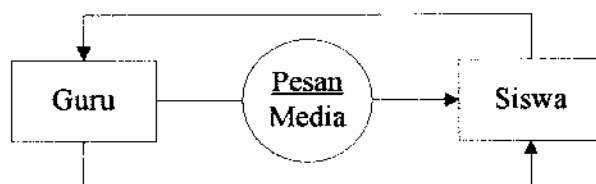


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk dapat menunjang kelangsungan hidup setiap individu dengan cara mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan, nilai-nilai positif, akhlak, moral, dan keterampilan-keterampilan. Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari bagaimana kegiatan belajar mengajar lembaga tersebut. Komponen yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru, siswa dan media. Sedangkan syarat mendasar dalam sebuah pembelajaran adalah komunikasi/pesan, agar komunikasi/isi dari pesan tersebut tersampaikan dengan baik biasanya ditunjang dengan media.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”. Maksudnya perantara yaitu sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich *et al.* (dalam Arsyad, 2010, hlm. 4) mengemukakan bahwa “*medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”. Hal tersebut sejalan dengan apa yang telah digambarkan oleh Susilana & Riyana (2008, hlm. 4) dalam gambar 1.1 berikut :



Gambar 1.1 Hubungan Antara Guru dengan Siswa

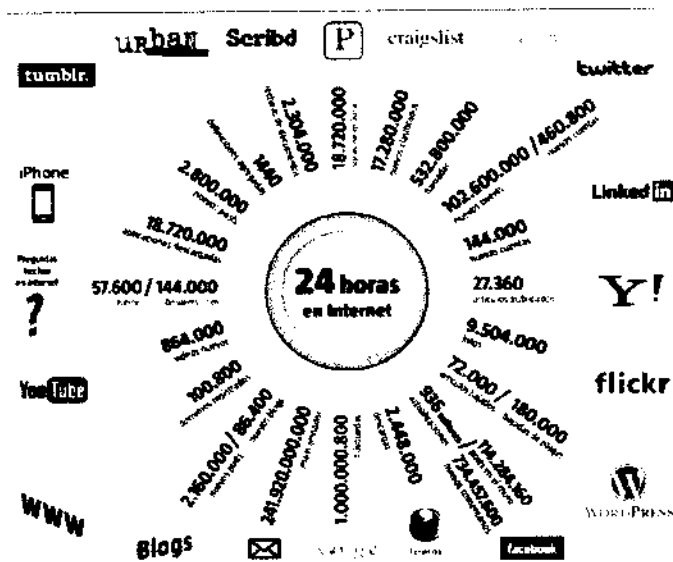
Gambar 1.1 menjelaskan bahwa, agar terjadi *feedback* antara guru dan siswa maka guru harus menggunakan media sehingga pesannya dapat tersampaikan dengan baik. Media juga dapat menjadi *boomerang* bagi setiap individu apabila individu tersebut tidak dapat memanfaatkan dan menggunakan media dengan baik

dan bijak. Misalnya saja *handphone*, banyak siswa yang mengalami masalah-masalah belajar salah satunya karena terlalu asik memainkan *handphone* pada saat jam belajar berlangsung. Saat siswa sedang berada di *laboratorium* komputer, siswa yang seharusnya menggunakan komputer sesuai dengan apa yang sedang dipelajari malah membuka situs-situs lain dan jejaring sosial yang seharusnya tidak dibuka saat pembelajaran berlangsung. Jika fenomena masalah belajar yang ada sekarang seperti itu, alangkah baiknya apabila media yang ada dapat dimanfaatkan dan dikemas semenarik mungkin. Sehingga siswa dapat belajar dengan tetap memaksimalkan media yang ada dan proses belajar mengajar tidak membosankan.

Pemanfaatan media baiknya mendapat perhatian khusus, karena dewasa ini seharusnya guru hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya media pembelajaran ini sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya kesulitan untuk mencari media dan jenis media yang tepat, ketiadaan media yang diperlukan, kurangnya pengetahuan mengenai media apa saja yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dan lain-lain. Guru harus mampu menentukan dan memilih media yang tepat agar materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah dan siswa dapat belajar dengan senang hati. Multimedia merupakan salah satu pilihan yang tepat karena multimedia mampu memaksimalkan daya audio, visual dan kinestetik siswa sehingga dapat mencakup semua tipe belajar siswa (auditorial, visual dan kinestetik). Menurut Susilana & Riyana (2008, hlm. 21) "multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan yang membentuk suatu unit atau paket." Contohnya *web* atau modul *digital* karena terdiri dari berbagai bahan misalnya teks, gambar, audio, audio visual, gambar bergerak/animasi dan lain-lain.

