

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ruangguru adalah aplikasi yang berasal dari perusahaan swasta yang memaksimalkan penggunaan *platform* dimana aplikasi tersebut menjadi sangat mudah untuk di akses hanya dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone* yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa. Seiring berjalannya waktu harga-harga berbagai kebutuhan semakin naik, tidak terkecuali biaya untuk memenuhi bidang akademik sepertihalnya bimbel konvensional, range harga yang di tawarkan bisa mencapai 2 sampai dengan 15 juta Rupiah. Harga tersebut bisa mengalami peningkatan, tergantung program apa yang diambil. Biasanya, bimbel konvensional memiliki program khusus masuk Universitas negeri tentu dengan jaminan pengembalian uang. Hal itu yang menyebabkan mahalnya harga bimbel konvensional. Terlebih lagi pada masa pandemi Covid 19 dari surat edara pemerintah No 4 tahun 2020 tentang di berlakukannya belajar di rumah masing-masing di kutip dari (Radita, 2020) bahwa belajar secara online dapat membantu pelajar dan pengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini bimbel online bisa memberikan solusi dengan opsi pembelajaran yang jauh lebih murah dan mudah. Seperti sistem e-learning yang saat ini sedang populer bagi kalangan pelajar yang ada di indonesia ialah aplikasi Ruangguru.

Kebijakan *homeschooling* dalam kenyataannya berdampak besar terhadap prestasi akademik siswa SMA dan SMP. Data menunjukkan bahwa sekitar 1,2 miliar siswa di seluruh dunia terpaksa belajar dari rumah karena ditutupnya kegiatan tatap muka di sekolah dan universitas (Bella, 2020). Sementara itu, UNICEF melaporkan lebih dari 60 juta anak sekolah dan siswa di Indonesia untuk sementara tidak bersekolah akibat pandemi COVID 19 (Sikirit, 2020). Kondisi ini memunculkan berbagai persoalan terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, mulai dari kemampuan sekolah memfasilitasi pembelajaran online, kapasitas guru, media yang digunakan, kesadaran dan ketahanan dalam belajar secara online (Yusuf, 2017).

Beberapa penelitian tentang dampak pandemi Covid 19 pada sekolah

menjelaskan tingginya tingkat stres, kecemasan, dan kekhawatiran. Sebuah penelitian menemukan bahwa 59% siswa mengalami kecemasan dan 50% siswa mengalami kesulitan berpikir (Iqbal, 2018). Penelitian lain juga memberikan indikator masalah kesehatan mental pada remaja dengan gejala hiperaktif abnormal dan masalah dengan teman sebaya, terutama yang berkaitan dengan interaksi dan sosialisasi (Mathew, 2014). Merujuk pada fakta tersebut, selain banyak faktor yang mempengaruhi psikologi baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat kebosanan yang akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan fakta diatas dalam sepuluh tahun terakhir ini setidaknya peneliti memperoleh lima fokus yang mengkaji tentang ini, penelitian yang dilakukan oleh Yesi Violita BR Ginting pada tahun 2020, menggunakan metode kuantitatif bahwa Berdasarkan uji korelasi rank di dapatkan hasil bahwa aplikasi Ruangguru memiliki hubungan terhadap minat belajar siswa. Koefisien determinasi menunjukkan aplikasi Ruangguru berpengaruh sebesar 27% terhadap minat belajar siswa (Ginting, 2020). Sementara Amalliah pada tahun 2019, bahwa situs ruangguru menjadi salahsatu alternatif yang menyediakan kemudahan dalam belajar dengan materi yang ditampilkan dengan mudah dan visual semuanya itu dapat memotivasi belajar siswa dan orangtua juga dapat belajar bersama dan juga memantau pembelajaran di rumah (Amalliah, 2019). Sedangkan Dari Virda Adani Ridho Putri pada tahun 2021 menyimpulkan bahwa Karakteristik siswa memanfaatkan media ruangguru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi dengan respon positif, mempermudah komunikasi dengan pengajar dalam membahas materi pembelajaran yang sekiranya belum dipahami (Putri, 2021). Kemudian penelitian yang di lakukan oleh Aulia Zulfa Shoumi pada tahun 2019, bahwa Media pembelajaran berbasis multimedia dalam pendidikan pada aplikasi Ruangguru akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Kompetensi Dasar. Peran multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik

**M. Ihsan Abdul Ghani, 2022**

***PEMANFAATAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik (Shoumi, 2019). Dan yang terakhir penelitian yang dilakukan oleh Gina Rahayu dan Risma Rahma Oktavia pada tahun 2019, bahwa Ketertarikan kajian aplikasi Ruangguru ini berdasarkan beberapa sumber yang menyatakan bahwa ruangguru dipercaya sebagai “*Best Education Platform*”. Maka dari itu dikaji beberapa aspek untuk mengetahui sejauh mana keterkaitan aplikasi Ruangguru dengan prinsip IMK. Setelah dilakukan kajian, aplikasi Ruangguru dinilai telah memenuhi aspek-aspek tersebut. Jadi tidak heran aplikasi Ruangguru digunakan sebagai pusat belajar online di kalangan pelajar Indonesia (Oktafia, 2019).

