

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sarana membentuk kepribadian manusia dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan secara terus menerus terlihat pada beberapa kali perubahan pada kurikulum. Upaya pemerintah yang lain terlihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan saat ini, salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru di lingkungan belajar.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Melalui Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tersebut, dalam pembelajaran diharapkan pendidik dapat menggunakan metode maupun media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir, karakteristik dan kondisi belajar siswa.

Dalam hal ini guru selaku seorang pengajar perlu mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan siswa lebih aktif serta mampu mengeksplorasi diri untuk berkembang secara sikap maupun

pengetahuan terkait pembelajaran, untuk menjadikan pembelajaran menjadi bermakna guru perlu melibatkan siswa secara langsung didalam pembelajaran.

Menurut Sudjana & Rivai (2002) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan proses berfikir siswa dari berfikir kongkret menuju ke berfikir abstrak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam belajar sehingga akan lebih memahami apa yang dipelajari, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Pendidik harus menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum karakteristik sasaran, tuntutan pemecahan masalah belajar (Daryanto, 2014: 171). Artinya guru harus mampu menyiapkan bahan ajar yang mudah untuk dipahami oleh karakteristik dan cara belajar masing-masing siswa.

Menurut Gilbert dan Jones, *e-learning* adalah segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk elektronik untuk membantu manusia belajar. Kemudian menurut Hartley *e-learning* sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer berjaringan untuk membantu proses belajar manusia (Dian dan Rakhmat, 2017: 3). Jadi pada dasarnya penggunaan *e-learning* merupakan alternative pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan pembelajaran, penggunaan *e-learning* menuntut guru untuk memahami perkembangan teknologi yang kian pesat, guru perlu memiliki penguasaan teknologi yang baik sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum 2004, merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan sejak SD dan MI sampai

SMP dan MTS. Pendidikan IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Sadeli, 1986:21).

Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Berdasarkan karakteristik tersebut secara jelas diungkapkan bahwa pembelajaran IPS bersifat dinamis yang artinya perlu adanya penyesuaian didalam pembelajaran agar relevan dengan perkembangan zaman, di era yang serba teknologi maka pembelajaran perlu dikemas dengan baik sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan aktif serta tidak terkesan membosankan dengan media-media yang bersifat konvensional saja.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 18 Kota Cirebon diketahui bahwa dalam pembelajaran para guru telah mengembangkan bahan ajar dengan interaktif yang berbasis *e-learning*. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan dalam upaya untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dengan harapan siswa akan dapat belajar secara optimal terutama mereka lebih termotivasi dalam belajar, mudah memahami materi ajar, dan dapat memahami rangkaian materi bahan ajar ini secara komprehensif. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru antara lain berupa modul yang disusun dengan kebutuhan karakteristik dan tahap perkembangan siswa yang diorientasikan dalam upaya untuk mencapai tujuan belajar. Namun demikian seiring dengan upaya yang dilakukan guru dengan mengembangkan bahan ajar dan berbasis *e-learning* masih belum diiringi dengan respon yang positif dari siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru, karena modul yang dikembangkan masih

sebatas teks saja dan belum menerapkan prinsip bahan ajar interaktif yang seharusnya terdapat keterpaduan antara komponen teks, audio, maupun gambar sehingga siswa kurang tertarik dengan modul yang dikembangkan oleh sekolah. Pada sebagian siswa disinyalir masih banyak yang kurang termotivasi, diindikasikan jenuh dan terkesan tidak menarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dengan demikian terimplikasikan pada prestasi belajar siswa yang rendah. Dalam era pandemi pembelajaran berbasis pada *e-learning* sesungguhnya satu hal yang penting dalam upaya meminimalisir terjadinya penularan di warga sekolah oleh karena itu upaya pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* sesungguhnya perlu untuk dilakukan meskipun demikian secara realita di lapangan ternyata masih belum didukung dengan respon yang baik di kalangan siswa. Atas dasar hal tersebut di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS E-LEARNING DALAM MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 18 KOTA CIREBON”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya respon siswa terhadap pembelajaran online (*e-learning*).
2. Pembelajaran online (*e-learning*) yang kurang optimal membuat siswa menjadi pasif.
3. Bahan ajar yang digunakan belum interaktif.
4. Bahan ajar yang digunakan tidak menarik.

## **C. Fokus Kajian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas untuk menghindari meluasnya pembahasan penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang

bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya (Prastowo, 2014). Bahan ajar interaktif dibuat dengan teknologi multimedia. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik untuk belajar lebih baik.

*E-learning* dapat diartikan sebagai media pembelajaran elektronik, dalam hal ini *E-learning* yang digunakan merupakan jenis web, secara spesifik sekolah menggunakan *E-Learning* berbasis Moodle.

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi mata pelajaran IPS kelas VIII SMP BAB Mobilitas Sosial.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah telah disampaikan di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahap-tahap yang dilakukan pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Kota Cirebon?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* dalam mata pelajaran IPS?
3. Apakah faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Kota Cirebon?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tahap-tahap yang dilakukan pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Kota Cirebon.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* dalam mata pelajaran IPS.

3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 18 Kota Cirebon.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Selain mempunyai tujuan, hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa, sebagai alternative sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri siswa.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan referensi tambahan untuk pembelajaran di sekolah.

