

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau kurang berhasilnya suatu pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami murid baik ketika murid berada dilingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri (Daulae, 2014).

Menurut kutipan dari (Kompasiana, 2016) kualitas pendidikan di Indonesia menempati urutan 69 dari 76 negara di dunia. Salah satu penyebab dari menurunnya pendidikan tersebut adalah rendahnya prestasi murid. Menurut Putra (Putra, 2016), Generasi Z merupakan kelompok orang yang lahir diantara tahun 1995 hingga 2010. Generasi Z atau *iGeneration* atau generasi internet, merupakan generasi paling muda yang baru memasuki angkatan kerja yang mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi-tasking*) seperti menjalankan social media menggunakan ponsel, browsing menggunakan PC, dan mendengarkan music menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa generasi saat ini sangat tergantung pada *gadget/smartphone/laptop*. Hal tersebut menyebabkan menurunnya motivasi belajar mereka di sekolah. Selain itu proses pembelajaran saat ini juga masih menggunakan model konvensional sehingga model tersebut dianggap membosankan bagi murid masa kini. Akibatnya mereka kurang dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh gurunya di sekolah sehingga menyebabkan kualitas kecerdasan mereka menurun.

Dalam mengatasi permasalahan belajar murid saat ini, pada akhirnya orang tua murid memberikan waktu belajar tambahan kepada anaknya dengan cara memanggil guru privat atau mendaftarkan anaknya pada Lembaga Bimbingan Belajar (LBB). Menurut Sulthoni (Sulthoni, 2014), Guru Privat adalah seorang guru yang mengajar

muridnya secara khusus atau memberikan perhatian khusus kepada mereka di luar jam sekolah. Dengan adanya guru privat dapat memberikan kesempatan dan keleluasaan kepada murid untuk belajar berdasarkan kemampuannya. Sedangkan Lembaga Bimbingan Belajar menurut (Suherman, 2011) adalah lembaga yang memberikan bantuan dari guru pembimbing kepada murid dengan cara mengembangkan suasana belajar yang kondusif dan menumbuhkan kemampuan agar murid terhindar dari kesulitan belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Kedua model tambahan belajar tersebut masih belum sesuai dengan kebutuhan murid masa kini. Diperlukan model tambahan belajar yang lebih efektif dan efisien seperti *e-Learning*. *e-Learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer dan internet (Setiyo, 2013). Dengan *e-Learning* murid dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada sesuai dengan waktu luang yang mereka miliki.

Dari permasalahan diatas diperlukan suatu media belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan murid saat ini. Pada tahun 2014 Ruangguru hadir sebagai ruang belajar *online* yang dapat memudahkan murid dalam belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada melalui media laptop/mobile. Ruangguru menyediakan fasilitas – fasilitas yang diterapkan pada Lembaga Bimbingan Belajar pada umumnya yaitu meliputi latihan soal, forum diskusi *online*, tanya jawab soal, tryout/ujian, dan informasi tentang pendidikan. Namun di sisi lain ternyata masih banyak yang harus diperbaiki. Berdasarkan hasil *review* pengguna aplikasi Ruangguru di *playstore* hingga tanggal 14 Januari 2019 terdapat 32 orang pengguna yang kurang puas dengan layanan Ruangguru. Ketidakpuasan mereka dikarenakan oleh beberapa penyebab diantaranya yaitu tidak adanya versi *personal computer* atau windows, video tutorial yang eror meskipun sudah diunduh, masih terdapat eror pada soal latihan, serta materi pembelajaran yang kurang lengkap. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Fitriawan (Siregar & Fitriawan, 2018) menunjukkan bahwa kualitas pelayanan belum sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna dan pengguna masih kesulitan dalam mengoperasikan *website* Ruangguru.

Untuk membantu siswa dalam memenuhi kebutuhan belajarnya maka penulis menciptakan suatu sistem ruang belajar *online* baru berbasis *website* yang dapat digunakan untuk mencari guru, mencari video pembelajaran, dan latihan soal.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat rumusan masalah yang dapat diselesaikan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana menciptakan ruang belajar *online* yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan pengguna.

1.3 Ruang Lingkup Sistem

Ruang lingkup yang akan menjadi batasan dari sistem ini yaitu:

1. Sistem ini dibangun berbasis *website*
2. Sistem ini dapat digunakan untuk menjawab latihan soal, melihat video pembelajaran, mencari guru privat
3. Fitur Latihan Soal hanya dapat dijalankan oleh murid

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan murid dalam mencari guru privat
2. Untuk membantu murid dalam mengasah pengetahuannya melalui latihan soal dan melihat video pembelajaran

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk memfasilitasi kebutuhan media belajar bagi murid saat ini
2. Untuk menciptakan teknologi baru dalam dunia pendidikan