

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Dalam tahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pembelajar

sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan.

Salah satu cara yang digunakan oleh sekolah untuk mencapai harapan di atas adalah dengan memberlakukan Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai oleh peserta didik sedini mungkin. Peserta didik juga diharapkan mampu dan memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil dari teknologi komunikasi adalah peserta didik dapat belajar secara cepat, serta dapat memanfaatkannya untuk proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja

Melalui pemberlakuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) diharapkan masyarakat Indonesia nantinya siap untuk menghadapi perkembangan dan perubahan yang terjadi sebagai akumulasi respon terhadap masalah yang terjadi selama ini serta pengaruh global, perkembangan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya, sehingga nantinya diharapkan masyarakat Indonesia mampu bersaing dengan negara-negara lain.

Teknologi Informasi dan Komunikasi telah merambah kesegala aspek kehidupan kita, dimana saja kita membaca selalu berhubungan dengan informasi atau tulisan tentang Teknologi Informasi (TI) dan internet. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah banyak memberikan sumbangsuhnya untuk perkembangan dalam segala bidang kehidupan, termasuk dalam perkembangan dunia pendidikan khususnya perkuliahan pada saat ini. Tujuan digunakannya TI dalam perkuliahan adalah untuk menghapus posisi penyambung komunikasi dari dua tempat yang berkepentingan, juga menghapus batas waktu untuk operasi internasional dengan konsep *real time*.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat pesat, menurut statistik yang dikeluarkan oleh www.internetworldstats.com per 30 Juni 2008, dari sekitar 6.5 milyar populasi dunia hampir 1.5 milyar merupakan pengguna internet, yang berarti sekitar 20% penduduk dunia telah memiliki akses ke internet, dengan porsi pengguna terbanyak di Asia berkisar 40 % dari seluruh pengguna internet dunia. TIK mempunyai potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Kominakasi (TIK) dalam pembelajaran saat ini terus berkembang. Bahan belajar merupakan elemen penting dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Untuk itu, maka kemampuan seorang guru dalam mengembangkan bahan belajar menjadi sangat penting.

Perkembangan TIK telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya resolusi dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Eric Ashby dalam Rusman (2009:4) menyatakan :

Dunia pendidikan telah memasuki revolusi yang kelima. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi kelima, seperti saat ini, dengan dimanfaatkannya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tercanggih, khususnya computer dan internet untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Dalam pembelajaran di sekolah, Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sering disebut *e-learning*. Hal ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, dengan tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Penggunaan *e-learning* yang memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, akan membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Negara Amerika Serikat sebagai negara yang menjadi acuan tentang perkembangan banyak hal, juga perkembangan teknologi, saat ini sedang mulai dilanda trend yang baru, yaitu *Ebook Reader*. *Ebook Reader*

adalah sebuah alat untuk membaca buku elektronik (*E-book*) yang secara ukuran tidak lebih besar dari sebuah buku tulis. Sangat praktis untuk dibawa ke mana-mana karena ukuran dan beratnya yang cukup ringan.

Sama halnya dengan buku konvensional (kertas) bahwa *e-book* juga berisi informasi baik tulisan maupun gambar, bedanya hanya pada segi fisiknya saja. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan *e-book*, khususnya di Indonesia adalah bermunculannya penulis-penulis *e-book*, serta *e-book* sudah dijadikan salah satu cabang bisnis *Online* yang dapat meningkatkan penghasilan bagi pelaku bisnis *Online*. Adanya kebutuhan akan media untuk belajar secara praktis, ringkas, dan karena faktor berkembangnya perangkat pembaca *e-book* seperti *Ipad* inilah yang mempengaruhi perkembangan *e-Book*.

Budaya manusia yang mempunyai ikatan sosial dengan buku konvensional. Manusia Indonesia masih cenderung lebih puas jika membaca buku konvensional ketimbang buku Elektronik. Tidak merasa membaca buku bila belum memegang buku, mencium aroma kertas, dan bercengkerama dengan buku secara langsung. *e-book* cenderung mahal, dalam hal ini yang dimaksud adalah *e-book* yang diproduksi hanya dalam format buku digital. Masyarakat masih enggan menggunakan *e-book*, khususnya *e-book* yang dijual perorangan yang tidak diketahui kelebihan atau keunggulan isi di dalamnya. Mahalnya perangkat pembaca *e-book* masih menjadi kendala di negara-negara berkembang seperti Indonesia.

Setyosari & Sihkabuden (2005: 117) berpendapat video dilihat sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini penggunaan media pendidikan, khususnya media audio visual, sudah merupakan suatu tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang semakin kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media. Salah satunya adalah media video pembelajaran.

Sesuai dengan sifatnya, video pembelajaran memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Video dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Program tersebut saat ini sudah tersebar di beberapa sekolah. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa berbagai media yang ada termasuk program video pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini antara lain disebabkan tidak siapnya sumber daya manusia yang ada di sekolah untuk memanfaatkan program media.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan media *e-book* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengkaji “Efektivitas Penggunaan *Electronic Book* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Masalah umum :

Masalah umum yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “*apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Electronic Book* dengan siswa yang menggunakan media *Video* pada mata pelajaran *Teknologi Informasi dan Komunikasi* di *SMA Negeri 17 Bandung*”.*

2. Masalah khusus :

Masalah khusus dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-book* dengan siswa yang menggunakan media *Video* pada aspek mengingat kembali mata pelajaran *Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

- b. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada aspek memahami mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada aspek menerapkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan-keinginan peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak ditemukan dalam penelitian, terutama berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi dan rumusan masalah penelitian. Perbedaannya terletak pada cara merumuskannya. Masalah penelitian dirumuskan dengan menggunakan kalimat tanya, sedangkan rumusan tujuan penelitian dituangkan dalam bentuk kalimat pernyataan.

1. Tujuan umum :

Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Tujuan khusus :

- a. Mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada aspek mengingat kembali mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada aspek memahami mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *e-Book* dengan siswa yang menggunakan media Video pada aspek menerapkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam pengembangan Teknologi Pendidikan, khususnya di bidang teknologi audio visual berbasis internet / blog didalam media pembelajaran.

2. Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dapat meningkatkan kualitas dan profesionalisme pengajarnya dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis blog ini.

3. Peserta Didik

Salah satu media pembelajaran alternative yang diharapkan dapat menjadi salah satu media alternative untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam belajar secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Peneliti

Sebagai salah satu bentuk inovasi dalam mengembangkan dan memperdalam ilmu serta wawasan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

5. Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain, sebagai alat untuk mengungkapkan masalah baru serta menambah pengetahuan pembaca dan dapat pula dijadikan referensi di masa yg akan datang.

E. Definisi Operasional

1. *Electronic Book (E-Book)*

Merupakan buku digital, yaitu sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui computer oleh siswa SMA.

2. Video

Merupakan rangkaian gambar bergerak yang disertai oleh suara yang menjelaskan tentang “identifikasi Program Pegolah Angka Microsoft Excel”.

3. Prestasi belajar

Merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Merupakan salah satu mata pelajaran dimana materinya berisikan materi-materi perpaduan dari Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

