

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi begitu pesat dan penggunaannya sudah mencakup seluruh bidang kehidupan. Teknologi informasi yang berkembang saat ini dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk menunjang segala aktivitas kehidupannya. Salah satu bentuk teknologi informasi yang banyak digunakan adalah internet. Internet merupakan suatu jaringan global yang dapat menghubungkan jutaan jaringan komputer di seluruh dunia. Internet dapat dimanfaatkan untuk membantu aktivitas manusia. Melalui internet, manusia dapat memperoleh informasi kapan pun dan di mana pun mereka butuhkan.

Internet dapat dimanfaatkan di segala bidang kehidupan, salah satunya di dunia pendidikan. Internet dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Melalui internet siswa dapat belajar mandiri dan mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi informasi internet dalam dunia pendidikan harus lebih optimal lagi yaitu dengan mengembangkannya menjadi sumber belajar bagi siswa yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja mereka butuhkan.

Pengembangan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran. Setiap mata pelajaran memiliki materi dan konsep pembelajaran yang berbeda, sehingga membutuhkan sumber belajar yang berbeda pula, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran dengan materi yang kompleks,

sehingga membutuhkan banyak waktu untuk menerjemahkan konsep-konsep dari materi tersebut, sedangkan alokasi jam pelajaran di sekolah untuk IPS masih sedikit. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan bantuan sumber belajar yang sesuai, yaitu dengan memanfaatkan internet.

Salah satu hasil integrasi dari teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah *electronic learning (e-learning)* atau pembelajaran elektronik (Deni Darmawan, 2011: 11). *E-learning* pada awalnya hanya menggunakan peralatan elektronik seperti tape video atau audio, tv maupun CD-ROM namun seiring perkembangan teknologi internet, *e-learning* kini dapat dikembangkan dengan *website* atau biasa disebut dengan *web based learning*. Melalui *e-learning* berbasis web, guru dan siswa tidak harus bertatap muka secara langsung di dalam kelas. Kegiatan belajar dapat dilakukan selama 24 jam, tidak terbatas atau tidak tergantung pada ruang dan waktu. Hal tersebut sangat bermanfaat sekaligus menjadi solusi kreatif untuk mengajarkan materi IPS yang kompleks. Materi IPS yang tidak dapat diajarkan di sekolah karena terbatasnya waktu KBM (kegiatan belajar mengajar) di dalam kelas, dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dengan memanfaatkan *e-learning* berbasis *web* sebagai salah satu sumber belajarnya.

Menurut Lusia Kus Anna (2012: www.kompas.com), saat ini sebagian besar guru belum menerapkan *e-learning* berbasis kemajuan teknologi informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan *e-learning* berbasis *web* sebagai salah satu sumber belajar IPS. *E-learning* yang akan dikembangkan dalam

penelitian ini menggunakan aplikasi *adobe dreamweaver* yang dipilih karena keunggulannya yaitu lebih banyak mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan situs *web*. *E-learning* yang dikembangkan berisi materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia, yaitu materi IPS terpadu kurikulum 2013 kelas VII SMP yang sampai saat ini belum banyak dikembangkan oleh guru IPS.

Mengacu pada uraian di atas, maka penelitian ini mengembangkan *e-learning* IPS berbasis *web* yang menarik, inovatif, dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* dengan materi pokok keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP Kelas VII serta mengetahui kelayakan *e-learning* untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Semakin berkembangnya teknologi informasi seperti *e-learning* berbasis *web* yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru maupun siswa.
2. Masih kurangnya sumber belajar IPS berbasis internet yang dapat digunakan siswa secara mandiri.
3. *E-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* sebagai sumber belajar belum banyak dikembangkan oleh guru-guru IPS SMP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *e-learning* berbasis *web* sebagai sumber belajar yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru IPS SMP. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* dengan materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII.

2. Memvalidasi kelayakan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa pendidikan IPS dalam penelitian dan pengembangan sumber belajar IPS selanjutnya.
 - b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam sumber belajar pendidikan IPS.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
Hasil penelitian dapat menambah pustaka sebagai acuan dalam meningkatkan inovasi pembelajaran IPS.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar IPS.
 - 2) Hasil penelitian ini diharapkan lebih mengembangkan fleksibilitas belajar siswa secara optimal.
 - c. Bagi Guru IPS

Hasil penelitian pengembangan *e-learning* ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS yang efektif, efisien dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam memperluas cakrawala berpikir ilmiah dalam bidang IT khususnya dalam pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar IPS SMP.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. *E-learning* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPS di SMP kelas VII.
2. *E-learning* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis *web*.
3. *E-learning* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *adobe dreamweaver CS 6*.
4. *E-learning* yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan *e-learning* lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri

6. *E-learning* dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Sasaran produknya yaitu siswa kelas VII SMP.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa *computer* yang memadai dan didukung dengan adanya *Wifi/Hotspot area*.
 - b. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan *computer* dan mengakses internet dengan baik.
 - c. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia.
 - b. *E-learning* berbasis *web* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat diutamakan.

c. Uji coba hanya terbatas pada beberapa siswa kelas VII di SMP N 2

Turi