

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan di dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi yang sangat berkembang dengan pesatnya. Hal ini sangat berdampak terhadap perubahan sosial dan budaya, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Munculnya berbagai macam produk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada para pendidik dan tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan, produk teknologi pun dapat digunakan sebagai pemacu motivasi belajar siswa guna mengembangkan serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif terhadap perkembangan zaman.

Penggunaan hasil teknologi dalam pendidikan secara umum sudah dikenal dalam pendidikan antara lain penggunaan alat-alat bantu belajar (*slide, OHP, LCD projector*), penggunaan komputer, dan penggunaan alat-alat laboratorium. Sejalan dengan berkembangnya inovasi bidang teknologi komputer yang terakses ke internet pada awal tahun 90-an maka model pembelajaran pun disesuaikan dengan kemajuan zaman.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk dapat mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, maka dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menantang sehingga dapat memancing motivasi dan kreativitas siswa. Untuk itu diperlukan adanya suatu pembelajaran yang tidak hanya melibatkan aspek kognitif siswa saja tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Selama ini dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung hanya menekankan pada aspek kognitifnya saja sehingga terkesan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki target pembelajarannya dititikberatkan pada pembelajaran yang bersifat hafalan dan hanya terbatas pada penguatan materi saja sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan, sedangkan aspek afektif dan psikomotor siswa sering diabaikan.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh aspek afektif dan psikomotor dalam Pendidikan Kewarganegaraan maka diperlukan adanya suatu pembelajaran yang menuntut keaktifan dari siswa, salah satunya melalui pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Melalui *e-learning* siswa tidak hanya menerima informasi pengetahuan dari guru saja tetapi juga siswa dilibatkan dalam proses mencari dan menganalisis berbagai sumber informasi yang diperolehnya. Dengan demikian diharapkan kesan dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai

pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, menjadi pelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih kreatif.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 Bab XII Pasal 45 (ayat 1) mengenai sarana dan prasarana pendidikan menyatakan bahwa :

Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan internet yang sangat pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang pendidikan. Saat ini, dalam dunia pendidikan sudah dikembangkan suatu pembelajaran yang disebut dengan *E-Learning*. *E-Learning* adalah salah satu revolusi dalam bidang pendidikan yang berbasis teknologi internet.

Teknologi internet pada hakekatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi yang lebih unggul dari generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multi media, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Sebagai media internet memiliki sifat yang interaktif serta gudangnya sumber informasi dari berbagai penjuru dunia.

Saat ini materi ajar Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya terbatas pada nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai demokrasi yang sesuai dengan UUD 1945 saja. Akan tetapi saat ini materi Pendidikan Kewarganegaraan juga perlu mengakomodasi berbagai isu-isu aktual yang menyangkut kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, seperti mengangkat kasus-kasus

pelanggaran Hak Asasi Manusia, pelanggaran hukum, Permusuhan antar negara dan sebagainya. Hal tersebut perlu dilakukan agar siswa dapat memahami keadaan yang terjadi dalam masyarakat. Informasi mengenai isu atau masalah yang sedang aktual (*up to date*) tersebut bisa siswa dapatkan dengan mudah melalui internet.

Dengan adanya pengembangan atau praktek dari pelaksanaan *e-learning* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menekankan kepada siswa untuk belajar aktif, yang di dalamnya terdapat suatu bekal pengetahuan, keterampilan intelektual dan pengalaman praktis agar siswa memiliki kompetensi dan motivasi dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu hal atau prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pembelajaran. Motivasi belajar juga merupakan salah satu elemen penentu kesuksesan proses dan hasil belajar seseorang. Pada dasarnya menurut Abin Syamsuddin (2005 : 37), motivasi timbul dan tumbuh berkembang dengan jalan : datang dari dalam diri individu itu sendiri (intrinsik), dan datang dari lingkungan (ekstrinsik).

Motivasi berasal dari bahasa latin "*movere*" yang berarti menggerakkan. Seiring dengan asal kata pengertian motivasi tersebut kemudian berkembang sesuai dengan perkembangan zaman itu sendiri. Mc. Donald dalam Oemar Hamalik (1994 : 106) menyatakan bahwa "motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan". Motivasi juga dapat diartikan tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu.

Secara fundamental Dollar and Miller (Lorce, 1970 : 136) menemukan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal, yaitu :

- a. adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*);
- b. adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*);
- c. adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*);
- d. adanya evaluasi dan pementapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).

Permasalahan yang terkadang dialami oleh guru mata pelajaran PKn di SMP Negeri 11 Bandung dalam proses pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat pasif dan pembelajaran lebih terpusat kepada guru. Hal tersebut terlihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran PKn, siswa tidak banyak bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru, bahkan suasana pembelajaran dari awal hingga akhir terlihat tidak kondusif.

Sementara menurut beberapa siswa kelas VIII-7, untuk memahami apa yang diajarkan guru, siswa biasanya mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran terutama jika guru menyajikan pelajaran hanya sekedar melalui kata-kata belaka atau secara verbalisme sehingga untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran, diperlukan suatu pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan informasi yang penulis peroleh dari Guru PKn dan siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 11 Bandung, bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* lebih sering diaplikasikan hanya pada mata pelajaran tertentu saja, contohnya pada

mata pelajaran Fisika dan Biologi. Karena dengan hal ini akan lebih meningkatkan pemahaman anak didik terhadap mata pelajaran tersebut. Sedangkan penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran PKn dirasakan kurang atau aplikasi pada proses belajar mengajarnya hanya sesekali. Padahal melalui pembelajaran ini diharapkan siswa pun dapat lebih memahami dan termotivasi untuk belajar pada mata pelajaran PKn.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai Penerapan Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, pada bagian ini akan dirumuskan permasalahan secara umum sebagai berikut : “Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?”.

Mengingat masih luasnya ruang lingkup rumusan masalah, agar penelitian ini lebih terfokus maka dilakukan pembatasan masalah :

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
2. Bagaimana implikasi pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

3. Bagaimana kelebihan dan hambatan penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
4. Bagaimana cara guru dalam mengatasi hambatan atau masalah tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah tercapainya hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis secara sistematis dan logis sesuai dengan desain penelitian yang digunakan.

1. Secara Umum

Secara keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau memperoleh gambaran secara faktual mengenai penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Secara Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Untuk mengetahui implikasi pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Untuk mengetahui kelebihan dan hambatan penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Untuk mengetahui cara guru dalam mengatasi hambatan atau masalah tersebut.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, terutama dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Secara Praktis

Secara praktis, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan acuan bagi semua pihak dalam hal penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Sebagai gambaran faktual bagi guru dan siswa tentang penerapan pembelajaran berbasis *e-learning*.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini terdapat beberapa konsep yang harus dioperasionalkan sehingga konsep tersebut dapat diamati dan diukur. Konsep-

konsep yang dimaksud meliputi; Pembelajaran, *e-learning*, motivasi, belajar, motivasi belajar, pendidikan kewarganegaraan.

1. Pembelajaran

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Dalam Kurikulum dan Pembelajaran (2006), pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem. sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Davis (1974:30) bahwa *learning system* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan, dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan.

2. *E-Learning*

E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Untuk menyampaikan pembelajaran, *e-learning* selalu diidentikkan dengan penggunaan internet. Namun sebenarnya media penyampaian sangat beragam dari internet, intranet, cd, dvd, mp3, PDA, dan lain-lain. Ada juga beberapa lembaga pendidikan dan perusahaan yang menggunakan jaringan intranet sebagai media *e-learning* sehingga biaya yang disiapkan relatif lebih murah.

Sesuai dengan E-Learning Konsep dan Aplikasi menurut Empy Effendy dan Hartono Zhuang (2005:9) kelebihan pertama *e-learning* adalah ia mampu mengurangi biaya pelatihan. Penghematan biaya dengan penggunaan *e-learning* sudah terbukti. Sebagai contoh, Daimler Chrysler telah menghemat sebanyak US\$250.000 dari biaya pelatihan. Akan tetapi, pengelola pelatihan pun harus berhati-hati. Manajemen *e-learning* yang tidak tepat akan membuat biaya pelatihan semakin membengkak.

3. Motivasi

Motivasi adalah dorongan psikologis yang mengarahkan seseorang ke arah suatu tujuan. Motivasi yang ada pada setiap orang tidaklah sama, berbeda-beda antara yang satu dengan yang lain. Untuk itu, diperlukan kemampuan teknik menciptakan situasi sehingga menimbulkan motivasi/dorongan bagi mereka untuk berbuat atau berperilaku sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh individu lain/organisasi.

Dalam Strategi Belajar Mengajar (2009) terdapat tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi, yakni; motivasi mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan (Sardiman, 2004). Namun pada intinya dapat disederhanakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai.

4. Belajar

Belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Dalam Kurikulum dan Pembelajaran (2006), unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. Dengan demikian maka manifestasi belajar atau perbuatan belajar dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku. Mengenai jenis perubahan tingkah laku dalam proses belajar ini, Gagne dan Briggs (1988:105), menyatakan bahwa perbuatan hasil belajar menghasilkan perubahan dalam bentuk tingkah laku dalam aspek : (a) kemampuan membedakan, (b) konsep kongkrit, (c) konsep terdefinisi, (d) nilai, (e) nilai/aturan tingkat tinggi, (f) strategi kognitif, (g) informasi verbal, (h) sikap, dan (i) keterampilan motorik.

5. Motivasi Belajar

Dalam Strategi Belajar Mengajar (2009), Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dengan kesungguhan hati dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan. Siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi.

6. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik atau *to be good citizenship*, yakni warga yang memiliki kecerdasan (*civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*) serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Dalam Menggagas Pembaharuan IPS (2001), objek studi Civics atau *Civic Education* adalah warga negara dalam hubungannya dengan organisasi kemasyarakatan, sosial, ekonomi, agama, kebudayaan dan negara. Termasuk dalam objek studi Civics ialah : (a) tingkah laku, (b) tipe pertumbuhan berpikir, (c) potensi yang ada dalam setiap diri warga negara, (d) hak dan kewajiban, (e) cita-cita dan aspirasi, (f) kesadaran (*patriotisme*,

nasionalisme, pengertian internasional, moral Pancasila), (g) usaha, kegiatan, partisipasi, tanggung jawab. (Lokakarya Metodologi Pendidikan Kewarganegaraan, 1973:214).

F. Metode dan Teknik Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif.

PTK merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006 : 140).

Siklus dalam PTK diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*). PTK berguna untuk meningkatkan dan/atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Atas dasar itulah, penulis memilih metode ini, karena metode penelitian ini membantu penulis dalam memperoleh informasi yang lebih mendalam dengan melakukan tindakan yang sesuai dengan masalah yang ada.

Menurut Strauss dan Corbin (1997: 11-13), yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah jenis pendekatan yang menghasilkan penemuan-

penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Berdasarkan metode penelitian tersebut, teknik penelitian yang digunakan adalah :

1. Observasi, yaitu suatu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2002:133).
2. Wawancara, yaitu komunikasi langsung antara peneliti dan responden yang diarahkan pada masalah yang akan diteliti.
3. Studi Literatur, yaitu mempelajari dan mengkaji buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh bahan dan sumber yang bersifat teoritis.
4. Studi Dokumentasi, dalam hal ini penulis membaca, mempelajari buku-buku, peraturan tertulis, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan teknik penelitian yang telah ditetapkan, yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan studi dokumentasi maka selanjutnya dilakukan proses pengolahan data. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif, yaitu :

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, seperti telah dikemukakan, makin

lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Adapun reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, kedalaman dan keluasan wawasan yang tinggi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. Mengadakan pemeriksaan keabsahan data dan kemudian diakhiri dengan penafsiran data.

H. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 11 Bandung yang terletak di Jl. H. Samsudin No. 34 Bandung. Dipilihnya sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah memberdayakan pembelajaran berbasis *e-learning* di lingkungan sekolahnya.

2. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 11 Bandung kelas VIII-7 yang terdiri dari 44 orang siswa dan 2 orang guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII di SMP Negeri 11 Bandung.