

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, dimana terdapat ikatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar adalah sekolah. Sekolah adalah sebuah lembaga satuan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, dan mendidik peserta didik atau siswa melalui bimbingan yang dilakukan oleh pendidik atau guru. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa dapat menyesuaikan dirinya dengan perubahan yang ada sehingga dapat lebih berpartisipasi dan berperan lebih aktif untuk dapat tercapainya hasil belajar yang optimal.

Sayangnya, untuk mencapai tujuan tersebut terdapat berbagai problematika yang terjadi pada sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu problematika yang didapatkan penulis dari hasil wawancara dengan kepala yayasan Tunas Unggul Bandung adalah adanya kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan sikap dan perilakunya. Tidak dapat dipungkiri bahwa banyak siswa yang hanya diberikan hafalan tanpa memperhatikan aspek pemahaman itu sendiri. Hal tersebut disebabkan karena mayoritas sekolah menerapkan sistem pembelajaran yang masih bersifat satu arah, yaitu pemberian materi oleh guru. Dampak dari hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan materi dari guru sehingga kreatifitas mereka kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif (Hadi, 2007).

Hal lain yang menjadi problematika pendidikan di Indonesia adalah terbatasnya sumber belajar. Sumber belajar yang biasa digunakan masih terpaku ke buku paket saja. Hanya segelintir individu saja yang mampu menggunakan teknologi (internet) untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Hal ini diakibatkan masih banyaknya guru-guru yang belum melek teknologi sehingga masih menggunakan cara-cara konvensional dalam mencari sumber belajar.

Untuk mengatasi problematika-problematika seperti yang sudah dicontohkan di atas, kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi baik dalam proses belajar mengajar maupun dalam infrastruktur sekolah mutlak diperlukan. Pemanfaatan teknologi bukan hanya memberikan keunggulan dalam faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Derasnya perkembangan teknologi telah membuatnya masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan, hampir tidak ada ruang yang tidak dimasuki kemajuan teknologi. Teknologi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agar dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya. Dalam dunia pendidikan, kehadiran teknologi semakin terasa dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke arah pembelajaran yang lebih terbuka. Hal ini berdampak pada pendidikan yang lebih bersifat dua arah, beragam, dan kompetitif.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan *e-learning*. Hakekat *e-learning* adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam salah satu publikasi di situs *about-elearning.com* (dalam Rusman, 2013:115), himpunan masyarakat Amerika mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut.

“E-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, virtual and digital classroom. Much of this is delivered via the internet, intranets, audio, and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it involves electronic means communication, education, training.”

Definisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan/atau kelas digital. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi

Nafiril Haq Annibras, 2019

PENGEMBANGAN DAN UJI USABILITAS APLIKASI E-LEARNING BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)

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

dari *e-learning* itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga tujuan penggunaannya. *E-learning* tidak hanya dapat digunakan untuk pendidikan jarak jauh melainkan juga dapat digunakan dalam pendidikan konvensional tergantung dari kepentingannya. Saat ini, konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia. Hal ini dibuktikan dengan maraknya implementasi *e-learning* di beberapa lembaga pendidikan (sekolah, universitas, dsb) maupun industri (Cisco, IBM, HP, Oracle, dsb) (Afrizal, 2005).

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-learning* akan membawa perubahan yang besar baik dalam hal sistem pendidikan, materi yang akan disampaikan, proses instruksional, serta cara mengatasi hambatan-hambatan yang dialami siswa, guru, dan penyelenggara pendidikan. Penggunaan *e-learning* dianggap sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar yang dialami siswa karena siswa dapat mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang luas sehingga dapat memunculkan kreatifitas. Hal ini diharapkan aspek kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai.

Penulis akan melakukan penelitian dengan melakukan pengembangan dan melakukan uji usabilitas aplikasi *e-learning* berbasis model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD). Metode STAD merupakan pendekatan *cooperative learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Metode ini dipilih karena menurut Slavin (2005) STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan metode yang paling baik untuk permulaan bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif. Alasan lain metode ini dipilih karena di dalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang mengarahkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan mendorong untuk berkompetisi dengan teman sebayanya, juga melatih kerjasama diantara siswa serta mengembangkan sikap siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan Wahyudi (2012) menunjukkan hasil belajar

siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran STAD memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Sedangkan di kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 63. Penelitian lain yang dilakukan Maryati (2011) menunjukkan penggunaan metode pembelajaran STAD meningkatkan keaktifan siswa dari 61,5% menjadi 86,5% dan juga meningkatkan nilai siswa dari rata-rata 66,21 menjadi rata-rata 87,12.

Hal ini mendasari penulis untuk membangun sebuah aplikasi *e-learning* yang berbasis model pembelajaran STAD. Penulis akan melakukan uji usabilitas untuk mengukur tingkat kebergunaan aplikasi apakah layak digunakan atau tidak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *e-learning* yang berbasis model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)?
2. Bagaimana kualitas aplikasi *e-learning* berbasis model pembelajaran STAD yang dibangun berdasarkan faktor usabilitas?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembangunan aplikasi *e-learning* ini terarah, maka penelitian dibatasi yaitu aplikasi ini dibangun dengan berbasis *web* dan penelitian ini tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap hasil belajar

1.4 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membangun aplikasi *e-learning* yang berbasis model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD).
2. Mengukur kualitas aplikasi *e-learning* berbasis model pembelajaran STAD yang dibangun berdasarkan faktor usabilitas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk tenaga pendidik sebagai bahan masukan dan inovasi dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana lingkungan belajar yang menarik dan beragam.

2. Bagi Siswa

Mendapatkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif serta mampu mengikuti proses mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memiliki ketertarikan yang baik untuk mengikuti kegiatan tersebut.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian, rujukan, atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *e-learning*, metode STAD, dan uji usabilitas yang sedang atau akan dilakukan oleh peneliti lainnya.

1.6 Sistematika

Dalam penyusunan skripsi ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi teori – teori yang melandasi dan berperan penting dalam pembuatan skripsi ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang instrumen penelitian yang dimana didalamnya desain penelitian, tahapan pengumpulan data dan alur yang dijalankan dalam penelitian.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan yang merupakan bagian dari rumusan masalah dan teori yang telah dikemukakan.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisi tentang kesimpulan selama melakukan penelitian dan saran untuk menjadi bahan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.