

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan yaitu salah satu sektor penting bagi pembangunan setiap Negara, kemajuan suatu Negara dapat diukur dari kualitas pendidikan dan sistem pendidikan yang ada. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam UUSPN No.1. Peraturan No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik dalam perannya dimasa depan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan.²

Pada dasarnya pendidikan menyiapkan peserta didik dengan melalui kegiatan pembelajaran baik di lembaga sekolah, bimbel, maupun dilingkungan lainya dan terdapat kegiatan pembelajaran yang secara maksimal terlaksana dengan berbagai macam model dan sumber pembelajaran. Dalam pendidikan, belajar merupakan hal terpenting, karena proses siswa berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungannya berlaku bagi seluruh kehidupan manusia dan dilakukan setiap saat.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar siswa dimanapun berada dapat memperoleh pengetahuan, menguasai ketrampilan yang telah didapat , serta membentuk sikap dan keyakinan.³

² Undang-Undang Republik Indonesia

³ Suardi, Gaya Belajar Dan Pembelajaran, (Yogyakarta:CV Budi Utama.2012) , hlm 7

Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, yang menggunakan bahan dan media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan sosial. Pada hakikatnya pendidikan adalah mengubah perilaku peserta didik menjadi lebih maju, lebih baik, dan beradab.⁵

Di era globalisasi kemajuan teknologi sangat pesat, sehingga banyak kegiatan belajar yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Di awal tahun 2020, Indonesia menghadapi bencana Covid 19 yang tidak hanya berdampak pada sector ekonomi dan sosial, tetapi sector pendidikan juga harus beradaptasi dengan situasi tersebut. Jadi kegiatan belajar tatap muka beralih secara online/daring.

Seperti yang dikemukakan oleh Cyntia Rachmijati proses pembelajaran dilakukan di rumah dan lebih menggunakan teknologi internet untuk memudahkan siswa tetap mendapatkan pendidikan secara

⁴Ardiansah Ridho Muhammad, “*Pengembangan Multimedia Website Untuk Pembelajaran Materi Kimia*”, Palembang 2015, Jurnal sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Vol. 4 N0.1

⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Pendampingan Pelestarian Kearifan Lokal Reog Kendang: Upaya Pendidikan Karakter dan Ketrampilan Seni pada Siswa Sekolah Dasar Sidomulyo Pagerwojo Tulungagung*,(*I Episentrum: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1 No. 1, 2020),

optimal, meskipun tidak tatap muka langsung dengan pendidik disekolah atau disebut secara daring.⁶

Daring (Dalam jaringan) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet.⁷ Pembelajaran secara online dirasakan oleh semua instansi pendidikan diseluruh Indonesia. Sehingga setiap guru dituntut untuk mencari inovasi pembelajar baru, yang dapat meningkatkan belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat cepat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi, informasi tidak lagi terbatas pada surat kabar, audiovisual dan informasi elektronik, tetapi juga mencakup sumber informasi lainnya, salah satunya melalui internet. Salah satu bidang yang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang didalamnya terkandung unsur pendidik sebagai sumber informasi dan media sebagai inovasi pembelajaran dan sarana penyajian ide, gagasan, materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo), beberapa bagian unsur ini

⁶ Cynantia Rachmijati. *Penggunaan Internet sebagai optimalisasi sebagai media pembelajaran*. (Bandung:2018), jurnal pengabdian kepada masyarakat abdimas IKIP SILIWINGI. Vol.01 No. 02

⁷ Isman, Mhd. 2016. *Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Jaringan)*. Sumatera Utara: Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara. ISBN 978-602-361-045-7

mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, yang menyebabkan lahirnya ide tentang konsep belajar melalui e-learning.⁸

Pembelajaran dengan E-learning adalah saluran baru pada bidang pendidikan. Salah satu wadah teknologi yang memiliki berbagai banyak fasilitas dan fitur untuk mengakses kegiatan pembelajaran secara virtual. E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.⁹ Sitaremi, mengungkapkan bahwa E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung perkembangan kegiatan belajar mengajar di media computer lainnya. Dengan adanya elearning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan perkembangan ilmu pengetahuan kepada siswa dapat dilakukan dengan mudah.¹⁰ Clark dan Mayer mengemukakan bahwa elearning didefinisikan sebagai pembelajaran yang disediakan computer dan menggunakannya melalui CD-ROM, internet terdapat ciri lainnya yaitu: adanya konten atau materi pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan bisa dilakukan dengan berbagai format pembelajaran contohnya teks, visual, vidio, multimedia, dan lain-lain. E-learning tersusun dari beberapa elemen yang saling terkait dan saling

