

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rendahnya mutu pendidikan dapat diindikasikan karena kualitas pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih kurang efektif, kurang efisien, dan tidak mampu meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik.

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2006 : 173-174) mengemukakan bahwa peranan guru dalam proses pembelajaran yang penting adalah : (1) Menciptakan suasana belajar berpikir sehingga guru berani bereksplorasi dalam penemuan dan pemecahan masalah. (2) Guru sebagai fasilitator. (3) Rekan diskusi dalam klasifikasi dan pencarian alternatif pemecahan masalah. (4) Guru sebagai pembimbing, pendorong keberanian berpikir alternatif dalam pemecahan masalah.

Teknologi informasi dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi kini menjadi suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari sendi-sendi kehidupan manusia. Manusia dengan segala kecerdasannya berlomba-lomba menciptakan teknologi yang modern dan semakin memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini ialah internet.

Internet merupakan suatu jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi yang tersebar di seluruh dunia. Dengan menggunakan protokol Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP) dan didukung oleh media komunikasi seperti satelit dan paket radio, maka Internet telah memungkinkan komunikasi antarkomputer dengan jarak yang tidak terbatas. Melalui internet siapa saja dapat dengan leluasa mengakses berbagai macam informasi dari berbagai tempat. Informasi yang dapat diaksespun dapat berupa teks, grafik, suara maupun video.

Saat ini peran internet meningkat pesat dari waktu ke waktu. Internet kian menjadi kebutuhan banyak orang di segala bidang. Internet banyak memberikan manfaat bagi segala aktivitas manusia. Manusia kini mampu mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Menurut Dirjen Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika (SDPP) Kemenkominfo Budi Setiawan, dari 245 juta penduduk Indonesia, pengguna internet di Indonesia mencapai 55 juta orang, Jumlah pengguna internet di Indonesia menguasai Asia sebesar 22,4%. Budi menyebutkan, Indonesia merupakan negara peringkat ketiga di Asia untuk jumlah pengguna internet. Berdasarkan penelitian Nielsen, Indonesia juga masuk sebagai pengguna perangkat mobile tertinggi sebanyak 48% diikuti oleh Thailand dan Singapura. Pengguna internet terbesar adalah usia remaja mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun.

(<http://tekno.kompas.com/Pengguna.Internet.di.Indonesia>.Capai.55.Juta diakses pada tanggal 27 Febuari 2019).

Perkembangan jumlah pengakses internet setiap tahun selalu meningkat, semua kalangan terutama kalangan pelajar dengan mudah mengakses internet. Dari sekian juta pengguna internet, masih sedikit yang memanfaatkan internet untuk aktifitas positif seperti pendidikan. Mayoritas pengguna internet mengakses internet untuk media sosial (Facebook, Twitter) dan game online. Indonesia merupakan negara pengguna Facebook terbesar ke empat di dunia Total pengguna Facebook di Indonesia saat ini sebesar 43 juta, artinya sekitar 95% pengguna internet Indonesia memiliki akun Facebook. (www.muhammadabd.com/indonesia-negarapenggunafacebook.html, diakses pada tanggal 27 Februari 2019).

Pendidikan tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dinilai sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi memegang peranan penting, khususnya dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan akan membentuk siswa dalam proses belajar secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran tentunya berbeda-beda untuk setiap pelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep mata pelajaran tersebut. Semakin abstrak konsep suatu pelajaran maka akan semakin sulit untuk mengajarkan konsep tersebut kepada siswa. Salah satunya mata pelajaran yang harus mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konsep nyata ialah mata pelajaran IPS. Guru IPS dituntut mampu memvisualisasikan materi IPS sesuai dengan fenomena yang

terjadi di masyarakat. Pada materi IPS terdapat banyak sekali konsep-konsep materi yang membutuhkan visualisasi untuk mudah dipahami oleh siswa.

Asumsi secara umum di lapangan, pembelajaran IPS belum sesuai harapan dan siswa masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi tidak ada inovasi yang berarti. Kemudian dari segi sumber belajar, pembelajaran IPS sebagian besar masih menggunakan buku ajar yang bersifat konvensional. Akibatnya, banyak kritikan ditujukan kepada guru IPS terutama dalam daya kreasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai sumber belajar mandiri siswa. Melalui media pembelajaran yang menarik, secara psikologis siswa akan menjadi tertarik dan bersemangat untuk belajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Salah satu upaya untuk mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan ialah melalui pengembangan website sebagai sumber belajar siswa.

Website merupakan sebuah halaman-halaman situs melalui domain yang berisi informasi berupa gambar, grafik, teks, suara dan video yang tersimpan dalam sebuah server. Website dapat diakses secara mudah oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun selama perangkat penyedia internet seperti komputer/laptop dan modem terpenuhi. Dengan begitu, siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengakses website kapanpun dan dimanapun.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada materi pra-aksara dalam pengembangan media website. Materi pra-aksara tercantum pada standar kompetensi

kelas VII SMP semester II. Materi pra-aksara dalam proses kegiatan belajar mengajar masih kurang diminati oleh siswa. Materi ini masih diajarkan secara konvensional menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Melalui pengembangan website, Materi pra-aksara dapat ditampilkan secara menarik dan menyenangkan melalui gambar, suara dan video. Sedangkan untuk guru, penyampaian materi ini bisa disampaikan lebih efisien dan efektif.

Melalui media website ini, diharapkan siswa mampu termotivasi untuk belajar secara mandiri mengenai materi pra-aksara. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP dengan pokok bahasan pra-aksara.

Penggunaan *WEB* dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menggunakan kemajuan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, peneliti mencoba merencanakan melakukan penelitian pengembangan dengan judul: **“Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis WEB Di SMP SWASTA METHODIS Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Perkembangan internet sebagai teknologi komunikasi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat tetapi belum diimbangi dengan pemanfaatan internet dengan baik.

2. Kondisi pembelajaran IPS yang membosankan dan kurang inovatif, sehingga siswa cenderung malas untuk belajar IPS.
3. Pemanfaatan sumber belajar berbasis Internet seperti website belum dilakukan dengan baik oleh guru dan siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website dengan materi pra-aksara belum dilakukan sebagian besar oleh guru IPS.
5. Materi pra-aksaradalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah masih kurang diminati oleh siswa.
6. Kemampuan berpikir kreatif siswa kurang optimal.
7. Kemampuan berpikir kreatif siswa mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini maka permasalahan yang dikaji akan dibatasi pada masalah :

1. Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP kelas VII pokok bahasan pengendalian sosial.
2. Kelayakan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP kelas VII pokok bahasan pra-aksara berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru IPS dan uji coba siswa SMP kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka masalah yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *web* di SMP Methodis Lubuk Pakam ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP kelas VII pokok bahasan pra-aksara berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru IPS dan uji coba siswa SMP kelas VII ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *web* di SMP Swasta Methodis Lubuk Pakam pada mata pelajaran IPS dengan materi Pra-aksara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP kelas VII pokok bahasan pra-aksara.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa SMP kelas VII pokok bahasan pra-aksara berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS dan uji coba terhadap siswa SMP kelas VII.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *web* di SMP Swasta Methodis Lubuk Pakam pada mata pelajaran IPS dengan materi Pra-aksara.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teori maupun secara praktik. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah khasanah

ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mempelajari IPS.

Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan media *web* pada mata pelajaran pra-aksara.
2. Sebagai acuan bagi guru dalam menerapkan pengembangan media pembelajaran menggunakan *web* untuk materi lain, yang relevan bila diajarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi penelitian pendidikan di bidang pengembangan media pembelajaran IPS.