

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib didapatkan oleh setiap manusia baik anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Untuk itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang ada, kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Aplikasi-aplikasi yang terdapat di android menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, *chatting*, dan lain sebagainya. Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat di android juga memudahkan peserta didik untuk mencari beragam referensi sebagai penunjang proses pembelajaran. Meskipun di dalamnya banyak terdapat aplikasi hiburan yang bisa membuat peserta didik kecanduan, tetapi penggunaan secara bijaksana diharapkan tidak akan membuat peserta didik melupakan kewajibannya yang utama yaitu belajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. *E-learning* muncul sebagai eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, termasuk di dalamnya perkembangan dan penggunaan internet. Keberadaan internet telah benar-benar mendunia dan telah membuat seakan-akan dunia tanpa batas. Komunikasi dan informasi akan segera tersebar dengan begitu cepat tanpa mengenal perbedaan wilayah dan waktu. Internet telah menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam memenuhi rasa ingin tahu terhadap perkembangan informasi.

Rosenberg menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell dan Kamarga yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat *e-learning* (Rusman, 2012:316). *E-learning* atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap pertemuan proses pembelajaran.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat di virtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih

dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

Kelebihan *e-learning* diantaranya yaitu: pertama, memiliki fitur e-moderating di mana proses pembelajaran terjadi dengan mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau dapat melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Kedua, dengan menggunakan sistem ini terdapat bahan ajar yang terstruktur yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Ketiga, pada proses evaluasi, pendidik bisa me-review bahan ajar kapan saja dan di mana saja karena bahan ajar tersimpan di dalam sistem.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 1 Kota Cirebon, diketahui bahwa Guru di MTsN 1 Kota Cirebon telah melakukan penerapan model pembelajaran *e-learning*. Adapun dalam penerapannya telah dilakukan seoptimal mungkin, hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan *e-learning* untuk menunjang pembelajaran melalui pemanfaatan video, power point dan pemberian tugas kepada siswa dengan materi terbatas. Akan tetapi proses belajar seperti inilah yang dapat mengurangi motivasi belajar siswa karena mengalami kebosanan atau kurangnya ketertarikan siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut, makadari itu peneliti mengambil judul penelitian tentang **"PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 1 KOTA CIREBON"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Cirebon.
2. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi ajar kurang memadai.

3. Siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran jarak jauh.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah tertentu yang akan diteliti dalam penelitian ini. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi media pembelajaran *e-learning*.
2. Pemahaman yang dimaksud dibatasi dalam mata pelajaran IPS.
3. Mengkaji tentang motivasi belajar siswa di kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian yang sedang peneliti angkat, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *E-Learning* di MTsN 1 Kota Cirebon?
2. Bagaimana motivasi pembelajaran *E-Learning* di MTsN 1 Kota Cirebon?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 1 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *E-Learning* di MTsN 1 Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi pembelajaran *E-Learning* di MTsN 1 Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *E-Learning* terhadap pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 1 Kota Cirebon.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran E-Learning terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 1 Kota Cirebon.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mendorong pemanfaatan kemajuan teknologi bagi siswa dalam dunia pendidikan.
- 2) Memotivasi siswa untuk terus mau belajar dengan keadaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

b. Bagi Guru

- 1) Manfaat bagi guru yang diharapkan dapat dijadikan Pembelajaran dengan keadaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
- 2) Menambah referensi guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan dalam meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik, serta mengingatkan kembali agar pendidik dapat menjalankan perannya dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran *e-learning*.