berbeda dengan penelitian terdahulu penelitian ini memfokuskan menelusuri aplikasi ruangguru khususnya pada pembelajaran PAI. Keberbedaan ini didukung oleh asumsi menurut Brady (Brady, 2010) bahwa Perkembangan zaman menuntut semua guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajarannya, karenanya integrasi dalam pendidikan dan penggunaan teknologi pembelajaran seperti laptop dan internet yang terhubung dengan jejaring sosial, semakin lama semakin menjanjikan. Sedangkan menurut Sari (Sari, 2021) guru harus dituntut untuk melek digital dimana guru harus meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya dalam teknologi agar bisa mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam proses mengajar, tantangan yang lain yang dihadapi guru PAI ialah guru harus mampu berinovasi dalam metode mengajarnya sesuai dengan perkembangan yang ada dan terkikisnya moral siswa akibat adanya perubahan globalisasi teknologi tersebut, dan terkikis pula aksi sosial murid terhadap lingkungannya, tidak hanya pada antar murid namun juga muncul sikap cuek pada tanggung jawabnya sebagai pelajar. Maka dari itu banyak sekali guru PAI dan peserta didik yang tidak mengenal aplikasi belajar sebagai alternatif dari pembelajaran secara *online*, Kurangnya kompetensi guru dalam penguasaan teknologi juga bisa menjadi alasan permasalahan-permasalahan muncul. Apabila kompetensi seorang guru berkembang sesuai dari perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi maka ada harapan bagi peserta didik atau siswa untuk lebih maju dan termotivasi terutama dalam hal pendidikan.

**M. Ihsan Abdul Ghani, 2022**

**PEMANFAATAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

penelitian ini akan memfokuskan mengkaji pada empat aspek pokok menurut Mustari (Mustari, 2015) bahwa harus mempertimbangkan hal berikut; (1) tujuan yang akan dicapai; (2) kesesuaian antarmedia yang akan digunakan dengan materi yang akan di bahas; (3) tersedianya sarana dan prasarana penunjang; (4) karakteristik siswa. Pemerolehan keempat aspek pokok tersebut diharapkan menjadi rekomendasi dalam penelitian ini. Maka melalui teori diatas dapat mencapai sarana penunjang pembelajaran. Hasil penelusuran keempat fokus dalam penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan Aplikasi Ruangguru sebagai media pembelajaran PAI di sekolah untuk membedahnya empat aspek pokok dari Mustari digunakan. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang pemanfaatan aplikasi menggunakan *platform* Ruangguru sebagai sarana media pembelajaran PAI di sekolah, inovasi dalam sektor pendidikan untuk meningkatkan mutu belajar ini yang mendorong peneliti untuk menumpas mengenai keterhambatan yang ada

### **1,2 Rumusan Masalah**

Secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media pembelajaran PAI di sekolah. Rumusan masalah ini kemudian dikembangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa tujuan yang akan dicapai dalam pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media Pembelajaran PAI di sekolah.
2. Bagaimana kesesuaian antarmedia yang akan digunakan dengan materi yang akan dibahas.
3. Bagaimana tersedianya sarana dan prasarana penunjang dalam pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media Pembelajaran PAI di sekolah.
4. Bagaimana karakteristik guru, siswa dan sekolah terhadap pemanfaatan aplikasi ruangguru dalam proses pembelajaran PAI di sekolah.

### **1,3 Tujuan Penelitian**

Secara umum yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan manfaat aplikasi Ruangguru sebagai media pembelajaran

**M. Ihsan Abdul Ghani, 2022**

**PEMANFAATAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

PAI di sekolah. Tujuan umum ini kemudian dikembangkan secara khusus dalam menjawab pertanyaan penelitian, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mendeskripsikan tujuan yang akan dicapai dalam pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media Pembelajaran PAI di sekolah.
- b. Mendeskripsikan kesesuaian antarmedia yang akan digunakan dengan materi yang akan di bahas.
- c. Mendeskripsikan tersedianya sarana dan prasarana penunjang dalam pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media Pembelajaran PAI di sekolah.
- d. Mendeskripsikan karakteristik guru dan siswa terhadap pemanfaatan aplikasi ruangguru dalam proses pembelajaran PAI di sekolah.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini mencakup manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat secara teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan referensi tentang teori media pembelajaran PAI di sekolah, terutama aplikasi berbasis penunjang pembelajaran menggunakan aplikasi Ruangguru.

##### **1.4.2 Manfaat secara praktis**

###### 1) Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para praktisi PAI, khususnya untuk guru PAI berupa bahan rujukan untuk memberi kemudahan dalam mengaplikasikan teori media pembelajaran PAI dengan memanfaatkan aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran PAI di sekolah.

###### 2) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, praktis, tidak terikat ruang dan waktu.

###### 3) Bagi sekolah

**M. Ihsan Abdul Ghani, 2022**

***PEMANFAATAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Peneliti juga menawarkan agar aplikasi ini dapat digunakan dan diterapkan dalam lingkup pembelajaran di sekolah. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk sekolah kepada guru atau menjadi pilihan aplikasi yang akan diterapkan di sekolah supaya dalam menggunakan *E-learning* berbantuan aplikasi yang berbeda seperti aplikasi Ruangguru yang dikhususkan untuk memuat semua mata pelajaran agar lebih efektif.

#### 4) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi Ruangguru dalam pembelajaran PAI di sekolah.

#### 5) Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan aplikasi Ruangguru dalam mengajar PAI kelak di sekolah tempat bekerja.

### **1.5 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan sistematis penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, Rumusan Masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian Pustaka, pada bagian ini memaparkan teori-teori sebagai dasar yang menjadi pokok bahasan penelitian yakni pembelajaran PAI, media pembelajaran dan Ruangguru sebagai Media aplikasi pembelajaran.

Bab III berisi bagian yang membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian,

operasionalisasi variabel, rancangan pengumpulan data, instrumen, prosedur penelitian dan rancangan analisis data.

Bab IV berisi bagian yang membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V berisi bagian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan, implikasi dan Rekomendasi terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan simpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.