

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat, dan mendorong kita untuk selalu berusaha meningkatkan dari apa yang terwujud saat ini. Mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satu diantaranya adalah dengan meningkatkan kualitas dan mutu sumber daya manusia yang dapat menangani berbagai masalah yang timbul seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Masalah yang menjadi sorotan utama dalam pendidikan di Indonesia adalah masalah mutu dan kualitas pendidikan. Masalah mutu dan kualitas ini berhubungan erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah berlangsungnya proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar kadang kala membosankan apabila materi yang disampaikan kurang menarik. Terutama pada beberapa mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi untuk memahaminya. Melihat hal itu, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan siswa untuk tetap fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Fenomena-fenomena pendidikan yang ada dalam masyarakat tidaklah sederhana yang kita bayangkan, semuanya penuh dengan berbagai

permasalahan yang makin hari terasa makin kompleks dan menuntut kita untuk mendapatkan pemecahannya. Pendidikan memiliki pengertian yang jauh lebih luas dari pengajaran, oleh sebab itu pengajaran dikatakan sebagai bagian dari proses pendidikan, namun walaupun demikian pengajaran sangatlah penting dalam pendidikan. Proses pembelajaran ada berbagai aspek yang satu sama lain saling terkait dan membentuk sebuah sistem yang tidak dapat dipisahkan.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah dengan memfasilitasi pembelajaran dengan media tertentu yang salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sifatnya interaktif. Lily Rompas (1987:16) dalam Fadillah (2009: 2) mengemukakan:

Penggunaan-penggunaan konsep teknologi pendidikan yang komprehensif, aspek alat dan metode yang berinteraksi dengan aspek software atau perangkat lunak serta perangkat keras atau hardware untuk memecahkan masalah makro dan mikro adalah sangat ideal. Salah satu bentuk konsep teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan media sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran pada hakekatnya bertujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Melalui bantuan media siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati, dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar. Secara operasional gurulah yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah sehingga seorang guru dipersyaratkan mempunyai sikap positif terhadap teknologi pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Namun di lapangan pandangan, persepsi sikap, tanggapan,

perasaan serta penilaian guru terhadap teknologi pembelajaran, serta pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih beragam.

Internet adalah salah satu aplikasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Internet merupakan jembatan penghubung antara dunia pendidikan dengan teknologi informasi. Melalui komputer yang terhubung dengan jaringan internet peserta didik dapat mengakses berbagai macam informasi. Meluasnya pemanfaatan internet merupakan suatu potensi untuk pengembangan pembelajaran dengan sistem *online*. Pembelajaran dengan sistem *online* memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat. Istilah "belajar *online*" (*online learning*) memiliki banyak padanan istilah yang sering digunakan termasuk *e-learning*, *internet learning*, *distributed learning*, *networked learning*, *tele-learning*, *virtual learning*, *computer-assisted-learning*, *Web-based learning*, *distance learning*.

Sistem belajar *online* memberikan suatu manfaat yang sangat besar baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Dimana peserta didik dapat melakukan pembelajaran atau mengakses materi pelajaran tanpa terbatas waktu dan tempat. Bagi pendidik juga memperoleh manfaat yang serapa yaitu dapat melakukan pembelajaran setiap saat dan dari manapun, dapat memperbaharui materi yang dengan segera dapat diketahui oleh peserta didik perubahan tersebut, mengarahkan peserta didik kepada informasi sesuai kebutuhan mereka, dan jika didesain secara tepat dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan dan tingkat keahlian peserta didik serta memberi materi yang tepat kepada peserta didik untuk dipilih dalam rangka mencapai *outcome* yang diinginkan.

"Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa". (Miarso, 1986). Menurut Gerlak (Achsin 1986) dalam Fadillah (2009: 3) bahwa media pendidikan diklasifikasi dalam lima kategori yaitu:

- (1) benda asli dan manusia.
- (2) gambar-gambar.
- (3) benda-benda yang didengar.
- (4) benda-benda cetakan.
- (5) benda-benda yang dipamerkan.

E- magazine berbasis web merupakan suatu inovasi dalam perkembangan media pembelajaran. *E- magazine berbasis web* adalah suatu bentuk media berupa majalah yang bersifat *digital* yang di publikasikan melalui pemanfaatan *web*. Sifatnya yang interaktif menjadikan majalah digital berbasis *web* dapat membantu siswa untuk belajar. Publikasi majalah *digital* atau *e-magazine* melalui *web* menjadikan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja.

