

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dijelaskan mengenai sistem pendidikan nasional bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam suatu proses pembelajaran yang baik dengan melibatkan kegiatan mengajar dan belajar yang aktif antara guru dan siswa dapat menentukan keberhasilan dari siswa demi untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada individu, yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa atau mahir (Putria, oktober 2020: 2).

Perkembangan zaman yang mengakibatkan teknologi informasi semakin luas membuat pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari mudahnya informasi mengenai pembelajaran dapat diakses melalui internet dalam bentuk artikel, jurnal, video ataupun lainnya. Di sekolah fasilitas komputer dan internet juga telah di perbaiki agar bisa di akses oleh guru dan siswa demi terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik, kreatif, inovatif, dan efisien sesuai dengan isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 yang menyatakan bahwa guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harus melakukan penerapan teknologi

informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Pendidikan yang proses pembelajarannya telah memanfaatkan teknologi informasi diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih berkualitas karena terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik, kreatif, inovatif dan efisien.

Pada awal Maret 2020 di Indonesia terjadi pandemi virus corona atau covid-19 yang berasal dari Tiongkok. Penyebaran virus ini sangat cepat hingga keseluruh dunia yang menyebabkan banyak kerugian dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Pada bidang pendidikan sistem pembelajaran tatap muka atau *face to face* tidak dapat dilaksanakan sehingga terjadi kesenjangan yang harus dicari solusinya. Agar pendidikan tidak tertinggal dari negara-negara lain, sebagai suatu bangsa kita harus beradaptasi dengan hal-hal baru yang terjadi secara global. Hal tersebut menjadikan Indonesia harus membuat suatu model pembelajaran yang merupakan inovasi dalam pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Namun, keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaranpun masih tergantung kepada karakteristik peserta didiknya. Dewi (April 2020: 2).

Teknologi informasi memberikan media baru untuk menyebarkan informasi, yaitu media digital. Banyak institusi pendidikan di Indonesia sudah menggunakan media digital untuk menunjang pembelajaran, seperti penggunaan platform belajar digital Ruangguru, penggunaan aplikasi ruangguru tidak akan terlepas dari interaksi manusia dengan komputer, aplikasi ruangguru ini sering digunakan oleh banyak rata-rata pelajar khususnya di Indonesia. Dian Rahadian (Maret 2019: 1)

Aplikasi ruangguru adalah aplikasi belajar dengan belajar terlengkap untuk segala kesulitan belajar. Ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran di kelas secara virtual dan dilengkapi dengan banyak soalnya yang isinya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, selain dapat digunakan sebagai fasilitas belajar digital online, pembelajaran juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Dengan adanya aplikasi ruang guru ini dapat memudahkan guru dan siswa agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas selama masa pandemi covid-19. Ruangguru sendiri merupakan suatu platform untuk pembelajaran campuran (blended) untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. Dengan menggunakan ruang guru, guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses kegiatan belajar mengajar (KBM), memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain. bagi siswa sendiri dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung.

Namun, diantara banyak kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ruang guru ini masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi baik siswa ataupun guru. Salah satu kendalanya adalah jaringan yang kurang memungkinkan bagi siswa atau guru yang bertempat tinggal di tempat terpencil dan biaya atau subsidi kuota internet. Selama pembelajaran jarak jauh atau online learning ini pada

sekolah juga sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis online, dapat dilihat di sekolah SMA Persiapan Sstabat tempat penelitian penulis, khususnya di kelas X IPA 1 pada pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi ruangguru.

Adapun alasan saya memilih lokasi penelitian di SMA Persiapan Stabat adalah peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan mengenai keefektifan aplikasi ruangguru pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPA 1. Atas dasar pertimbangan itu penulis tertarik untuk meneliti **“Analisis Keefetifan Aplikasi Ruanggu Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X IPA 1 SMA Persiapan Stabat”**

1. 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring.
2. Dalam proses pembelajaran daring dibutuhkan media pembelajaran yang efektif.
3. Penggunaan aplikasi ruang guru sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Persiapan Stabat.
4. Perlunya analisis mengenai pembelajaran daring yang mendapat asumsi negatif.
5. Kurangnya kesiapan siswa dan guru sejarah dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran langsung menjadi daring.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar agar penulis lebih terarah dalam mengkaji permasalahan penelitian yang ada. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian yaitu **“Analisis dan keefektivan ruangguru sebagai media belajar pada mata pelajaran sejarah di Sma Persiapan Stabat TA. 2021/2022.”**

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah dari penelitian diatas maka rumusan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana keefektifan pada dengan penggunaan ruangguru sebagai media belajar pada pembelajaran sejarah di kelas x IPA 1 SMA Persiapan Stabat TA. 2021/2022?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan ruangguru sebagai media belajar pada pembelajaran sejarah.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah sumber referensi bagi peneliti lain untuk sebagai bahan masukan dan menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dengan menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring) pada pelajaran Sejarah di masa pandemi Covid 19.

2 . Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Sejarah dan sebagai acuan untuk memenuhi fasilitas kegiatan pembelajaran terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi saat ini.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah berbasis media aplikasi ruangguru.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan mendalam mengenai pembelajaran dalam jaring (daring) sehingga dapat dipergunakan pada saat memasuki dunia kerja.

