

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan dunia di bidang teknologi informasi. Pasalnya metode pembelajaran lama secara konvensional perlahan mulai dikesampingkan karena terbentur ruang dan waktu. Zaman di era 4.0 ini teknologi informasi menawarkan sebuah metode pendidikan baru yang bisa dilakukan dengan jarak jauh dan diakses setiap waktu bahkan lebih banyak mendapatkan wawasan serta ilmu baru dari pada metode lama yang hanya bersumber dari buku ajar dan media cetak lainnya yaitu pembelajaran daring atau biasa disebut *e-learning*.¹

Pembelajaran daring atau *e-learning* pertama kali diperkenalkan di Universitas Illionis di Urbana Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruksion*) dan komputer bernama PLATO pada tahun 1990. Sejak saat itu lah metode pembelajaran ini berkembang sejalan dengan berkembangnya zaman serta teknologi dan menjadi metode pembelajaran yang efektif dan fleksibel dari masa kemasa.²

e-learning di Indonesia tergolong media pembelajaran yang relatif baru di tengah masyarakat. Walaupun penggunaan media pembelajaran daring sudah lama dilaksanakan, namun masih banyak paradigma yang muncul ditengah berlangsungnya pembelajaran daring di seluruh Indonesia. Salah satu perubahan paradigma baru yang muncul di dunia pendidikan terkait dengan pembelajaran daring ini adalah *pedagogic* menuju *technagovic*. *Technagovic* sendiri merupakan penggabungan antara konsep teknologi dan pedagogik yang mengandung makna adanya hubungan interaktif-produktif antara peserta didik pendidik,

¹ K.Ghazali, 'Sistem E-Learning untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar (Studi Kasus pada Universitas Indo Global Mandiri Palembang)'Scientific Journal of Informatics Vol. 1, No. 2, November 2014, hlm 2.

<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/sji>

² K.Ghazali, 'Sistem E-Learning untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar (Studi Kasus pada Universitas Indo Global Mandiri Palembang)'Scientific Journal of Informatics Vol. 1, No. 2, November 2014, hlm 3.

<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/sji>

pelajar dan pelajar dalam mengeksplorasi teknologi digital yang terintegrasi dengan pengajaran yang efektif.³ Meskipun banyak kelebihan yang ada dalam metode daring ini, namun pembelajaran daring ini juga memiliki tantangan dalam pelaksanaannya termasuk pendidik, peserta didik, manajemen/pengelola lembaga, teknologi yang ada serta kultur bahasa penyampaian.⁴

Salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk program *e-learning* adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Ilmu sosial bukanlah ilmu yang berdiri sendiri seperti ilmu-ilmu sosial lainnya, tetapi materi-materi dalam ilmu sosial menggunakan materi-materi ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasi untuk tujuan pengajaran dan pendidikan, di Amerika Serikat, IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah untuk membuat komunitas multi-ras Amerika merasa sebagai sebuah bangsa, yaitu bangsa Amerika. Sedangkan di Indonesia, IPS masuk dalam kurikulum sekolah tidak terlepas dari kisruh yang ditimbulkan oleh G30S/PKI.

Salah satu tujuan IPS adalah menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, reflektif, cakap atau terampil, dan peduli terhadap sesama.⁵ Mata pelajaran IPS juga terdapat pemahaman terkait dengan konsep maupun prinsip ilmu sosial yang dapat dijadikan acuan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan ilmu sosialnya menjadi warga masyarakat yang baik dan berkarakter. Menurut Nursid Sumaatmadja, beliau memiliki prespektif bahwa:⁶ “*Secara mendasar pengajaran IPS*

³ Nur, Lailatuz Zahro, “*E-Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Ips Tantangan Dan Peluang*”, (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015, hlm 498)

⁴ Riska Agustina dkk, “*Sejarah, Tantangan, Dan Faktor Keberhasilan Dalam Pengembangan E-Learning*” (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, 1 November 2016)

⁵ Heni, Endayani, “*Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial*” Jurnal ilmu pengetahuan sosial (IJTIMAIYA) Vol.1 No. 1, Januari-Juni 2017. Hlm 1-2
<https://core.ac.uk/download/pdf/266978019.pdf>

⁶ Rahmad, “*Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*”, Jurnal Muallimuna, Vol.2, No.1 Oktober 2016. Hlm 71
<https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>

berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya”.

Menurut Nursid, pembelajaran IPS berkenaan dengan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan materi, budaya, bahkan kebutuhan kejiwaanya dengan tujuan untuk mengatur dan mempertahankan kesejahteraan kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD sampai SMA guna untuk menambah wawasan sosial dan bagaimana berinteraksi dengan sesama manusia.

Pembelajaran IPS yang mulanya dilakukan secara tatap muka sekarang dilakukan dengan metode daring. Meskipun pembelajaran daring atau *e-learning* untuk IPS sekarang diberlakukan di seluruh Indonesia karena adanya pandemi yang mengharuskan kita untuk selalu dirumah, metode ini juga memiliki pengaruh yang sangat berdampak pada peserta didik. Tidak sedikit orang tua siswa mengeluh dan menyayangkan diberlakukannya metode pembelajaran daring ini. Akibatnya, peserta didik sulit memahami materi yang seharusnya di sampaikan guru secara langsung tetapi harus di sampaikan lewat online. Bukan hanya pengaruh penggunaan gadgetnya saja, namun metode ini juga berpengaruh kepada motivasi belajar siswa hingga hasil belajar siswa.

Lingkungan di luar sekolah merupakan tempat yang dapat menerima dengan cepat dalam penerimaan pengaplikasian penggunaan teknologi informasi daripada di lingkungan sekolah. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih senang karena suasana belajar berbeda dengan hari biasanya. Sehingga peningkatan prestasi belajar akan lebih mudah dan cepat dicapai. Namun sebaliknya jika penggunaan multimedia tidak dimanfaatkan dengan baik, motivasi belajar siswa akan cenderung menurun dan prestasi belajar juga menurun, mengingat jika pembelajaran lebih sering menggunakan teknologi dari pada mengerjakan dilembar kerja atau buku mereka.⁷

⁷ Doni Septu, “ Pengaruh penggunaan e-learning terhadap prestasi belajar siswa”Jurnal Prima Edukasia Vol.2 No.1 2014.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/105133>

Pembelajaran IPS yang ada di MTs Nu darul hikam masih terkendala fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran IPS membutuhkan beberapa alat multimedia untuk menunjang pemahaman siswa serta memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari IPS. Dengan diberlakukannya pembelajaran daring, semakin menghambat minat siswa untuk mempelajari IPS apalagi siswa kelas VIII yang mempersiapkan diri untuk naik ke kelas XI, sebagian siswanya juga santri di pondok pesantren, dari pihak sekolah memberikan kebijakan pembelajaran tatap muka serta memperbolehkan mengerjakan ulangan di sekolah khusus santri pesantren. Sehingga aktivitas pembelajaran pun masih bisa berlanjut.

Kebijakan yang diterapkan pihak sekolah untuk pembelajaran daring diharapkan dapat tetap memotivasi siswa untuk semangat belajar walaupun dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Walaupun pembelajaran daring tidak lepas dari banyak kendala namun peran guru juga diharapkan bisa menjadi pendorong terlaksananya pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini difokuskan kepada seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari pembelajaran daring terhadap motivasi siswa khususnya kelas VIII yang sedang mempersiapkan diri untuk kemudian masuk kelas XI dan melaksanakan ujian nasional dengan cara yang berbeda.

Maka dari itu, penelitian ini mengarah kepada “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di Mts. Nu Darul Hikam Kalirejo, Undaan, Kudus”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS MTs VIII? Nu Darul Hikam Kalirejo, Undaan, Kudus ?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs. Nu Darul Hikam Kalirejo, Undaan, Kudus ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan diatas maka tujuan yang hendak dicapai didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs. Nu Darul Hikam Kalirejo, Undaan, Kudus.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs. Nu Darul Hikam Kalirejo, Undaan, Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. penelitian ini memberikan wawasan serta pengetahuan bagi pembaca tentang prosentasi pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS.
 - b. Penelitian ini juga dapat dijadikan sumber informasi sebagai acuan untuk penelitian yang sejalan di masa mendatang agar dapat menciptakan suatu terobosan baru untuk alam dimasa yang akan datang.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi dunia pendidikan
penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, baik guru maupun murid. Dengan daring, guru diharapkan dapat memanfaatkan keadaan untuk lebih maksimal dalam menyampaikan materi dan pengalaman baru melalui teknologi selain itu juga pemanfaatan media daring ini diharapkan juga dapat mendorong motivasi belajar siswa lebih giat lagi dengan inovasi pembelajaran yang berbeda dari pada *face to face* di kelas.
 - b. Bagi guru
Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai tolak ukur menilai siswa apakah ada perbedaan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Selain itu, guru juga dapat memaksimalkan pembelajaran daring bagi siswa dan ketrampilan IT sebagai terobosan dan wawasan baru bagi para siswa.
 - c. Bagi orang tua siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dan wawasan bagi orang tua murid untuk lebih siaga dan teliti ketika mendampingi anak dalam melakukan pembelajaran daring. Dunia teknologi sangat rentan terhadap anak dibawah umur. Maka dari itu, orang tua juga harus mengetahui tentang pengaruh yang dihasilkan dari pembelajaran daring ini.

E. Sistematika Penelitian

Agar tercapainya tujuan penelitian proposal skripsi ini, sebagai karya ilmiah yang harus memenuhi syarat logis dan sistematis. Dalam pembahasannya peneliti menyusun dalam 3 bagian yang masing-masing terdiri dari bab dan sub bab sebagai berikut:

1. Bagian Awal, meliputi: cover luar, cover dalam, daftar isi dan daftar gambar.
2. Bagian Isi, terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, bab ini meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan proposal skripsi.

BAB II Landasan Teori, bab ini meliputi: pertama, teori-teori yang terkait dengan kerusakan lingkungan, pelestarian lingkungan, serta hal yang terkait dengan lingkungan dan manusianya. Kedua, penelitian terdahulu. Dan yang ketiga, kerangka berfikir

BAB III Metode Penelitian, bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan, dan teknik analisis data.

3. Bagian Akhir, memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.