Survey yang dilakukan *Texterity Times Inc* (2007) dalam Fadillah (2009: 4); suatu badan survey tentang minat masyarakat untuk membaca khususnya di negara Eropa; menyimpulkan tentang minat membaca majalah dengan tampilan majalah *digital* sebagai berikut:

1. *Digital magazine reader satisfaction rates remain high, with 89% of readers "very satisfied" or "satisfied" with their digital edition, an increase over the last two years.*

2. *Digital magazine readers are highly engaged with the digital edition; 90% read the digital edition the same week.*
3. *Over 61% of digital readers have read 3 or 4 of the last four issues, comparable to the rate for a typical print reader.*

Berdasarkan hasil survey tersebut terlihat terjadi kepuasan pembaca saat membaca majalah dalam kemasan *digital* yaitu sebanyak 89%. Dari kemajuan media semacam ini peneliti ingin meneliti tentang bagaimana pengaruh penggunaan *e-magazine* berbasis *web* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris .

B. Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan *e-magazine* berbasis *web* dengan siswa yang menggunakan media cetak pada mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas ?”

Melihat permasalahan umum di atas sehingga akan dibahas berbagai permasalahan dalam beberapa pertanyaan penelitian secara lebih khusus yang terkait dengan hal itu, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *e- magazine* berbasis *web* dengan siswa yang menggunakan media cetak pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pengetahuan ?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *e-magazine* berbasis *web* dengan siswa yang menggunakan media cetak pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pemahaman ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *e-magazine* berbasis *web* dengan siswa yang menggunakan media cetak pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif aspek penerapan ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefektifan *e-magazine* berbasis *web* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah Menengah Atas. Secara rinci tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *e-magazine* berbasis *web* dibandingkan dengan media cetak terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pengetahuan
2. Mengetahui pengaruh penggunaan *e-magazine* berbasis *web* dibandingkan dengan media cetak terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif aspek pemahaman

3. Mengetahui pengaruh penggunaan *e-magazine* berbasis *web* dibandingkan dengan media cetak terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif penerapan.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan teknik pembelajaran khususnya *e-magazine* berbasis *web* dengan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Atas.

2. Secara praktis

- a. Upaya pengembangan kawasan teknologi pendidikan, khususnya mengenai inovasi teknik-teknik pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Sebuah penelitian yang memberikan hasil bersifat aplikatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar pada jangka waktu yang panjang.
- c. Sebagai bahan masukan, dan penambahan sumber belajar yang bervariasi dalam rangka mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer disekolah.
- d. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam pembelajaran tertentu dalam kegiatan belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan atau kesalahan pemahaman dalam penafsiran kata dalam penelitian ini maka telah dicantumkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh pada penelitian ini diartikan sebagai perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah daya capai pada akhir suatu proses pembelajaran yang dimiliki siswa. Hasil atau kemampuan yang ingin dicapai pada penelitian ini dibatasi oleh daya capai yang pokok mencakup ranah kognitif saja

Lebih khusus lagi pada penelitian ini hasil belajar dibatasi oleh tiga kemampuan pokok yakni, aspek pengetahuan (C1) yaitu siswa dituntut untuk mengingat konsep yang diajarkan, aspek pemahaman (C2) yaitu siswa dituntut untuk mengerti dan memahami apa yang diajarkan, dan aspek penerapan (C3) yaitu siswa dituntut untuk mengimplementasikan dan melakukan apa yang telah diajarkan.

3. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang saat ini telah menjadi prioritas di lingkungan sekolah baik sejak tingkat SD bahkan Taman Kanak-Kanak apalagi sangat utama di Perguruan Tinggi. Bahasa Inggris

merupakan sebuah pembelajaran bahasa yang dituntut tidak hanya keterampilan berbahasa saja melainkan kepada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa di dalam dan luar sekolah. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai bahan materi adalah mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas pada materi pokok wacana dalam pembelajaran.

4. *E-magazine*

Majalah yang di kemas dalam bentuk elektronik atau digital, cara bacanya sama seperti membaca email ataupun membuka sebuah file menggunakan program pembaca seperti Adobe Reader.

5. *Web*

Web adalah suatu sarana pembagian informasi antara pengguna jaringan komputer. Suatu informasi (berupa tulisan, gambar, suara, atau video) dapat diberikan kepada orang lain yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan atau pembagian pekerjaan.

6. *E- magazine berbasis web*

Suatu bentuk media berupa majalah yang bersifat *digital* yang di publikasikan melalui pemanfaatan *web*. Sifatnya yang interaktif menjadikan *e-magazine* berbasis *web* dapat membantu siswa untuk belajar. Publikasi majalah *digital* melalui *web* menjadikan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja.