

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke-21, telah terjadi berbagai macam kemajuan yang mempermudah manusia dalam melakukan suatu kegiatan, salah satunya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Internet menjadi salah satu contoh kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat terasa efeknya terhadap kehidupan sehari-hari. Internet juga banyak membantu kehidupan masyarakat dari berbagai kalangan dalam berbagai aspek, penggunaannya yang membawa banyak kemudahan membuat banyak masyarakat terutama masyarakat Indonesia mengaksesnya, hal ini terlihat berdasarkan hasil survey pada tahun 2018 dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 64,8% atau sebanyak 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa di Indonesia.



Gambar 1.1

### Hasil Survey Pengguna Internet di Indonesia 2018

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia )

Seiring berjalannya waktu, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terjadi sangat pesat terutama pada era industri 4.0 yang segala sesuatunya telah dilibatkan dengan internet termasuk dalam dunia pendidikan. Melalui internet, persebaran tentang informasi dan pengetahuan menjadi semakin mudah untuk didapatkan. Maraknya penggunaan internet tentunya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam mewujudkan pembelajaran yang efisien dan efektif, dan tentunya secara tidak langsung menuntut guru dan peserta didik sebaik

mungkin dalam memanfaatkannya. Guru dapat memanfaatkan internet untuk menampilkan pengajaran yang dapat mempermudah peserta didik menyerapnya. Internet berperan sebagai media pembelajaran dimana dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah peserta didik untuk menyerapnya.

Pembelajaran adalah upaya guru dalam membantu peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Sehingga dari keduanya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya peserta didik dengan pendidik yang dilakukan pada suatu lingkungan belajar dengan sumber belajar.

Dalam pembelajaran, tentunya akan terdapat masalah yang ditemui salah satunya motivasi belajar yang ada pada peserta didik. Motivasi dari peserta didik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena motivasi diibaratkan sebagai mesin dalam sebuah motor dimana akan mempengaruhi keberhasilan dalam pencapaian tujuan dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Semakin kuat motivasi peserta didik dalam pembelajaran, maka akan semakin kuat pula kegiatan proses belajar, begitupun sebaliknya. Sebagaimana hal ini telah dijelaskan oleh Sardiman (2007:73) perihal prinsip belajar salah satunya adalah ”belajar akan lebih mantap dan efektif bila didorong dengan motivasi”. Namun, dalam pembelajaran IPS para peserta didik masih banyak yang kurang termotivasi, hal ini salah satunya disebabkan oleh banyaknya pembelajaran yang bersifat abstrak, maka dari itu guru sangat berperan aktif dalam menentukan kualitas dari proses pembelajarannya itu salah satunya untuk menjaga motivasi atau bahkan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan dari pembelajaran sebagaimana telah disebutkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditetapkan bahwa peran guru adalah “untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.” sehingga gurupun secara tidak langsung dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik tanpa menghilangkan esensi dari tujuan pembelajaran tersebut baik melalui media, metode ataupun model belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, menurut Sutikno (Sunnah, dkk, 2013: 5) menyatakan bahwa terdapat beberapa strategi dalam upaya membangkitkan motivasi pada peserta didik oleh guru salah satunya adalah menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media yang berasal dari kata “medium” ini menurut National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika (Sadiman dalam Rusman 2012:169) mendefinisikan bahwa “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”, ada pula pendapat Gagne (Ali dalam Rusman 2012:169) menyatakan “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.” Dari pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan rangsangan untuk dapat terjadinya proses pembelajaran, hal ini diperkuat oleh pendapat Miarso (Rusman 2012:170) yaitu “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat terdorong terjadinya proses belajar yang disengaja.” Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan berdasarkan Rusman (2012:170) hakikat dari media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan yang diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan sehingga prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran. Terdapat fungsi dari media pembelajaran menurut Hamalik (Rusman, 2012:171) yaitu “penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.” Selain itu, manfaat media dalam pembelajaran (Rusman, 2012:172) salah satunya adalah “pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.”

Berdasarkan hal ini, *e-learning* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis internet. *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan dari perangkat elektronik yang materinya dihantarkan oleh bantuan dari internet. Pemanfaatan *e-learning* ini juga telah digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia dimana dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 31 dan Surat Keputusan Mendiknas No. 107/U/2001 tentang Pendidikan Jarak Jauh telah mengizinkan dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia untuk melakukan pendidikan melalui Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, hal ini merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*.

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi ke SMPN 3 Bandung dimana menurut hasil wawancara dengan salah satu guru IPS yaitu masih ada peserta-peserta didik

yang terlihat cenderung memiliki motivasi yang kurang dalam pembelajaran IPS. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPS memberikan kesan membosankan dan abstrak sehingga memberikan dampak terhadap peserta didik sendiri, hal ini terlihat dari sikap pasif mereka dalam pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran IPS yang pun terkesan monoton sehingga sangat berpengaruh pada motivasi peserta didik yang lainnya. Sama seperti yang dikatakan oleh Saepul (2016), Maulana (2016) dan Yusmiati (2016) bahwa pembelajaran IPS memang memberikan kesan yang membosankan bagi peserta didik dan berpengaruh terhadap motivasi belajar yang mereka miliki.

Pada fakta dilapangan, guru masih kesulitan dalam mendapatkan media belajar yang mampu menstimulasi motivasi belajar pada peserta didik baik dilihat dari biaya ataupun ketersediaan bahan. Maka dari itu, dengan dipilihlah Rumah Belajar Kemendikbud yang merupakan portal pembelajaran e-learning resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan alamat url <http://belajar.kemendikbud.go.id>.

Portal Rumah Belajar Kemendikbud ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran pada era industri 4.0 yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik dijenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat. Terdapat beragam fitur yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran seperti sumber belajar, laboratorium maya, bank soal, dll. Untuk mengaksesnyapun tidak hanya melalui laptop dan komputer saja, tetapi dapat melalui smartphone, asalkan tersambung dengan jaringan internet. Dalam penggunaannya, portal Rumah Belajar Kemendikbud ini tidak memungut biaya sepeserpun sehingga portal ini telah banyak dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran di Indonesia.



**Gambar 1.2**

### **Jumlah Pengakses Rumah Belajar Kemendikbud**

(Sumber: <https://belajar.kemendikbud.go.id/>)

Karenina Anggita Darmawan, 2020

*Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning 'Portal Rumah Belajar Kemendikbud' Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS.*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian sebelumnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rindy Mulyadi pada tahun 2015 mengenai “Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Menggunakan “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Dari hasil penelitiannya melaporkan bahwa pemanfaatan e-learning dengan “portal rumah belajar Kemendikbud” berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ranah kognitif aspek memahami (C2), menerapkan (C3) dan menganalisis (C4) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Kemudian adapula penelitian dari Ading Muslihudin pada 2016 dengan judul “Pengaruh Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS” . Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media CD interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Terakhir, ada penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Jaenaludin pada tahun 2013 tentang “Penggunaan Media Gambar Fotografik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian melaporkan adanya perubahan positif yang artinya setiap pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan. Dari tiga tindakan yang dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa, hal ini dilihat dari antusiasme siswa ketika memperhatikan penjelasan guru, memperhatikan media yang digunakan dengan semangat, siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan semangat serta siswa terlibat aktif dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan masalah ini peneliti akan melakukan penelitian terhadap siswa di SMPN 3 Bandung dengan memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi siswa khususnya pada pembelajaran IPS. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS.”**

## 1.2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada pengaruh pemanfaatan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS

### 1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen yang memanfaatkan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’?
- 2.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah yang perlakuan di kelas kontrol yang memanfaatkan media *e-learning* “Pendidikan.Co.Id”?
- 3.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sesudah perlakuan di kelas eksperimen yang memanfaatkan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ dengan kelas kontrol yang memanfaatkan media *e-learning* “Pendidikan.Co.Id”?

### 1.4.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan yang memanfaatkan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ di kelas eksperimen
2. Mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan yang memanfaatkan media *e-learning* “Pendidikan.Co.Id” di kelas kontrol
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa sesudah perlakuan yang memanfaatkan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ di kelas eksperimen dengan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang memanfaatkan media *e-learning* “Pendidikan.Co.Id” di kelas kontrol.

### 1.5.Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah keilmuan peneliti dan pembaca tentang pengaruh pemanfaatan media *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SMPN 3 Bandung

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah yang mengarah pada ranah motivasi belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan mengenai cara melaksanakan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan *e-learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

## 1.6.Sistematika Penulisan

**BAB I Pendahuluan.** Pada bab ini berisi tentang bagian awal dari skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II Kajian Pustaka.** Pada bab ini memaparkan Kajian Pustaka. Kajian Pustaka ini mengkaji teori mengenai masalah yang diteliti juga mengenai tinjauan umum pengaruh media *e-learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SMPN 3 Bandung.

**BAB III Metode Penelitian.** Bab ini terbagi kedalam beberapa subbab, yakni desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis angket, dan analisis data statistik.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Pada bab ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan.

**BAB V Kesimpulan dan Saran.** Bab ini memaparkan pemaknaan penulis terhadap hasil penelitian juga menyajikan kesimpulan dan saran.