Pemanfaatan pembelajaran dengan memanfaatkan *web* merupakan salah satu contoh pembelajaran yang paling sering digunakan di sekolah. Apalagi saat ini adalah eranya *web* generasi kedua yaitu Web 2.0. Contoh Web 2.0 lebih berupa aplikasi (*software*) yang berjalan di jaringan internet seperti *e-mail*, jejaring sosial, blog serta situs-situs yang menyediakan layanan yang

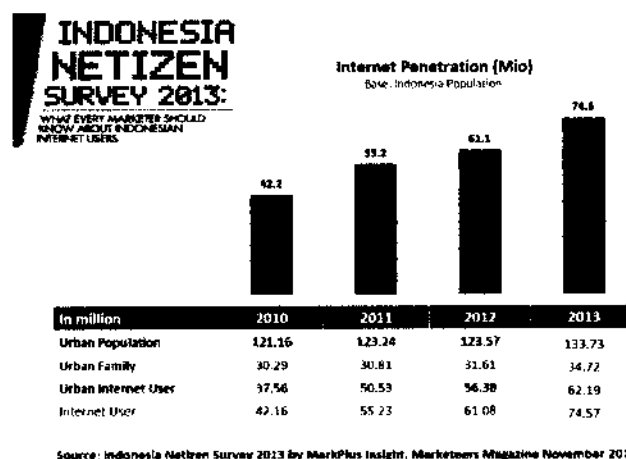
memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berbagi informasi. Seperti yang digambarkan oleh Noor, A. R. yang ditulis dalam detikNet.



Gambar 1.2: Jumlah Situs Mencapai 634 Juta
Sumber : *Royal Pingdom* (dalam detikINET, 2013)

Dalam gambar 1.2 dapat dilihat bahwa pengguna *email* di seluruh dunia sebanyak 2,2 miliar, 425 juta menggunakan *Gmail*, menjadikannya sebagai layanan email terbesar saat ini), 634 juta *website* (dengan penambahan 51 juta situs ke *web* setiap tahunnya) dan 246 juta pendaftaran nama domain pada tahun 2012. Terdapat 100 juta nama domain *dotcom* (sejak pertama terdaftar pada tahun 1985), 2,4 miliar pengguna internet di seluruh dunia, dan 1,2 triliun pencarian *Google* pada tahun 2012. Di segmen media sosial, pada tahun 2012 lalu ada 2,7 miliar *like* di *Facebook* setiap harinya, 175 juta *tweet* yang dikirim di *Twitter* setiap hari, sedangkan tombol +1 *Google* telah digunakan sebanyak 5 miliar kali per hari. Selanjutnya, ada 1,3 miliar *smartphone* yang digunakan di seluruh dunia pada akhir 2012, 4 miliar jam video yang ditonton di *YouTube* setiap bulan, dan 7 *petabyte* foto yang diposting ke *Facebook* setiap bulan ([http://inet.detik.com//21 Januari 2013](http://inet.detik.com//21-Januari-2013)).

Lebih lanjut dapat dilihat peningkatan pengguna internet di Indonesia pada gambar 1.3 yang bersumber dari *Indonesia Netizen Survey* yang dilakukan pada tahun 2013 oleh *Marketeers Magazine* bersama lembaga riset *MarkPlus Insight*.



Gambar 1.3: Grafik Pertumbuhan Pengguna Internet Indonesia
 Sumber : *Indonesia Netizen Survey* (2013)

Menurut grafik 1.3 jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Menurut lembaga riset *MarkPlus Insight* yang dikutip dari (<http://www.the-marketeters.com/30> Oktober 2013), angka jumlah pengguna Internet di Indonesia akan menembus 100 juta jiwa di tahun 2015 nanti. Dan diperkirakan mereka yang merupakan *netizen* atau pengguna internet, dalam sehari dapat menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam dunia maya, akan meningkat setiap tahunnya. Pesatnya penggunaan *smartphone* juga memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan jumlah pelanggan internet di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa penduduk Indonesia sudah mulai melek teknologi dan sudah terbiasa dalam memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya.

