

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi ikut serta membawa perubahan besar dalam semua aspek di dalam kehidupan manusia. Dalam kenyataannya, perubahan ke masa yang akan datang terlalu cepat sehingga dengan cepat pula mempengaruhi kebudayaan saat ini. Perubahan tersebut terjadi karena dipacu oleh kemampuan teknologi modern (Sudjana dan Rifai, 2003: 24). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini telah berpengaruh dalam segala bidang di dalam kehidupan manusia. Contohnya komputer serta internet merupakan sarana untuk memperlancar aktivitas bukanlah hal yang baru lagi. Komputer dan internet sangat diperlukan untuk penyajian segala macam informasi. Pemanfaatan teknologi komputer merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk penyampain materi atau bahan ajar.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari guru kepada murid. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, ilmu, keahlian, pengalaman, dan lain sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan guru terhadap murid itu sangat tergantung bagaimana ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Jika pembelajaran yang dilakukan efektif maka siswa pun akan dapat menyerap ilmu dan pesan yang guru sampaikan, begitupun sebaliknya. Faktor penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah ketika seorang guru dapat menyampaikan pelajaran dengan baik. Seorang guru dituntut untuk mampu menyampaikan materi dengan cermat, jelas dan memperhatikan metode panyampaiannya dan media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPS.

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus menggunakan metode pembelajaran yang cocok atau tepat agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat apabila terdapat adanya kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan, kesiapan

guru dalam mengajar, kondisi siswa dan kreatifitas siswa. Efektivitas penggunaan metode dapat terjadi jika ada kesesuaian antara metode satu dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pembelajaran sebagai persiapan tertulis (Djamarah, 2002: 87).

Dalam pembelajaran IPS mencakup berbagai wawasan dan pengetahuan yang terdapat dalam lingkungan sosial. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI sampai dengan jenjang SMP/MTS. Pada tingkat SD/MI, IPS memuat berbagai Kompetensi Dasar yang harus diterapkan dan diajarkan pada siswa, dengan tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai Warga Negara yang menguasai pengetahuan (*knowlwdge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang mana agar bisa digunakan untuk kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya 2009: 7).

Pembelajaran IPS merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh guru kepada siswa untuk membangun pemahaman terhadap mata pelajaran IPS, yang bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dalam bidang IPS (Agung, 2009: 11).

Media pembelajaran komputer dan internet yang bersifat dinamis sangat mendukung sekali jika digunakan dalam proses pembelajaran, karna mempunyai kemampuan untuk menjelaskan materi lebih baik. Media pembelajaran tersebut mampu diisikan banyak materi teori, praktek maupun benda asli dalam bentuk teks atau audio visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Penyampaian materi melalui komputer dapat bersifat interaktif sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan komputer sebagai salah satu media belajarnya. Contoh, siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik (*browsing, chatting, vidiocall*) dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional.

Menurut Pike (dalam Silberman, 2002: 3). Pembelajaran dengan memanfaatkan media juga bisa membuat materi menjadi lebih menarik karena melalui media bahan pelajaran dapat disampaikan dalam bentuk visual maupun audio visual. Berbagai macam media pembelajaran seperti LKS, buku teks, dan modul telah umum dipergunakan. Selain itu, saat ini 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.

Dalam prosesnya *E-learning* (*Electronic Learning*) sebagai media *distance learning* (pembelajaran jarak jauh) menciptakan paradigma baru apabila dibandingkan dengan pendidikan konvensional. Dengan penggunaan *E-learning* tersebut guru akan lebih berperan sebagai “*fasilitator*” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan teknik mengajar yang baik dan benar, menyajikan bahan ajar yang menarik sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Diharapkan melalui media *E-learning* ini mampu menyajikan materi pelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar serta materi yang disampaikan lebih efektif.

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa di MTs N 3 Kabupaten Cirebon telah tersedia sarana dan prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi yang cukup memadai. Sarana dan prasarana tersebut sudah layak untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan *E-learning*. Siswa MTs N 3 Kabupaten Cirebon juga telah dikenalkan dengan komputer dan internet. Namun demikian, sejauh ini efektifitas media tersebut masih belum diketahui tingkat ketercapaiannya. Atas dasar itu peneliti memandang penting untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas *e-learning* dalam pembelajaran IPS, sehingga peneliti mengangkat judul “Efektivitas pembelajaran IPS melalui *e-learning* di MTs Negeri 3 Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam era Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti saat ini, *E-learning* masih dalam proses pengembangan di MTs N 3 Kabupaten Cirebon.
2. Ketersediaan fasilitas internet di MTs N 3 Kabupaten Cirebon, belum maksimal dimanfaatkan untuk *E-learning*.
3. Ada beberapa guru MTs N 3 Kabupaten Cirebon yang masih belum mengetahui penggunaan *E-learning*.
4. Belum diketahui efektivitas penggunaan *E-learning* untuk pembelajaran di MTs N 3 Kabupaten Cirebon.
5. Kurang adanya respon dari siswa terkait dengan implementasi *e-learning* dalam pembelajaran.

C. Fokus Kajian

Berdasarkan paparan masalah di atas, maka focus penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Efektivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon dilihat dari ketuntasan belajar, aktivitas belajar dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
2. Respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon.
3. Penelitian dilakukan di MTs Negeri 3 Kabupaten Cirebon kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon?

2. Bagaimana efektivitas pembelajaran IPS menggunakan *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam proses pembelajaran *E-learning* di MTs Negeri 3 Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon.
2. Mengetahui efektivitas pembelajaran IPS menggunakan *E-learning* di MTs N 3 Kabupaten Cirebon.
3. Mengetahui factor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran *E-learning* di MTs Negeri 3 Kabupaten Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai salah satu cara untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
 - b. Sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Menempatkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan penguasaan computer
3. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam penguasaan computer dan internet.
4. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Dapat menggunakan *E-learning* sebagai alternatif media pembelajaran.
- b. Dapat mengetahui efektivitas penggunaan *E-learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

