahan di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya dari segi pengembangan teknologi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Harapannya hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan berkaitan dengan teori dan praktik dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan pilihan bagi lembaga terkait dan praktisi-praktisi pendidikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pemanfaatan teknologi internet untuk pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tuntutan global terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih sistematis dalam menuju tujuan akhir yang ingin dicapai. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.
- BAB II Kajian pustaka berisi mengenai penjabaran teori-teori yang melandasi peneliti dalam merumuskan hipotesis. Kajian pustaka pada penelitian ini meliputi pembelajaran, media pembelajaran, *e-learning*, *e-learning Kelaskita*, hasil belajar, hasil belajar domain kognitif, Mata Pelajaran TIK, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.
- BAB III Metode penelitian berisi terkait hal-hal dalam penelitian yang meliputi meliputi prosedur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian termasuk di dalamnya variabel dan hipotesis penelitian yang ditulis secara statistik, dan teknik analisis data.
- BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V Kesimpulan dan saran.