⁸Ananda Hadi Elyas. *Penggunaan Model Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Warta Edisi:56, 2018. ISSN: 1829-7463

⁹Sudi Suryadi, *Prospek Sistem E-Learning Dalam Pemanfaatan Teknologi Transformasi Telekomunikasi Untuk Kegiatan Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Di Indonesia* (Journal J. Informatika, AMIK-LB: medan 2015), vol.3, no.1

¹⁰Sitaresmi, dkk "penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi", (jurnal telematika 2016), Vol. 9, No 1. ISSN: 1979 E-ISSN: 2442-4528.

mempengaruhi untuk membentuk suatu sistem, yaitu keberadaan organisasi, sistem manajemen, sistem pembelajaran teknis yang digunakan oleh sistem evaluasi.¹¹ Dari pembahasan di atas bisa disimpulkan bahwa E-learning adalah sistem pendidikan yang dilakukan dengan pemanfaatan teknologi komputer dan media internet sebagai sarana untuk mempermudah dan memajukan proses pembelajaran sehingga proses pendidikan dapat berlangsung tanpa tatap muka langsung.

Menariknya dalam penelitian ini yaitu E-Learning memiliki fitur yang cukup lengkap dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran pendidik dapat menyalurkan materi atau bahan ajar, rancangan pembelajaran, penugasan, penilaian, ketrampilan dan sebagainya. Guru mengupayakan strategi pengajaran dengan E-learning sebaik mungkin dengan membuat bahan ajar yang kreatif seperti video pembelajaran, siswa dapat mengakses dan menerima materi dan instruksi dari pendidik, karena sistem pengelolaan E-learning sudah diatur server sekolah, sehingga pendidik dan siswa tinggal mengaplikasikannya, sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan efisien. Desain E-Learning yang terdapat di MTsN 3 Tulungagung adalah E-Learning LMS (Learning Management System) versi 3.0.0 yang awalnya dikelola oleh KEMENAG dan sekolah hanya menginstal ulang aplikasi yang telah dibuat, lalu membuat password dan username untuk guru dan siswa. E-Learning ini dapat menyimpan data secara *unlimited*, dan menyediakan fitur – fitur yang dibutuhkan oleh

¹¹ Clark, R.C., & Mayer, R.E (2003) E-Learning and the Science of Instruction. Market Street, San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.

siswa dan guru. Media pembelajaran ini sangat membantu kegiatan belajar mengajar, karena sudah menggantikan kelas yang awalnya *offline* menjadi *online*.

Pembelajaran melalui E-Learning memiliki banyak keuntungan seperti, memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa, membuat pemahaman materi pembelajaran lebih mudah dipelajari dan diingat, karena konten yang berbeda dan interaksi yang menarik dengan elearning dapat meningkatkan satu tingkat pemahaman dan memori siswa dari pengetahuan yang disampaikan. Ada kerjasama dalam komunitas online untuk mempromosikan proses penyampaian informasi dan komunikasi, sehingga setiap element tidak akan kurang meningkatkan interaksi sumber atau bahan belajar, manajemen terpusat untuk memudahkan pengoperasiannya. Pembelajaran dengan dukungan internet menjadikan pembelajaran focus pada siswa, yang merupakan fitur utama E-learning artinya dalam belajar siswa tidak selalu bergantung pada pengajar, dengan hal itu menjadikan siswa mandiri dalam melakukan kegiatan belajarnya.¹²

Berdasarkan konteks penelitian tersebut peneliti membutuhkan menganalisis secara mendalam pada penggunaan E-learning madrasah, desain E-learning serta kontribusi yang diperoleh siswa. Peneliti memilih MTsN 3 Tulungagung karena MTsN 3 Tulungagung ini karena sudah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan E-learning

¹² Silahudin. *Penerapan E-learning dalam Inovasi Pendidikan*, Program Studi Pendidikan Teknik ElektroFakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, Jurnal Ilmiah CIRCUIT Vol. 1 No. 1 Juli 2015

dengan baik dan konsisten. MTsN 3 Tulungagung menerapkan kebijakan pemerintan dan dipadukan dengan visi misi madrasah sehingga menciptakan system pendidikan yang unggul dan berkualitas. Guru MTsN 3 Tulungagung menerapkan strategi dalam pembelajaran di E-learning dengan sebaik mungkin. Guru mengupayakan agar kegiatan pembelajaran berjalan dan siswa menerima transfer pengetahuan dan sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul **“Penggunaan Elearning Sebagai Media Pembelajaran Siswa Di MTsN 3 Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Madrasah Mendesain Elearning sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Tulungagung?
2. Bagaimana pengembangan dan penggunaan E-learning oleh guru IPS dalam pembelajaran di MTsN 3 Tulungagung?
3. Bagaimana Kontribusi Penggunaan E-Learning Untuk Siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui desain E-learning sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Tulungagung
2. Untuk Mengetahui pengembangan dan penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran oleh Guru IPS di MTsn 3 Tulungagung

3. Untuk Mengetahui Kontribusi Penggunaan E-Learning Untuk Siswa di
MTsN 3 Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan dan menghasilkan suatu yang dianggap komprehensif sehingga hasil penelitian dapat berguna, kegunaan penelitian diantaranya :

1. Secara teoritis

penelitian ini diharapkan bisa menjadi batu loncatan dalam penelitian berikutnya yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melakukan penilaian. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penilaian. Dengan demikian, kedepannya diharapkan ilmu mengenai penilaian ini dapat dipahami secara menyeluruh oleh setiap insan akademika dalam suatu proses pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian dapat digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan internet sebagai media sumber belajar siswa. Dan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman penulis tentang penggunaan E-learning Sebagai media sumber belajar siswa . Yang lebih penting lagi penelitian ini digunakan untuk menjadi salah satu syarat penentuan akhir

dari persyaratan untuk menyelesaikan studi program strata satu di IAIN Tulungagung.

b. Bagi MTsN 3 Tulungagung

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan untuk MTsN 3 Tulungagung sebagai bahan pertimbangan dan pembinaan lebih lanjut dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

c. Bagi Tenaga Pendidikan MTsN 3 Tulungagung

Hasil dari penelitian bagi tenaga pendidik dapat digunakan dalam peningkatan sumber belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa di sekolah.

d. Bagi para peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan informasi bagi peneliti dalam meningkatkan pengembangan penelitian dan juga membantu merancang penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Istilah secara Konseptual

Terkait dengan judul penelitian ini, perlu adanya penegasan istilah-istilah agar dapat dipahami pembaca. Penegasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. E-learning

Merupakan merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan media internet sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar.

b. Media Pembelajaran

Merupakan alat bantu atau perantara dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang menarik dan diminati siswa.

c. Pelajaran IPS

IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan, sedangkan pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya, serta masalah-masalah sosial .

2. Penegasan Istilah secara Operasional

Menurut pandangan peneliti judul “Penggunaan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada Pelajaran IPS Di MTsN 3 Tulungagung” dimaknai mencari fakta terkait desain dan penggunaan E-learning sebagai media pembelajaran jarak jauh di madrasah.

F. Sitematika Pembahasan

Untuk lebih jelasnya pembahasan dalam penulisan ini dari hal itu penulis merumuskan sistematika pembahasan yang dibagi menjadi beberapa bab, sistematika ini adalah suatu gambaran umum tentang penelitian skripsi. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

BAB 1 : Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan istilah dan sistematika pembahasan. Pada bab pendahuluan ini merupakan salah satu kerangka dasar yang menjadi pijakan bagi penyusun untuk melakukan sebuah penelitian.

BAB II : Kajian Teori

Pada bab ini berisi uraian pembahasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai landasan dalam pembahasan objek penelitian. Dalam bab ini terdiri dari Kajian teori yang memuat penjelasan mengenai pemanfaatan media sumber belajar pada siswa, Penelitian Terdahulu dan Paradigma Penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri dari uraian Jenis Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data dan Tahap-Tahap Penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari, menguraikan Deskripsi Data, Temuan Penelitian

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini memaparkan pembahasan dari temuan hasil data penelitian

BAB VI : Penutup

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran