

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan suatu kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat-alat belajar).¹

Media merupakan suatu alat atau perantara yang bisa digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan suatu hal sesuai dengan apa yang akan orang itu kerjakan. Dalam pembelajaran, media ini memiliki peranan yang sangat penting, dengan media pembelajaran akan lebih mudah dan efektif. Dalam hal ini sangat membantu peran guru dalam proses belajar mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mempunyai keahlian khusus serta mampu menyelaraskan antara media pembelajaran yang akan digunakan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih

¹ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII No. 2 (2010) hlm. 2.

dan berkembang serta ditemukannya metode-metode pembelajaran yang baru dapat di manfaatkan sebagai sarana pendukung pendidikan.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar. Misalnya seperti grafik, film, slide, foto serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media sebagai alat bantu diharapkan mampu memberikan motivasi belajar dan mempertinggi daya serap belajar siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi yang sedemikian pesat perkembangannya mampu menciptakan kultur baru bagi semua orang diseluruh dunia. Dunia pendidikanpun tidak luput dari sentuhannya. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah mampu menciptakan pengaruh yang sangat besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan seharusnya bisa ditingkatkan. Salah satu contoh produk integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Menurut Anwas mengungkapkan bahwa *e-learning* perlu diterapkan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dikolaborasikan ke dalam sistem digital melalui adanya pemanfaatan internet. Hingga saat ini, Indonesia sudah memiliki undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pasal 31 dan SK Mendiknas No. 107/U/2001 tentang PTJJ (Program Pendidikan Tinggi Jarak Jauh). Secara lebih lanjut, undang-undang di Indonesia mengizinkan penyelenggaraan pendidikan

untuk melaksanakan pendidikan melalui cara PTJJ (Program Pendidikan Tinggi Jarak Jauh) dengan memanfaatkan adanya teknologi informasi².

Banyak orang-orang yang berfikir bahwa teknologi hanya mesin atau alat. Akan tetapi teknologi memiliki makna sebagai proses yang mampu meningkatkan nilai tambah terhadap proses pembelajaran.³ Perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi merupakan buah dan hasil dari adanya pendidikan. Salah satu bidang teknologi yang mengalami kemajuan yang pesat dan nyata serta dapat mampu mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia adalah teknologi informasi dan komunikasi. Adanya kemajuan teknologi informasi komunikasi mampu menjadikan dunia yang diibaratkan sebuah kampung global (*global village*) karena tidak ada sekat yang membatasi ruang komunikasi dan interaksi antar manusia di berbagai belahan bumi. Kemajuan TIK mempengaruhi seluruh aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan dengan berkembangnya *technology* pendidikan.⁴

Kemajuan teknologi modern khususnya yang berkaitan dengan kemajuan komputer, akhir-akhir ini merupakan salah satu faktor yang memengaruhi pembaruan tidak hanya dalam sektor bisnis, telekomunikasi, tetapi juga dalam dunia pendidikan. Di dalam dunia pendidikan, pemerintahan dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang

² Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.11-13.

³ Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 106.

⁴ Yohanes Adio Balan, "Pengembangan Model Computer Based Test (CBT) Berbasis Adobe Flash untuk sekolah Menengah Kejuruan" *Jurnal Of Curriculum and Educational Technology* vol. 6. No. 1 (2017) hlm 37.

mendalam tentang adanya kemajuan teknologi modern ini. Oleh karena itu sangat disadari bahwa peranan dan fungsi teknologi dalam kemajuan dunia pendidikan sangat penting. Teknologi dapat membantu mencapai sasaran serta tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan jauh bermakna.⁵

Pendidikan di era globalisasi yang sekarang ini bisa membuat manusia dengan mudah mengakses beragam informasi yang ada. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia dapat memperoleh informasi di bidang tertentu. Globalisasi mendatangkan manfaat bagi manusia. Namun, manusia perlu mencermati dan menyikapi hal ini dengan bijak. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan cara memberikan pemahaman mengenai konsep dari nilai dan norma penting di masyarakat. Sebaiknya pendidikan ditanamkan semenjak dini. Selain itu, pendidikan juga merupakan cikal bakal bagi peserta didik di masa depan.⁶ Pada saat ini tentunya guru harus mampu serta mengubah metode ceramah ke media pembelajaran berbasis TIK. Dengan adanya hal ini kemudahan dalam mengakses sebuah informasi siswa akan lebih mudah mendapatkan informasi yang cepat, begitu pula dengan guru. Tidak lupa dari itu guru dapat mengasah keterampilannya dalam memanfaatkan TIK. Disamping itu guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan TIK. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran dapat

⁵ Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi dan Informasi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 89.

⁶ Firosalia Kristin, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Pembelajaran IPS siswa Kelas 4 SD" *Jurnal Scholaria* Vol. 6. No. 2 (2016) hlm 74.

menyenangkan dan guru harus dapat membuat sebuah inovasi sendiri dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan TIK.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau dikenal sebagai *Sosial Studies* mempunyai tugas yang mulia dan menjadi sebuah fondasi penting terhadap pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik, yaitu dengan cara menumbuhkembangkan cara berfikir serta sikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individu, warga masyarakat, warga negara. Selain itu IPS mempunyai tugas untuk mengembangkan serta menggali potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat serta memiliki mental positif untuk memperbaiki segala ketimpangan dan keterampilan dalam mengatasi setiap masalah-masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang orang lain.⁷

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang bertanggungjawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kurikulum IPS pada tahun 2004 yaitu mengkaji tentang fakta, peristiwa konsep dan generealisasi yang berkaitan dengan perilaku seseorang untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsanya dan lingkungannya serta berdasarkan pada

⁷ Enok Maryami, Helius Syamsudin, "Penegembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial" *Jurnal Penelitian* vol. 9. No. 1 (2009) hlm 1.

pengalaman masa lalunya yang dapat dimaknai untuk masa kini dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.⁸

Seperti yang terlihat di MTs An-Najah I Karduluk Sumenep, penggunaan media IT sudah diterapkan dalam upaya membantu siswa untuk memahami materi dan mengakses pelajaran dengan mudah seperti halnya pelajaran IPS, siswa MTs An-Najah I menggunakan media IT dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah pemahamannya dalam mempelajari berbagai culture/budaya dan geografi alam melalui teknologi. Karena pelajaran IPS tidak hanya tentang pengetahuan sosial/masyarakat. Dengan adanya media IT yang diterapkan oleh MTs An-Najah I dalam pelajaran IPS, mutu dan efisiensi pendidikan dapat di tingkatkan.

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, maka peneliti ingin mengetahui lebih jauh dengan mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media IT (*Informasi dan Teknologi*) Dalam Proses Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?
2. Apa saja faktor pendukung penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?

⁸ Ibid. hlm 5.

3. Apa saja faktor penghambat penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?
2. Untuk mengetahui faktor pendukung penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?
3. Untuk mengetahui faktor penghambat penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*) dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII MTs An-Najah I Karduluk Sumenep ?

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dan referensi serta sebagai pengembangan teori-teori atau keilmuan dalam rangka mengetahui dan memahami lebih jauh tentang penggunaan media IT (*Informasi dan Teknologi*).

2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan bagi peneliti untuk dapat menjadi seorang pendidik yang terampil dan bertanggung jawab atas tugas yang digelutinya.

b. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian dapat menjadi tambahan referensi perpustakaan khususnya untuk jurusan Tarbiyah.

c. Bagi MTs An-Najah I Karduluk Sumenep

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan gagasan pemikiran dan bahan masukan dalam penggunaan media IT (Information dan Teknologi) dalam pembelajaran IPS

E. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalah pahaman pembaca sehingga peneliti perlu membahasnya:

1. Media Informasi dan Teknologi

Media Informasi dan Teknologi adalah penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan sosial, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik.⁹

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan

⁹ Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Sebuah Orientasi Baru) (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2011), hlm. 330.

interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).¹⁰

¹⁰ Enok Maryami, Helius Syamsudin, "Penegembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial" *Jurnal Penelitian* vol. 9. No. 1 (2009), hlm 5.

