

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang secara pesat, begitu juga dengan dunia pendidikan yang harus mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, sehingga nantinya dapat menghasilkan peserta didik yang tidak gagap teknologi.

Sejalan dengan diterapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimana materi pelajaran yang disampaikan disesuaikan dengan kondisi peserta didik, maka peran guru sangat menentukan sekali pada proses pembelajaran. Peserta didik harus terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus tepat dalam menentukan metode pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Suasana belajar yang tidak menyenangkan membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak dapat menerima ilmu yang diberikan, dan biasanya peserta didik tersebut akan menjadi malas untuk mempelajarinya. Suasana kelas juga perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, peserta didik akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran dan peserta didik merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Hal itu telah mengubah *peran guru* dan *peserta didik* dalam pembelajaran.

Peran guru telah berubah *dari*: (1) sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban, *menjadi* sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar; (2) *dari* mengendalikan

dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, **menjadi** lebih banyak memberikan lebih banyak alternatif dan tanggung jawab kepada setiap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sementara itu **peran peserta didik** dalam pembelajaran telah mengalami perubahan yaitu: (1) **dari** penerima informasi yang pasif **menjadi** partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (2) **dari** mengungkapkan kembali pengetahuan **menjadi** menghasilkan dan berbagai pengetahuan, (3) **dari** pembelajaran sebagai aktiivitas individual (soliter) **menjadi** pembelajaran berkolaboratif dengan peserta didik lain.

Sedangkan menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. *dari pelatihan ke penampilan,*
2. *dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja,*
3. *dari kertas ke “on line” atau saluran,*
4. *fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja,*
5. *dari waktu siklus ke waktu nyata.*

CMS atau *Content Management System* merupakan inovasi terbaru dalam pengelolaan web site, kehadirannya dapat membantu seseorang yang tidak memiliki kemampuan sebagai seorang webmaster untuk dapat mengelola situs dengan cara yang mudah. (wikipedia,2007).

Dengan demikian, setiap orang, penulis maupun editor, setiap saat dapat menggunakannya secara leluasa untuk membuat, menghapus atau bahkan memperbaharui isi website tanpa campur tangan langsung dari pihak webmaster.

Di negara maju, seperti Amerika, Kanada bahkan Jepang penggunaan *CMS* untuk media pembelajaran sebagai jaringan lokal dapat membantu guru dalam memperjelas suatu materi yang diajarkan, karena sifat *CMS* yang dapat fleksibel dan bisa terhubung secara langsung dengan berbagai informasi di internet, sehingga peran guru sebagai sumber informasi dapat digantikan sebagai navigator pembelajaran.

Berdasarkan persoalan di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai bahasa Jepang dengan menggunakan *CMS*. Persoalan tersebut akan dibahas dalam penelitian dengan judul: ***Pembelajaran E-Learning Bahasa***

Jepang Menggunakan CMS

1.2 Rumusan dan Pembatasan Masalah

Didalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol dengan pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS pada kelas eksperimen?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS pada kelas eksperimen?

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti penerapan e-learning bahasa Jepang yang menggunakan CMS dalam pembelajaran bahasa Jepang.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa yang menggunakan CMS dengan hasil pembelajaran siswa yang tanpa menggunakan CMS.
3. Hasil pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil dari tes awal dan tes akhir, sejauh mana perubahannya.
4. Mengamati efektifitas pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan metode konvensional
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS.

3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS pada kelas eksperimen.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk dunia pendidikan

- Dapat memberikan informasi e-learning bahasa Jepang
- Memberikan informasi mengenai media pembelajaran menggunakan metode e-learning.
- Memberikan alternatif media pembelajaran.

b. Untuk peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan atau bandingan dan juga dasar bagi penelitian selanjutnya

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku melalui pembelajaran yaitu perubahan yang lebih maju, lebih tinggi dan lebih baik daripada tingkah laku sebelum aktivitas pembelajaran(KBBI, 1991:609).

E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone.

CMS adalah Content Management System

1.5 Anggapan Dasar Penelitian dan Hipotesis

Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya perlu dibuktikan lagi(Surakhmad,1985)

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu dengan pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS, dapat membantu siswa dalam penguasaan materi cukup efektif.

Berdasarkan anggapan dasar diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian yang

merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara mengolah data dan cara menarik kesimpulan (Sutedi dalam Paulina,2007:7).

H_0 : Pembelajaran e-learning bahasa jepang menggunakan CMS tidak efektif.

H_k : Pembelajaran e-learning bahasa jepang menggunakan CMS lebih efektif .

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian murni, karena di dalamnya terdapat kegiatan mengontrol, manipulasi, dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007: 20).

Untuk melaksanakan penelitian eksperimen dibutuhkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini pada kelas eksperimen, diterapkan pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS dan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional.

1.6.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang tahun pelajaran 2009/2010.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Sampel diambil sebanyak 80 orang dari keseluruhan kelas XI yang berbeda. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas. Jumlah masing-masing sampel dari kedua kelas adalah sebanyak 40 orang.

1.6.3 Variabel Penelitian

Variabel atau titik perhatian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel (X), yaitu hasil dari pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS.
2. Variabel (Y), yaitu hasil dari pembelajaran bahasa Jepang yang diperoleh kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

1.6.4 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data yang akan digunakan penulis adalah berupa instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal tes khusus yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), sedangkan instrumen non tes berupa angket

1.6.5 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan data

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
2. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Memberikan *pre-test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap kedua kelas. Pada kelas eksperimen diadakan kegiatan pembelajaran e-learning bahasa Jepang menggunakan CMS. Sedangkan Pada kelas kontrol diadakan kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional.
5. Mengadakan *post-test* untuk mengetahui perbandingan hasil kedua kelas.
6. Menyebar angket untuk memperoleh data kualitatif.
7. Menganalisis data.
8. Menyusun laporan penelitian.
9. Melaporkan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengolahan data dilakukan dengan metode statistika, yaitu sebagai berikut.

1. Tes

- Menentukan skor tes awal (*pre-test*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan skor tes akhir (*post-test*).
- Mencari *Mean* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari *Standar Deviasi* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari *Standar Error* variabel (x) dan variabel (y).
- Memberikan Interpretasi dengan melihat t_{tabel} .

2. Angket

- Menggunakan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab I penulis membahas latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoritis

Pada bab II penulis membahas teori pembelajaran, model pembelajaran, teori *e-learning* dan CMS.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab III penulis membahas metode dan desain penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, alur penelitian, teknik pengolahan data, validitas dan reliabilitas instrumen, daya pembeda dan tingkat kesukaran instrumen, kriteria efektivitas pembelajaran, dan variabel penelitian.

Bab IV Analisis dan Interpretasi Data

Pada bab IV penulis membahas pengolahan data *pre-test*, pengolahan data *post-test*, pengolahan dan interpretasi data angket, kriteria efektivitas pembelajaran dan gambaran umum hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bab V penulis membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi.