

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Memasuki era globalisasi yang sangat identik istilah modernisasi semua aspek kehidupan menunjukkan adanya perubahan. Perubahan mengikuti perjalanan perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat. Teknologi merupakan salah satu penawaran yang sangat menggiurkan bagi setiap orang.

Globalisasi adalah suatu proses pembaharuan yang mencakup semua aspek kehidupan yang menggunakan teknologi sebagai media utama. Teknologi sebagai media utama, memegang peranan penting dalam setiap perkembangan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan bangsa dan negara, baik negara maju maupun negara yang berkembang. Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. (I Gede, dkk : 2020:332-233).

Pendidikan mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmani, pikiran, maupun terhadap ketajaman dan kelembutan hati nurani (Ngalimun, 2017:13). Pendidikan dalam pengertian luas, semua pengalaman itu adalah pendidikan. Orang tua mendidik anaknya seperti pula seorang guru mendidik muridnya. Segala sesuatu yang kita katakan pikirkan yang tidak berbeda dengan apa yang dikatakan atau dilakukan sesuatu kepada kita baik dari benda-benda hidup maupun benda mati. Dalam pengertian yang lebih luas ini pendidikan adalah kehidupan, menurut Lodge (Ahmadi, 2017:31).

Adanya pendidikan terbentuknya kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu proses mengubah sikap seseorang menjadi lebih dewasa dan juga dapat diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mewujudkan pendewasaan diri pada manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan proses cara dan pembentukan peserta didik Pendidikan yang sedang di jalankan dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan berkembang, maka berbedalah gaya kehidupan manusia dari zaman dahulu dengan zaman sekarang. Manusia pada masa sekarang, tidak ingin sampai ketinggalan perkembangan teknologi sehingga manusia mampu untuk beradaptasi dengan dunia yang semakin pesat dan maju. (Umi C, dkk, 2021:1)

Perkembangan di dunia pendidikan tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi yang semakin maju, dikarenakan semakin banyak sumberdaya lahirnya manusia yang jenius dan cerdas, maka dari itu terbentuknya generasi kehidupan yang kondusif serta tidak lepas dari perkembangan teknologi. Guru dan siswa juga tidak boleh ketinggalan memahami teknologi-teknologi yang ada di ruang lingkup perkembangan zaman yang semakin canggih dikarenakan semua perkembangan teknologi sangat berpengaruh besar dalam aktivitas pekerjaan dan di sekolah, manusia semakin diperuntukkan untuk cekatan dalam memahami teknologi yang lebih memudahkan manusia.

Seperti perubahan era Globalisasi pada mode zaman ini bahwa pendidikan yang kita rasakan tidaklah lagi berjalan semestinya atau tidak kondusif lagi. Penyebab-penyebab generasi anak-anak bangsa tidak lagi bisa merasakan

pendidikan yang cukup menantang dan menarik untuk menjadi bahan pertimbangan melalui kecerdasan sesungguhnya tidak lagi bisa di perhitungkan, dikarenakan perubahan yang sangat pesat setelah terjadinya wabah corona yang menyebabkan siswa-siswa tidak lagi merasakan pembelajaran yang sesungguhnya dan duduk di bangku sekolah yang lebih tenang. Semenjak adanya wabah corona siswa tidak lagi mendapatkan pembelajaran secara normal atau kondusif kembali dikarenakan sekolah dirumah dan pertemuan guru dan siswa semakin terbatas sehingga siswa menjadi pemalas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, seperti ini lah gambaran yang terjadi di dunia pendidikan kita yang sekarang yang sangat berbeda pada tahun-tahun sebelumnya.

Akan tetapi manusia tidak pernah lepas dari pemikiran dan akalnya, sehingga manusia selalu mempunyai cara untuk memikirkan permasalahan pendidikan yang di hadapi oleh siswa-siswa yaitu dengan cara mencari jalan keluar dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi yang semakin hari semakin berkembang di seluruh dunia sehingga manusia modern sekarang sangat jarang tidak mengenal Teknologi. Sehingga manusia memikirkan bagaimana mengatasi proses pembelajaran siswa agar berjalan secara kondusif dan lebih mudah untuk mempelajari dan memahami ilmu-ilmu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang terkesan tidak membosankan dan menarik yaitu dengan cara menciptakan sebuah aplikasi teknologi yang menggunakan alat dan media-media di masa kini.

Menurut Asyhar (2012:5) yang mengutip pendapat Suparman (1977:177) media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran

secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977:87) dan Hujair AH Sanaky (2013:3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada saat ini dinilai sebagai revolusi di bidang teknologi dan informasi. Revolusi teknologi tidak hanya ditunjukkan dengan pesatnya perkembangan model-model perangkat keras yang diciptakan atau dikembangkan, namun yang terutama adalah kecanggihan perangkat lunak sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi yang cepat, efektif dan efisien serta semakin tidak mengenal batas ruang dan waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Seperti rutinitas kita sebagai manusia yaitu tidak pernah lepas dalam menggunakan jaringan Internet dikarenakan di era sekarang, Internet sudah menjadi kebutuhan manusia di setiap harinya, dan tergantung kepada manuianyalah dalam penggunaan tersendiri. Kita menggunakan jaringan Internet untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih kondusif dan bermanfaat lagi yaitu menggunakan media yang tersambung ke jaringan Internet.

Internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan

sarana dan jaringan untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang cepat dan efektif sehingga telah menyimpang dari misi awalnya. Internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Melalui jaringan Internet ini siswa akan dikenalkan belajar dalam media Aplikasi Ruang Guru yang sekarang sedang bumingnya di kalangan pelajar. Aplikasi Ruang Guru sangat bermanfaat bagi siswa untuk menunjang keaktifitasan siswa dalam proses pembelajaran yang bermanfaat dan kondusif.

Aplikasi Ruang Guru didirikan pada April 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman untuk membantu para pelajar menemukan berbagai pembimbing di dunia maya. Belva adalah lulusan Universitas Teknologi Nanyang dengan gelar ganda di bidang bisnis dan ilmu komputer. Setelah didirikannya Aplikasi Ruang Guru yang bertujuan untuk mempermudah siswa lebih memahami pembelajaran yang sekarang terbatas dikarenakan wabah Covid 19 yang mengakibatkan perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran yang kita saksikan pada era sekarang siswa memulai proses belajar di sekolah sudah tidak lagi berjalan secara kondusif sehingga guru-guru yang ada di sekolah tidak bisa menjelaskan pembelajaran secara komdusif kembali dikarenakan sekolah sudah banyak belajar dirumah yang mengakibatkan siswa banyak ketinggalan pelajaran-pelajaran yang seharusnya bisa mereka pelajari,oleh karena itu tetang adanya program yang diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan materi-materi pembelajaran secara

menarik dan kondusif yaitu melalui Aplikasi Ruang Guru yang menyediakan semua materi-materi yang dibutuhkan oleh siswa.

Aplikasi Ruang Guru menggunakan pembelajaran dengan model yang menarik yaitu dengan cara menyediakan video-video materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru mata pelajaran masing-masing. Ada juga materi-materi berdasarkan rumus yang disediakan melalui youtube yang sudah disediakan oleh Aplikasi Ruang Guru dan siswa diberikan soal-soal yang akan dijawab, siswa pun bisa bertanya kepada Guru tersebut melalui Aplikasi Ruang Guru yaitu sudah disediakan fitur chatonline di dalam Aplikasi tersebut. Sehingga siswa bisa mengerjakan tugas dari sekolah dengan cara mencari cara-cara jawabannya dengan dibantu aplikasi Ruang Guru.

Ruang Guru merupakan salah satu aplikasi bimbingan belajar daring (*online*) yang sudah ada di Indonesia. Sebagai sebuah perusahaan startup teknologi asli Indonesia, Ruang Guru berfokus di bidang pendidikan yang menawarkan platform. Pembelajaran berbasis kurikulum sekolah melalui video tutorial interaktif oleh guru serta animasi di ponsel dan komputer. Aplikasi belajar daring yang unik dan kreatif ini membuat fenomena baru untuk masyarakat Indonesia terkhusus bagi para siswa dalam berkomunikasi dan belajar.

Ruang Guru mengembangkan berbagai layanan belajar berbasis teknologi komunikasi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruang Guru. Dengan bekerja sama dengan pemerintah, Ruang Guru diharapkan dapat memberikan dampak

positif kepada pelajar Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi Ruang Guru memudahkan pelanggannya untuk dapat belajar dan berkomunikasi dengan mudah dan menarik. Fitur tersebut meliputi ruang belajar, ruang belajar plus, ruang les, ruang les online, robogrup, skillacademy, ruang uji, ruang baca, ruang kerja dan ruang kelas. Konten yang unik dan menarik terkadang membuat anak-anak dan remaja dapat lebih mudah untuk memahami informasi pelajaran. Pengajar atau guru yang mengajar di Ruang Guru juga komunikatif, kreatif dan tidak monoton seperti halnya belajar secara langsung atau tatap muka di ruangan kelas.

Siswa yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru bisa menggunakan *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan biasanya siswa menggunakan *Hanphone* dan laptop hanya untuk bermain gameonline atau sekedar menonton *youtube*, akan tetapi siswa sekarang bisa di arahkan untuk lebih memanfaatkan media sosial *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan bermanfaat. Aplikasi Ruang Guru bisa digunakan oleh siswa tingkat SMP dan SMA yang sudah layak untuk memamfaatkan media *Haphone* dan Laptop dan dibenarkan atas izin orang tua. Penggunaan Aplikasi Ruang Guru bertujuan mempermudah siswa untuk memahami materi yang belum teramat sangat dipahami dalam mengerjakan secara online, disebabkan siswa merasa sulit memahami pembelajaran yang adakalanya tidak lebih dari materi yang ada didalam buku.

Mengenai Aplikasi Ruang Guru belum digunakan oleh seluruh sekolah terkusus sekolah yang ada di Kota Jambi, setelah melakukan observasi dari salah satu sekolah Islam di Kota Jambi, sekolah ini yang ditemukan telah menggunakan

aplikasi Ruang Guru tersebut akan tetapi tidak semua siswa ikut serta dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru, sehingga penulis menanyakan berapakah asesmen yang terdapat di sekolah tersebut dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru.

Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif yang didefinisikan sebagai penelitian yang mendasarkan pada mutu kalimat dengan memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan rinci tentang fenomena penelitian dengan benar dan apa adanya. Penulis menggunakan penelitian Kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan judul yang sudah dipaparkan di latar belakang masalah, sehingga penulis menjadikannya sebagai bahan untuk melanjutkan penulisan proposal skripsi ini. (Khairinal,2018:26).

Permasalahan yang ditemukan penulis ketika di lapangan mengenai Aplikasi Ruang Guru yaitu. pertama adanya siswa yang sudah mengikuti alokasi Ruang Guru akan tetapi tidak mengikuti proses pembelajarannya sesuai dengan jadwal pertemuan yang ditentukan. Kedua, siswa yang belum bisa memanfaatkan aplikasi Ruang Guru dengan benar yaitu hanya menggunakan aplikasi Ruang Guru ketika kesulitan menjawab tugas latihan saja. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis di lapangan penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengimplementasian aplikasi ruang guru di sma islam al-falah kota jambi terutama pada mata pelajaran sejarah, oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan judul **"IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024"**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Aplikasi Ruang Guru?
2. Bagaimana implementasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Aplikasi Ruang Guru.
2. Mengetahui Implementasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

### **1.4 Batasan Penelitian**

Pada penelitian ini dibatasi dengan sebagai berikut ;

1. Subjek Penelitiannya berfokus pada siswa-siswi kelas XII IPS Tahun ajaran 2022-2023
2. Masalah yang diteliti berfokus pada implementasi aplikasi Ruang Guru yang digunakan oleh siswa-siswi XII IPSSma Islam Aal-Falah kota jambi

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang mencakup aspek teoritis maupun praktis.

a. Manfaat teoritis

Dimaksudkan bahwa hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi para penulis lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis seta dapat menjadi referesnsi ataupun sumber bacaan dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan masukan bagi beberapa pihak, yaitu :

1) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi bagi peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka bisa lebih fokus dalam mengikuti muatan pelajaran khususnya dalam pembelajaran Sejarah.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan guru dalam memotivasi siswa agar menjadikan ruang guru sebagai media belajar dirumah.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pengajaran agar mampu lebih aktif dalam pembelajaran khususnya dalam penggunaan media Teknologi