

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan orang lain, oleh karena itu manusia membutuhkan interaksi dengan manusia yang lain. Manusia diberikan potensi untuk berpikir, mengelola, dan memanfaatkan segala sesuatu yang ada di dunia. Manusia pada dasarnya membutuhkan pendidikan agar melahirkan manusia yang baik dan bermanfaat.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan atau kreativitas yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Dengan pendidikan maka akan menjadikan manusia yang berkualitas, pendidikan di mulai dari pendidikan sekolah dasar, dan pendidikan sekolah menengah pertama, lalu sekolah menengah atas, selanjutnya memasuki pendidikan di perguruan tinggi.

Pendidikan di SMP adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan yang kini di dukung dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi di abad 21 semakin pesat, yang saat ini menuntut guru dan peserta didik untuk dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat. Menurut Tilaar (2012) mengatakan bahwa di abadi 21 ini peradaban sudah semakin maju. Demikian pula adanya dengan pendidikan, dunia semakin terbuka dan kegiatan semakin modern bahkan menuju kearah globalisasi.

Abad 21 ini menjadikan pendidikan sebagai pondasi yang penting untuk membentuk manusia yang bermanfaat. Pembelajaran di abad 21 ini diharuskan untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin. Beragam teknologi canggih yang pada intinya untuk mempermudah berbagai macam aktifitas manusia telah ditemukan, dikembangkan, dibuat dan digunakan oleh banyak orang dengan biaya yang sangat terjangkau. Dengan pendidikan yang dibarengi

dengan teknologi yang semakin berkembang, akan mempermudah proses pembelajaran. Penerapan dan pengembangan teknologi akan menjadi sistem landasan pendidikan di abad 21, yang mana mampu mengangkat harkat dan nilai kemanusiaan dengan terciptanya pendidikan yang lebih bermutu dan efisien.

Dalam era global seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Perkembangan teknologi ini memiliki kelebihan dimana semakin terbukanya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia yang menembus jarak, tempat, ruang dan waktu. Miarso (2007) mengungkapkan bahwa teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Teknologi pada hakikatnya merupakan proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkan agar memiliki manfaat atau bermanfaat. Teknologi merupakan alat yang dapat membantu manusia, sehingga dalam pemanfaatannya harus disikapi dengan bijaksana sehingga diperoleh manfaat yang berguna. Di Indonesia hampir setiap aktifitas yang dilakukan oleh manusia selalu bergantung kepada teknologi. Pengaruh dari kemajuan teknologi saat ini yang telah merambat dalam segi pendidikan pun seharusnya dimanfaatkan. Menurut Sujoko (2013) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah sudah merupakan kebutuhan dan keharusan untuk meningkatkan kemajuan, perkembangan ilmu pengetahuan, dan tuntutan jaman serta menjawab tantangan jaman.

Masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun dari hasil pendidikan itu sendiri. Didalam prosesnya guru belum bisa mengoptimalkan ketersediaan sumber belajar yang beranekaragam yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Komalasari (2010, hlm. 107) menjelaskan terdapat sumber belajar yang menggunakan materi

buku bacaan misalnya, buku teks dan sumber belajar yang berasal dari bukan materi bacaan misalnya, gambar, film, masyarakat, museum, dan masih banyak lagi. Dengan keanekaragaman tersebut guru dapat mengajak peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu memahami informasi menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang akan di dapatkan oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya guru belum dapat mengoptimalkan sumber belajar yang tersedia.

Meskipun teknologi informasi sudah masuk dalam ruang lingkup pendidikan, namun peran peserta didik sebagai objek belajar masih belum diperhatikan. Umumnya guru memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia untuk konsumsi pribadi bukan untuk disampaikan dalam pembelajaran, sehingga informasi pengetahuan yang ada pada peserta didik hanya berputar dari buku dan pengetahuan gurunya saja. Dominasi guru dalam proses pembelajaran dapat menguragi hak peserta didik untuk mengambil peran optimal sebagai pelaku belajar atau peserta didik aktif dan kreatif, hal ini tentu saja menghalangi terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Artinya, dalam suasana belajar seharusnya memberikan kebebasan atau kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui proses kognitif sendiri. Menurut Suwarma dalam Muchtar (2014, hlm. 66) menjelaskan bahwa suasana belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif adalah prasyarat untuk terjadinya proses belajar mandiri dalam membentuk dan mengkonstruksi konsep-konsep.

Dampak yang dirasakan akibat pembelajaran yang pada dasarnya hanya bertumpu pada satu sumber belajar yakni guru dan buku teks adalah tidak meratanya informasi materi yang diterima oleh peserta didik untuk diserap menjadi sebuah ilmu pengetahuan. Artinya, peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya secara utuh yang hanya mengandalkan pembelajaran dikelas saja, yang mana peserta didik tidak memiliki sumber belajar lainnya selain gurunya. Pembelajaran seperti ini akan menjadikan permasalahan yang dapat mengganggu aktifitas transferisasi informasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Pembelajaran yang dilaksanakan disekolah saat ini cenderung tekstual, dan tidak kontekstual. Padahal pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran kontekstual. Kenyataannya, sistem pembelajaran dipersekolahan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang ada di tingkat sekolah menengah tidak cukup hanya menyampaikan informasi materi dari buku teks saja. Guru yang menuntut peserta didik untuk memahami materi IPS namun, jarang mengajarkan bagaimana strategi untuk memahami materi dengan baik dan guru pun tidak dapat mengoptimalkan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan. Akibatnya keaktifan dan kreativitas peserta didik menjadi kurang. Seperti tempat dimana peneliti melakukan penelitian berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan sebagian guru yang menyatakan bahwa:

Untuk memahami materi secara komprehensif, tentunya peserta didik tidak bisa hanya bertumpu kepada buku dan guru dalam proses pembelajaran. Perlu media lain yang dapat digunakan peserta didik yang dapat membantu proses dalam pembelajaran, misalnya pemanfaatan internet dan media-media elektronik. Masalah tersebut berdampak kepada keaktifan dan kreativitas peserta didik.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi informasi sebagai media penunjang dalam pembelajaran IPS, maka guru perlu mengembangkan suatu metode belajar yang dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dengan tujuan memperbaiki sistem pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan peserta didik. Salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh Suharyanto dan Mailangkay dengan Jurnal yang berjudul “Penerapan *E-learning* Sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan” penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemanfaatan media tersebut dengan data yang diperoleh dari para responden dengan presentase 28,5% kondisi sangat baik, 21,6% dan 10,1% baik. Berdasarkan salah satu contoh dari bukti penelitian yang telah dilakukan tersebut menjelaskan bahwa media *e-learning* dapat membantu proses pembelajaran.

Pendidikan berbasis dengan teknologi salah satunya adalah pembelajaran *e-learning*. Sebuah pembelajaran yang memanfaatkan segala media yang berbantuan elektronik merupakan pembelajaran *e-learning*. Di banyak Negara pembelajaran berbasis teknologi sudah menjadi bagian dalam sistem pendidikan, dimana proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik baik menggunakan internet maupun tidak menggunakan internet. Dalam pemanfaatannya dipusatkan kepada kegiatan belajar bukan mengajar. Vaughan Waller (dalam Munir, 2009) mengatakan bahwa *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Pada saat ini, menjadi sebuah media pembelajaran yang digunakan selain tatap muka di kelas. Dimana hal ini memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar maupun mendapatkan ilmu pengetahuan kapan pun dan dimana pun dia berada, juga menjadi alternatif bagi peserta didik yang mengalami kejenuhan dalam belajar. Aryani dan Yogisa (2012) menekankan bahwa *e-learning* merujuk kepada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian penulis dapat mengartikan bahwa *e-learning* sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan elektronik. Salah satu bentuk teknologi seperti komputer yang diterapkan pada bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya dengan salah satu programnya adalah *website (WEB)*.

*Website (WEB)* adalah salah satu layanan yang didapat digunakan melalui komputer atau media elektronik yang terhubung ke internet, yang isinya berupa halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat, yang didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya. Sistem pembelajaran dengan berbasis web telah digunakan dan menjadi populer dalam bidang pendidikan, sehingga dengan cepat fenomena ini telah mendunia. Munir (2009) dalam bukunya menjelaskan bahwa *website (WEB)* dalam pembelajaran dapat melibatkan

peserta didik berperan aktif dan interaktif. Dari pendapat Munir yang menjelaskan bahwa media WEB ini dapat memberikan stimulus agar peserta didik aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi merupakan salah satu cara untuk memupuk peserta didik dalam kreativitas dan keaktifan yang mana proses dalam pembelajaran tidak harus berlangsung di dalam kelas, siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan memanfaatkan fasilitas bahan ajar online. Penggunaan media-media yang dapat menunjang perkembangan kegiatan belajar peserta didik. Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar adalah motivasi peserta didik dalam belajar, keaktifan di dalam kelas dan kreativitas. Kreativitas sangatlah penting, dimana dalam sebuah kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar. Selain itu kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan, apalagi pada usia bangku pendidikan sekolah menengah pertama, kreativitas sangatlah dibutuhkan untuk membentuk karakter anak sejak dini. Dengan media-media yang dapat menunjang pembelajaran peserta didik, dalam segi teknologi, dapat membangkitkan rasa ingin tahu, salah satunya berpikir kreatif yang mana menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Dengan melalui metode *e-learning* berbasis *Website (WEB)* dalam pembelajaran, memberikan peserta didik kebebasan untuk mengembangkan kemampuannya melalui aktifitas dalam proses belajar. Keterbukaan wawasan ini dapat memberikan warna baru dalam sistem pendidikan di Indonesia. Melalui pencarian informasi sebagai salah satu penunjang bahan belajar peserta didik serta mengolah informasi yang diperoleh, kemudian melatih kemampuan untuk menyajikan informasi secara utuh dengan menggunakan berbagai perangkat lunak. Aktifitas tersebut tentunya dapat membantu siswa dalam membhembangkan keaktifan dan kreativitas.

Teknologi dalam pembelajaran yang sebagaimana yang telah di paparkan, bahwa pada abad 21 ini kemajuan teknologi sangat pesat, sehingga seharusnya dapat memanfaatkan teknologi sebagai media yang mempermudah

belajar dan pembelajaran. Pembelajaran yang menarik yang membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dan kreativitas yang ada dalam dirinya. Dilatar belakangi oleh fenomena, bukti, dan teori dari beberapa pakar diatas maka dengan ini peneliti bermaksud melaksanakan penelitian tentang **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *WEBSITE (WEB)* TERHADAP KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan berbagai pemikiran tersebut, peneliti kembangkan lebih spesifik dalam rumusan masalah agar penelitian ini lebih jelas dan tajam arahnya. Sebagai berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah ada perbedaan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website (WEB)* (IT Online) kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?.
2. Apakah ada perbedaan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website (WEB)* (IT Online) kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?.
3. Apakah ada perbedaan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran (IT Offline) kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?.
4. Apakah ada perbedaan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran (IT Offline) kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?.
5. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *website (WEB)* terhadap keaktifan dan kreativitas peserta didik?

## C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis *Website (WEB)* terhadap keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan yang khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Perbedaan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* (IT Online) kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Perbedaan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning* (IT Online) kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Perbedaan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran (IT Offline) kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
4. Perbedaan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran (IT Offline) kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
5. Pengaruh media pembelajaran E-learning berbasis website (WEB) terhadap keaktifan dan kreativitas peserta didik.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Website (WEB)*. Selain itu, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dan relevan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu dengan memanfaatkan media *e-learning* berbasis *web* dalam proses pembelajaran. diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan, apresiatif dan kreatif.

### b. Peneliti

Sebagai calon pendidik penelitian ini bermanfaat sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dalam media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan adanya kemajuan teknologi yang saat ini berkembang dengan cepat.

### c. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Selain itu sebagai upaya untuk mengembangkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mungkin bukan hanya dalam pemahaman namun juga dalam praktiknya.

### d. Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pengetahuan lebih luas lagi mengenai materi yang di dapatkan melalui media pembelajaran *E-Learning* menambah semangat dalam proses pembelajaran disekolah.