

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka informasi teknologi (IT) mengalami kemajuan yang sangat pesat dan hal ini lambat laun dapat mempengaruhi pola kehidupan masyarakat. Adapun pengaruh ini dapat dilihat dalam penggunaan alat-alat teknologi informasi seperti satelit, TV, radio, Video-tape dan komputer memberi arti tersendiri bagi proses komunikasi antar manusia berdampak positif sekaligus negatif. Hal ini tercermin pada pola pikir dan tindakan seseorang. Pemanfaatan informasi teknologi di dunia pendidikan akan terasa dampak positifnya ketimbang negatif, namun hal ini tidak menutup kemungkinan dunia pendidikan dapat disalahtafsirkan oleh pengguna media IT. Seperti halnya teknologi pada umumnya, teknologi komunikasi tidak mengenal batas-batas wilayah, ideologi, agama dan suku bangsa.

Tuntutan masyarakat yang makin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, disamping cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media teknologi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan. Pemanfaatan Teknologi komunikasi, teknologi pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar.

Di era globalisasi perkembangan informasi teknologi menjamur, bahkan interaksi dapat terjadi tanpa melihat jarak dalam waktu dan ruang karena kecanggihan teknologi informasi dalam dunia pendidikan seperti halnya dalam proses belajar mengajar. Salah satu dari perkembangan Teknologi Informasi yang digunakan dalam dunia pendidikan yaitu Komputer dan Internet. Di mana penggunaan Teknologi Informasi ini tidak bisa dipisahkan dan harus bersinergi agar dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rekayasa yang telah diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuan. Oleh karenanya segala kegiatan interaksi, metode, dan kondisi pembelajaran harus direncanakan dengan selalu mengacu pada tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Media teknologi dan informasi (IT) mengubah pembelajaran seolah-olah seperti menembus tembok kelas dan membawa informasi langsung pada pelajar. Gambar atau video yang ditayangkan lebih berkesan dan mudah diingat oleh peserta didik dari pada kata ataupun tulisan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada awal observasi di sekolah SMP Negeri 16 Gorontalo peneliti melakukan wawancara terbuka kepada siswa-siswa sebagian besar mengatakan bahwa belajar IPS sejarah membosankan hal ini juga terlihat ketika dalam proses belajar mengajar masih banyak yang kurang konsentrasi terhadap apa yang disampaikan oleh gurunya, siswa lebih senang bermain dari pada mendengarkan penjelasan materi, banyak siswa yang jenuh dan bosan dengan penjelasan yang berulang-ulang, penggunaan model pembelajaran yang sulit dipahami siswa, serta

kurang efektifnya penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar.

Berangkat dari pokok permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “ *Teknologi Informasi (IT) dan Pembelajaran Sejarah di SMP Negeri 16 Gorontalo*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dideskripsikan di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemahaman peserta didik SMP Negeri 16 Gorontalo tentang model pembelajaran sejarah masih rendah disamping itu media pembelajaran yang diterapkan oleh guru membuat siswa jenuh karena belum memanfaatkan media informasi dan komunikasi secara efektif.
2. Perhatian peserta didik SMP Negeri 16 Gorontalo terhadap materi Sejarah yang disampaikan guru masih rendah. Guru kurang kreatif dalam mengkolaborasikan antara media dengan proses pengajaran. Sehingga peserta didik merasa sudah cukup dengan mendengarkan pelajaran di dalam kelas yang diterangkan oleh guru yang membuat mereka mengabaikan penjelasan atas pelajaran yang disampaikan guru dan senang bermain.

1.3 Pembatasan Masalah

Berangkat dari permasalahan diatas, serta pertimbangan waktu dan biaya, maka penulis membatasi permasalahan pada sejauh mana hubungan media Teknologi dan Informasi (IT) dengan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran Sejarah di SMP Negeri 16 Gorontalo terhadap motivasi belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, masalah yang perlu dirumuskan adalah sebagai berikut :

Bagaimanakah hubungan antara media teknologi dan informasi (IT) dengan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran Sejarah di SMP Negeri 16 Gorontalo?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara media teknologi dan informasi (IT) dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah SMP Negeri 16 Gorontalo

1.6 Manfaat penelitian

Pada penelitian ini penulis dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain :

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk memperluas wawasan penulis terhadap karya ilmiah dan menambah pengetahuan penulis tentang hubungan antara media teknologi dan informasi (IT) dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah SMP Negeri 16 Gorontalo.
 - b. Sebagai suatu karya ilmiah yang dapat digunakan sebagai perkembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran serta berbagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis

c. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di SMP Negeri 16 Gorontalo

2. Manfaat praktis

1. Bagi Guru

- a. Memberi gambaran bagi guru bidang studi sejarah mengenai penggunaan media IT dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan kurikulum dan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Bagi Peserta Didik

1. Membangkitkan kepercayaan diri dan memotivasi belajar sejarah yang terkesan membosankan.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan minat belajar sejarah untuk memperoleh hasil optimal dalam pembelajaran dengan menggunakan media IT.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang ada.
4. Bagi peneliti, dijadikan sebagai pengetahuan dalam pengalaman untuk menjadikan bekal nantinya menjadi seorang pengajar yang disenangi siswanya.