Selain fakta-fakta tersebut, fakta berikut diperoleh peneliti di SMAN 14 Bandung dalam observasi awal saat peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu koneksi jaringan internet/*wifi* yang sudah bagus di lingkungan SMAN 14 Bandung, fasilitas laboratorium komputer sudah cukup memadai di SMAN 14 Bandung, baik siswa maupun guru sudah banyak yang menggunakan *smartphone* dan tablet PC, banyak siswa yang menunjang pembelajarannya dengan memanfaatkan internet untuk memperoleh informasi-informasi yang diperlukan, siswa lebih senang belajar mandiri karena dengan belajar mandiri siswa merasa lebih dapat memahami materi yang diberikan, siswa

mengeluhkan bahwa mata pelajaran TIK pokok bahasan *pascal* merupakan pokok bahasan yang sulit. Hal tersebut terbukti dari nilai ulangan harian siswa pokok bahasan *pascal* berikut :

Tabel 1.1
Rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas XI pokok bahasan *Pascal*

No.	Kelas	Rata-Rata Nilai	KKM
1	XI-IPA 1	82,1	78
2	XI-IPA 2	79,7	78
3	XI-IPA 3	76,3	78
4	XI-IPA 4	80,3	78
5	XI-IPA 5	76,4	78
6	XI-IPS 1	76,9	78
7	XI-IPS 2	77,4	78
8	XI-IPS 3	72,4	78

Sumber : Guru TIK SMAN 14 Bandung (2013)

Fakta-fakta tersebut mendorong peneliti untuk dapat melakukan penelitian di SMAN 14 Bandung. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal, apabila ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran, terlebih untuk mata pelajaran dan pokok bahasan yang dinilai sulit menurut siswa. Untuk itu peneliti mengambil materi bahasa pemrograman *Pascal* karena kebanyakan siswa kesulitan dalam mempelajari materi ini secara konvensional maupun praktek langsung. Bahasa *Pascal* merupakan bahasa yang digunakan sebagai standar bahasa pemrograman bagi tim nasional Olimpiade Komputer Indonesia (TOKI). Sehingga media yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan memanfaatkan media *Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* adalah program yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis *digital* terutama dalam membuat soal-soal dalam berbagai varian. Keunggulannya adalah memungkinkan pengguna program ini dapat menciptakan bahan ajar berbasis *digital* dengan cara yang mudah, dalam waktu yang relatif singkat dan pengoperasiannya mudah.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI semester satu di SMAN 14 Bandung, dengan judul “Penggunaan Media *Hot Potatoes* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian secara umum, yaitu : "Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK?"

Secara khusus rumusan masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK?

Menyadari akan meluasnya masalah dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada media *Hot Potatoes*.
2. Jenis *quiz* yang digunakan dalam media *Hot Potatoes* ini hanya difokuskan pada jenis *quiz Jquiz* yaitu program untuk menyusun materi latihan yang berupa pilihan ganda
3. Hasil belajar yang dimaksud hanya mencakup ranah kognitif, dan ranah kognitif yang diukur hanya meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3). Untuk melihat ketiga aspek tersebut dalam mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi dilakukan *pretest-posttest* pada siswa.
4. Pembahasan materi dalam penelitian ini mengenai bahasa pemrograman *Pascal* pada mata pelajaran TIK semester I kelas XI.
5. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-IPA 5 di SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK.

Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK .
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan setelah menggunakan media *Hot Potatoes* pada mata pelajaran TIK.

D. Manfaat Penelitian

Selain bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 14 Bandung khususnya dalam mata pelajaran TIK, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan sarana penerapan sekaligus pendalaman teori keilmuan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para pengembang pendidikan khususnya dalam pengembangan media *Hot Potatoes*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran pada pengembang wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan teori dan pelaksanaan perancangan teknologi pembelajaran yang lebih baik dan inovatif. Serta untuk mengetahui

kelemahan dan kelebihan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Hot Potatoes*.

2. Manfaat Praktis

- a. Penggunaan media *Hot Potatoes* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar siswa, terutama apabila digunakan dalam proses belajar mandiri atau latihan terpadu baik di sekolah maupun di rumah.
- b. Bagi Siswa, memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat terlibat langsung dalam pembelajaran dan dapat lebih mengembangkan diri dengan cara belajarnya masing-masing. Selain itu dapat memberikan satu alternatif pemecahan masalah terhadap kesulitan siswa dalam memahami materi bahasa pemrograman *Pascal* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- c. Bagi peneliti, menjawab rasa penasaran mengenai media *Hot Potatoes* dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat bahan ajar secara *digital*.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan media *Hot Potatoes*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini adalah rincian tentang urutan rincian dari setiap bab dan bagian bab yang terdapat dalam skripsi ini.

- BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II Tinjauan Pustaka berisi penjabaran teori-teori atau dalil yang melandasi peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran dan hipotesis.

- BAB III Metode Penelitian berisi penjabaran terkait hal-hal penelitian termasuk desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, pemilihan sampel instrumen penelitian, metode penelitian, variable penelitian, rancangan penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, hasil uji coba instrumen penelitian, dan tahapan analisis data.
- BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi penjabaran hasil analisis data dan pembahasan atau analisis temuan.
- BAB V Simpulan berisi penjabaran terkait penafsiran atau pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Sedangkan saran ditujukan untuk pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

