**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah bidang yang harus diutamakan oleh setiap negara, sebab menyangkut kehidupan masa depan bangsa. Pendidikan di Indonesia menjadi kompleks, karena didalamnya memiliki hal yang saling berkaitan satu sama lain. Pada hakekatnya pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjalankan tugas yang diembannya dengan lebih baik. Pendidkan diarahkan pada tujuan yang hendak dicapai seperti yang tercantum dalam

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (2003:8) sebagai berikut:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mendiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Pembelajaran merupakan suatu proses dasar dari pendidikan, dari ruang lingkup terkecil yang dapat menentukan berjalan dengan baik atau tidaknya dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang kongkrit akan mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari verbalisme yang terjadi secara terus menerus. Penyampaian materi yang tidak bervariasi dapat menyebabkan tujuan pembelajaran yang tidak tercapai dan rasa bosan kapada peserta didik.

Ilmu pengatahuan dan teknologi sangat berkembang pada era modernisasi seperti sekarang ini, khususnya pada teknologi informasi yang sangat berpengaruh terhadap penyusunan strategi pembelajaran. Dengan kemajuan tersebut para guru menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Menggunakan media komunikasi dalam proses belajar mengajar bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Variasi dalam proses pembelajaran sangat diharapkan peserta didik dapat belajar mandiri yanag pada akhirnya akan mengembangkan aspek pribadi siswa. Setiap unsur-unsur dalam pembelajaran sangat penting guna mendukung proses belajar mengajar, maka media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung selain belajar secara tatap muka di kelas.  Para guru dituntut agar mampu menggunakan media-media yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Menurut Hamalik (Arsyad, 2014:2) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran di sekolah dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Menurut Oemar Hamalik (Karim, 2007:5) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan juga dapat menunjang minat siswa dalam belajar. Menurut Karim (2007:6) :

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Mukhopadhyay (Rusman dkk, 2012:24) berpendapat bahwa pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Bishop G. (Rusman dkk, 2012:24) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (*flexible*), terbuka, dan dapat diakses oleh siapa pun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Pembelajaran berbasis web (*e-learning*) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses dimana saja dengan melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Sistem pendidikan berbasis *e-learning* di tingkatan sekolah menengah, sistem pendidikan berbasis *e-learning* masih terbilang kurang optimal dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi kendala dalam penerapan sistem pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *e-learning*. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah sumber daya manusia (SDM) yang masih minim pengetahuan dalam bidang IT, infrastruktur yang masih belum memadai di sekolah-sekolah, dan kurangnya dukungan dari beragam pihak.

Mengatasi kendala-kendala yang menjadi penghambat penerapan
*e-learning* di tingkat sekolah menengah tidak lepas dari peran dan dukungan beragam pihak. Sumber daya manusia (SDM) dalam hal ini guru sebagai tenaga pendidik perlu mendapatkan pelatihan dalam bidang IT sehingga menguasai teknologi informasi dan komunikasi digital dan penerapannya. Masalah infrastruktur bukanlah menjadi kendala utama dalam penerapan sistem pendidikan berbasis *e-learning* dikarenakan saat ini kemajuan teknologi semakin memudahkan akses beragam konten digital seperti *e-book* dan lainnya. Tinggal yang perlu diperhatikan dan dikembangkan adalah kreatifitas guru dalam penyampaian materi-materi yang bersifat *e-learning*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 13 Makassar pada tanggal 24 Januari 2015 bahwa terdapat masalah kurang efektifnya proses pembelajaran yang disebabkan karena hanya dimanfaatkannya buku sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan. Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar, diperoleh data bahwa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mengutamakan guru sebagai penyampai pesan sehingga materi yang dipelajari siswa lebih bersifat konvensional karena guru kurang m emaksimalkan pemanfaatan media yang lebih interaktif sebagai alat bantu guru mengajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang fokus dan kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif, dimana dalam proses pembelajaran tersebut guru hanya cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang bervariatif serta kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Disisi lain, guru terkesan menggunakan pendekatan *teacher centre* sehingga kurangnya interaksi terhadap guru dan umpan balik dari siswa. Upaya yang dapat ditempuh sebagai salah satu alternatif guna mengatasi kondisi diatas adalah memanfaatkan media berbasis web (*e-learning*) yaitu *Quipper School.*

*Quipper School* adalah media berbasis *e-learning* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar, dan juga dapat memberikan tugas serta guru langsung dapat mengetahui hasil yang diperoleh siswa. Adanya karakteristik siswa yang senang dengan media berbasis internet dan hampir setiap hari siswa menggunakan *internet* dan juga *Quipper School* ini merupakan media pembelajaran berbasis *online* yang dimana telah menyediakan berbagai materi dan soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA dan IPS. Guru tinggal memilih materi dan soal yang tersedia dan tidak perlu mengoreksi hasil pekerjaan siswa karena sudah disediakan secara otomatis.

Startup edukasi online asal Inggris *Quipper* hadir di Indonesiadan beroperasi secara resmi pada Februari 2014. *Quipper School* Indonesia juga bukan merupakan *startup* pendidikan pertama yang menyediakan platform untuk menunjang proses KBM di Indonesia. Quipper memiliki lima produk aplikasi *e-learning* yang terus dikembangkan yaitu [*Quipper Quiz*](http://www.quipper.com/products/quipper-quiz)*,* [*StraightAce*](http://www.quipper.com/products/straightace)*,* [*Quipper Courses*](http://www.quipper.com/products/quipper-courses)*,* [*Gakumo*](http://www.quipper.com/products/gakumo)*, dan juga* [*Quipper School*](http://www.quipper.com/products/quipper-school)*.*

Penggunaan *Quipper School* dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer dan *internet* serta memadukan media gambar dan video sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimana dapat lebih menarik perhatian siswa dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan siswa yang selanjutnya dapat diketahui melalui pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul: Pengaruh Penggunaan *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Makassar.

1. **Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya yaitu

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar ?
2. Bagaimana gambaran tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada penggunaan *Quipper School* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar melalui *pretest* dan *posttest*.
3. Bagaimana hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan moral/fabel.
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa *Quipper School* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar.
2. Gambaran tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada penggunaan *Quipper School* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar melalui *pretest* dan *posttest.*
3. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan moral/fabel
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
2. Bagi siswa, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pengetahuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Khususnya dengan menggunakan *Quipper School*.
4. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Terkhusus dalam pengadaan alat penunjang media pembelajaran.
5. Manfaat praktis
6. Bagi siswa, sebagai bahan belajar agar semakin meningkatkan hasil belajarnya.
7. Bagi guru, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pemilihan dan penggunaan media, khususnya dalam menggunakan *Quipper School.*
8. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.