

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pendidikan. Media komunikasi seperti radio, televisi, *video tape*, komputer, internet dan lain-lain dapat dimanfaatkan untuk tujuan instruksional. Dari semua media, internet merupakan media paling mutakhir. Munculnya internet membuat *trend* baru penggunaan kata *electronic*, yaitu dengan memberi awalan *e* pada setiap kata. Istilah-istilah yang populer antara lain *electronic commerce* atau *e-commerce*, *e-business*, *e-learning*, dan *e-book*.

Penggunaan media dalam pengajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Bahan ajar yang disajikan harus dapat menarik minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dalam pengajarannya, guru sebaiknya menggunakan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar karena menurut Sadiman *et al.* (2003:16),

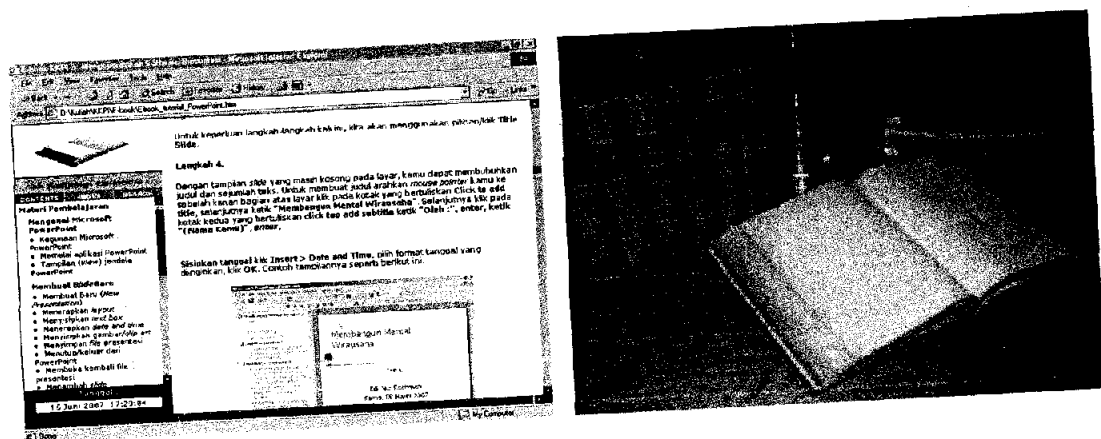
...media pendidikan berguna untuk: (a) menimbulkan kegairahan belajar. (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan. (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Selain itu, menurut Azhar Arsyad (2006:16),

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pada jenjang sekolah menengah kejuruan, salah satu media yang biasa digunakan di sekolah yaitu modul. Modul tersebut merupakan media baca (teks) yang disajikan berupa lembaran-lembaran yang disusun menjadi buku yang berisi pengajaran tertentu secara sistematis. Namun, penggunaan modul sebagai media pembelajaran dihadapkan pada rendahnya minat membaca siswa. Menurut Lidus Yardi dalam situs Pendidikan *Network* tanggal 4 Juli 2003 yang mengutip laporan Bank Dunia No. 16369-IND dan Studi IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievermen*) di Asia Timur, tingkat terendah membaca anak-anak dipegang oleh negara Indonesia dengan skor 51,7 di bawah Filipina (52,6), Thailand (65,1), Singapura (74,0), dan Hongkong (75,5). Kemampuan anak-anak Indonesia dalam menguasai bahan bacaan juga rendah, hanya 30%. Lidus Yardi juga mengutip Ki Supriyoko (Kompas, 2/7/2003), disebutkan dalam dokumen UNDP dalam *Human Development Report* 2000, bahwa angka melek huruf orang dewasa di Indonesia hanya 65,5%. Sedangkan Malaysia sudah mencapai 86,4%, dan negara-negara maju seperti Australia, Jepang, Inggris, Jerman, dan Amerika Serikat umumnya sudah mencapai 99,0%. Ki Supriyoko dalam situs Pikiran Rakyat, tanggal 23 Maret 2004 mengatakan, "Secara teoritis ada hubungan yang positif antara minat baca (*reading interest*) dengan kebiasaan membaca (*reading habit*) dan kemampuan membaca (*reading ability*).” Selain itu, ketersediaan modul dirasakan masih kurang memadai. Seringkali siswa belajar tanpa menggunakan modul. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk mengantisipasi kendala tersebut dapat dilakukan dengan merancang modul yang umumnya berupa buku menjadi modul dalam versi *electronic book (e-book)*.

Secara teoritis *e-book* memiliki beberapa kelebihan teknis dibandingkan dengan buku. Akan tetapi, secara praktis masih perlu dilakukan uji coba terhadap efektivitas penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sebagai gambaran, berikut ini disajikan tampilan visual dari *e-book* pada komputer dan buku sebagai contoh fisik dari modul.



Gambar 1.1. Perbandingan Tampilan *E-Book* pada Komputer (Kiri) dan Tampilan Buku (Kanan).

Berdasarkan latar belakang di atas maka upaya pengembangan kualitas modul perlu segera dilakukan, salah satunya dengan mengubah modul ke dalam versi *electronic book (e-book)*. Untuk menguji efektivitas *e-book* sebagai media pembelajaran alternatif maka perlu dilakukan eksperimen penggunaan *e-book* di dalam kelas. Upaya tersebut akan diteliti lebih lanjut dalam penelitian skripsi berjudul "PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN *E-BOOK* DENGAN PENGGUNAAN MODUL TERHADAP KETERAMPILAN POWERPOINT PADA SISWA SMKN 4 BANDUNG"

B. Identifikasi Masalah

Menurut S. Margono (2004:54), "Masalah ialah kesenjangan antara harapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*das sollen*) dengan kenyataan yang ada (*das sein*).“ Sedangkan Sudjana dan Ibrahim (2004:179) mengemukakan, "Identifikasi masalah atau sering ditulis analisis masalah menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dari tema/topik/judul penelitian."

Dengan demikian, pada penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

- 1) Minat baca dan kemampuan membaca siswa yang rendah menjadi kendala terhadap efektivitas modul sebagai media pembelajaran.
- 2) Ketersediaan modul juga dirasakan kurang memadai. Seringkali siswa belajar tanpa menggunakan modul. Jika upaya antisipasi terhadap kendala di atas tidak segera dilakukan maka dikhawatirkan akan menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar, sehingga menghambat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada kegiatan penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1) Berapa besarkah prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) dengan menggunakan *e-book*?
- 2) Berapa besarkah prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) dengan menggunakan modul?

- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan *e-book* dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan modul sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint)?

D. Pembatasan Masalah

Agar pengkajian masalah lebih terarah, maka perlu dibatasi beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar siswa yang diteliti yaitu pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).
- 2) Perbedaan pengaruh dilihat dari perbandingan prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi antara pembelajaran dengan menggunakan *e-book* (buku elektronik) dan pembelajaran menggunakan modul sebagai media pembelajaran.
- 3) Pokok bahasan Mengoperasikan *Software* Presentasi dibatasi pada keterampilan PowerPoint.
- 4) Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMKN 4 Bandung pada tahun pelajaran 2006/2007.
- 5) Kurikulum yang digunakan selama pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 SMKN 4 Bandung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) dengan menggunakan *e-book* dalam pembelajarannya.
- 2) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) dengan menggunakan modul dalam pembelajarannya.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan *e-book* dan modul pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint).

F. Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) mengenai prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint).
- 2) Sebagai bahan masukan, evaluasi dan prediksi efektivitas penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) di SMKN 4 Bandung.

- 3) Sebagai bahan perbandingan dan evaluasi efektivitas penggunaan media modul dan *e-book* untuk perbaikan kualitas pembelajaran di masa depan.

G. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan beberapa anggapan dasar sebagai berikut:

- 1) Penggunaan sumber belajar berupa *e-book* atau pun modul pada materi pelajaran Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint) melandasi kemampuan penguasaan siswa dan mempengaruhi prestasi belajar siswa pada materi pelajaran tersebut.
- 2) Penguasaan siswa dalam mengoperasikan komputer melandasi penguasaan materi keterampilan PowerPoint yang dipelajari siswa.

H. Hipotesis

Untuk mengarahkan kegiatan penelitian terhadap masalah yang diteliti, maka disusunlah beberapa hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Menurut N. S. Sukmadinata (2005:281) "Hipotesis berisi dugaan, atau perkiraan hubungan antara dua variabel atau lebih dari dua variabel."

Adapun hipotesis penelitian ini antara lain:

- 1) Hipotesis nol (H_0), yaitu: prestasi belajar siswa yang menggunakan *e-book* secara signifikan, lebih kecil atau sama dengan prestasi belajar siswa yang

menggunakan modul pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint).

$$(H_0: \mu_1 \leq \mu_2)$$

- 2) Hipotesis alternatif (H_1), yaitu: prestasi belajar siswa yang menggunakan *e-book* secara signifikan, lebih besar daripada prestasi belajar siswa yang menggunakan modul pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi (Keterampilan PowerPoint).

$$(H_1: \mu_1 > \mu_2)$$

I. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dimana perlakuan berupa penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diperlakukan apa adanya yakni menggunakan media modul. Pada penelitian ini, diteliti pengaruh penggunaan *e-book* (X) terhadap prestasi belajar siswa kelas eksperimen (Y_{2E}) dan sebagai pembandingnya adalah prestasi belajar siswa kelas kontrol (Y_{2K}) pada kompetensi dasar Mengoperasikan *Software* Presentasi. Gambaran prestasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil pretes dan pascates. Perbedaan antara rata-rata nilai pretes (Y_{1E} dan Y_{1K}) dan pascates (Y_{2E} dan Y_{2K}) kedua kelompok diuji perbedaannya dan diolah dengan ilmu statistik untuk memperoleh kesimpulan penelitian. Selain itu, perbedaan nilai pretes dan pascates masing-masing kelompok diuji pula untuk mengetahui berapa besar *gain* masing-masing kelompok.

Penelitian ini menggunakan desain pretes-pascates kelompok kontrol tanpa acak. Desain penelitian tersebut dilukiskan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretes	Intervensi	Pascates
E (eksperimen)	Y_{1E}	X (Penggunaan <i>e-book</i>)	Y_{2E} (Prestasi belajar siswa kelas eksperimen)
K (kontrol)	Y_{1K}	Penggunaan Modul	Y_{2K} (Prestasi belajar siswa kelas kontrol)

(Nana Sudjana, 2004:44)

J. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan pada kelas yang juga menggunakan komputer karena *e-book* merupakan media berbasis komputer yang dapat dibaca menggunakan bantuan komputer. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan komputer dalam pembelajarannya yakni Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang diajarkan di sekolah menengah kejuruan dengan salah satu kompetensi dasarnya yakni Mengoperasikan Software Presentasi (Keterampilan PowerPoint). Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penelitian ini dilakukan di SMKN 4 Bandung yang beralamat di Jalan Kliningan No. 6 Bandung. Pertimbangan lainnya karena tersedianya fasilitas pendukung berupa laboratorium komputer di sekolah tersebut.

2. **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi penelitian yakni seluruh siswa kelas X di SMKN 4 Bandung sebanyak 10 kelas dengan jumlah total siswa sebanyak 354 orang. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu sampling tak acak, di mana randomisasi tidak dilakukan karena eksperimen dilakukan di suatu kelas tertentu dengan siswa sebagaimana adanya. Dari seluruh populasi siswa kelas X di SMKN 4 Bandung, diperoleh dua kelas sampel yakni kelas X-H dan X-J masing-masing 32 orang sebagai sampel penelitian. Sehingga keseluruhan sampel berjumlah 64 orang.

