**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi semakin pesat, sambutan masyarakat terhadap perkembangan ini beragam, berbagai layanan masyarakat sudah menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia bisnis dikenal istilah *e-business* atau *e-commerce,* di dunia pemerintahan dikenal dengan istilah *e-government* dan dalam sistem penganggaran dan belanja suatu daerah dikenal dengan istilah *e-budgeting.* Bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning.*

Kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi menjadi tidak terelakkan lagi. Kehadiran teknologi informasi tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan jaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Secara sederhana keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari adanya perubahan positif pada diri manusia. Maka seseorang dikatakan terdidik jika dia mengalami pertumbuhan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku yang berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, hal yang penting untuk diperhatikan adalah pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan itu sendiri, karena kegiatan pembelajaran adalah proses tatap muka secara langsung yang terjadi diantara guru sebagai tenaga pendidik dengan siswa sebagai peserta didik.

Pembelajaran sama saja dengan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pesan atau informasi itu dapat berupa pengetahuan, ilmu, keahlian, ide, pengalaman, sejarah, dan sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan pendidik terhadap peserta didik itu sangat tergantung bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Jika pembelajaran yang dilakukan efektif maka peserta didik pun akan dapat menyerap ilmu dan pesan yang pendidik sampaikan.

Kemampuan pendidik dalam menyampaikan pelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Seorang pendidik dituntut untuk mampu mengemas materi dengan cermat dan memperhatikan metode panyampaiannya. Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi sangat tergantung dengan kelancaran komunikasi dengan peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk memperlancar komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.

Penggunaan media mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih praktis dan efisien. Selain itu, kesulitan seorang pendidik dalam menyampaikan materi sedikit banyak menjadi berkurang dengan kehadiran media. Karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan materi dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar juga dapat disederhanakan melalui perangkat media. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah mencerna dan memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media juga membuat materi menjadi lebih menarik karena melalui media bahan pelajaran dapat disampaikan dalam bentuk visual maupun audio visual. Dengan menambahkan visual pada pembelajaran dapat menaikkan ingatan dari 14% ke 38% (Pike 1989). Penelitian tersebut juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Waktu yang digunakan untuk menambahkan prestasi verbal sebuah gambar barang kali tidak bernilai ribuan kata, namun 3 kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja.

Berbagai macam media pembelajaran seperti LKS, buku teks, dan modul telah umum dipergunakan. Selain itu, sekarang juga sedang berkembang media audio visual seperti video pembelajaran, makromedia, powerpoint, hingga yang memanfaatkan jaringan internet yaitu *e-learning*. Internet sebagai salah satu sumber belajar telah melahirkan konsep *e-learning*. *E-learning* adalah proses pendidikan yang memanfaatkan fasilitas internet sebagai salah satu sarana dan media dalam pembelajaran.

Berbagai aplikasi penyedia layanan edukasi, baik berbayar maupun tidak berbayar tersedia dan menyediakan konten-konten pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran, seperti: *edukasi.net, zenius.net, edmodo.com, quipperschool.com*, dan lain sebagainya.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan *e-learning quipperschool.com* sebagai layanan yang dapat diakses secara gratis oleh peserta didik.

Sebuah riset akademis yang dilakukan oleh Dr. Ferdinand Blancaflor Pitagan, seorang guru komputer sains SMA di Filipina menyatakan bahwa penggunaan *quipperschool* membantu peserta didik meningkatkan prestasi akademik mereka dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, peserta didik lebih rajin mengumpulkan tugas mereka dengan menggunakan *quipperschool*, dan peserta didik menjadi lebih rajin hadir di kelas jika guru menggunakan *quipperschool*.

Pengalaman penulis sejak agustus tahun 2014 menggunakan aplikasi ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pengaruh penerapan aplikasi *quipperschool.com* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Selain menggunakan konten aplikasi yang tersedia di internet, pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media animasi yang dibuat dengan menggunakan macromedia flash maupun Microsoft Powerpoint.

SMA Negeri 1 Ma’rang sebagai salah satu penyelenggara pendidikan dituntut pula untuk menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran, masalahnya adalah sarana untuk menunjang pembelajaran belum memadai, untuk menyelenggarakan pembelajaran berbasis internet, sekolah hanya menyiapkan jaringan internet yang bisa diakses siswa dengan menggunakan perangkat yang mereka miliki. Sekolah belum bisa memfasilitiasi siswa belajar dengan menyiapkan perangkat komputer yang terhubung internet selayaknya laboratorium komputer.

Untuk mengatasi keterbatasan/ ketersediaan perangkat, guru menerapkan pembelajaran kelompok dimana setiap kelompok mempunyai perangkat untuk mengakses internet yang digunakan bersama secara berkelompok.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *e-learning quipperschool.com* dan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan *e-learning quipperschool.com* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan yang menerapkan *e-learning quipperschool.com* dan menggunakan media animasi.
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *e-learning quipperschool.com* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ma’rang Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan yang menerapkan *e-learning quipperschool.com* dan menggunakan media animasi.
4. **Manfaat Penelitian**

 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau masukan dalam pembelajaran matematika yakni:

1. Bagi siswa, penggunaan *e-learning quipperschool.com* mendorong siswa untuk menggunakan internet secara positif, mengakses sumber belajar di dunia maya.
2. Bagi guru, *e-learning quipperschool.com* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran berbasis internet yang murah dan mudah digunakan serta memotivasi guru untuk menggunakan media animasi dalam pembelajaran.
3. Bagai sekolah, mudah-mudahan hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi bagi pengambil kebijakan di sekolah untuk menerapkan pembelajaran berbasis internet ini di sekolah.
4. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang penggunaan *e-learning quipperschool.com* dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.