

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat pada era revolusi industri 4.0 yakni menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Hal ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dengan demikian merupakan syarat mutlak untuk mencapai keberhasilan suatu pembangunan. Salah satu sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.¹

Pendidikan adalah salah satu cara utama yang digunakan untuk menciptakan masyarakat yang memiliki kualitas lebih baik sesuai pada zamannya. Atas dasar hal tersebut pihak pemerintah Indonesia melakukan upaya-upaya yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, meskipun hasilnya tidak dengan seketika dapat terlihat. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan dan diharapkan memberikan perubahan lebih baik dalam bidang pengetahuan dan ilmu pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Dalam rangka mencapai tujuan nasional khususnya dalam bidang pendidikan yang berupaya mencapai tujuan masyarakat adil dan makmur yang perlu adanya

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia, 2008), hal.13

usaha untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, guna memenuhi kebutuhan pembangunan saat ini di masa yang akan mendatang.

Sesuai dengan UU No. 20 Th. 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS) pada bab II pasal 3 menjelaskan tentang pendidikan ialah

“Pendidikan Nasional berfungsi mengamankan pemerintah mengusahakan serta menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.”²

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Untuk memilih media pembelajaran yang tepat seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis, dan kondisi sosial peserta didik.³

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Pada setiap penerapannya pasti terdapat kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Namun dari ketiga media tersebut salah satu media yang dapat memotivasi peserta

² Undang-undang RI No : 20 Tahun 2003, *Tentang sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta : PT kloang Klede Timur, 2003),

³ S sudjarwo, artikel media, 2013,,,

didik untuk belajar karena kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media audio visual terlepas materi yang akan disampaikan, karena selain menggunakan indra pendengaran juga memfungsikan indra penglihatan. Namun pada realitanya media audio visual yang jarang digunakan pendidik (guru) dalam melaksanakan pembelajaran. Banyak kendala dalam penerapannya diantaranya seperti fasilitas yang kurang memadai karena terdapat kelas yang proyekturnya rusak, hingga kurangnya inovasi pendidik (guru) dalam implementasi pembelajarannya. Hal ini nantinya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁴

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁵

Selain penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran yang belum optimal, penggunaan sumber belajar di sekolah juga belum termanfaatkan secara optimal. Sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut sumber belajar juga diartikan lingkungan yang dapat

⁴ Pengamatan Pibadi proses pembelajaran di MTsN 1 Blitar pada tanggal 09 September 2019 pukul 07:15

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Dan Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal..22

dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sumber belajar, yang dapat berupa manusia atau bukan manusia.⁶

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Sumber belajar juga dapat berarti segala sesuatu, baik yang sengaja dirancang maupun yang telah tersedia yang dapat dimanfaatkan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk membuat atau membantu peserta didik belajar.⁷

Untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa, di zaman milenial ini peneliti melakukan penerapan media internet melalui bimbingan belajar berbasis *online* dengan aplikasi “RUANGGURU”. Di kelas VIII-9 dan kelas VIII-10 MTsN 1 Blitar, model pembelajaran penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif. Dalam komunikasi dengan guru atau siswa dengan siswa lainnya di dalam kelas, sehingga terjadilah sesuatu pembelajaran yang hidup di dalam kelas. Langkah-langkah yang digunakan guru dalam model ini yaitu guru memberikan arahan terhadap siswa untuk memakai sistem bimbingan

⁶ S .Sudjarwo, 2013,....

⁷ Sudjarwo, sumber belajar,...

belajar berbasis aplikasi ruangguru atau yang sudah memakai aplikasi tersebut dan membuka materi pelajaran yang akan mereka pelajari.

Sebelumnya sudah ada peneliti yang telah dilakukan oleh beberapa ahli terkait media aplikasi pendidikan *online* ruangguru diantaranya adalah “Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Aplikasi Pendidikan *Online* Ruangguru sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0” jurnal tersebut merupakan salah satu bentuk pola pendidikan dalam menyikapi perkembangan revolusi industri 4.0.⁸

Sebelum peneliti mengarahkan memakai sistem bimbingan belajar berbasis aplikasi ruangguru situasi dan kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan yang sesuai dengan fakta dilapangan. Pertama, menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran ketika guru tidak menggunakan media, terlihat dari pasifnya siswa dalam merespon materi pembelajaran yang sedang diberikan. Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi. Kedua hal tersebut terjadi karena salah satunya adalah kurangnya penggunaan media.⁹

Di sisi lain rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep IPS berhubungan erat dengan kemampuan dasar. Dalam proses

⁸ Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Aplikasi Pendidikan Online Ruangguru sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. dalam makalah internet diakses pada 16 Desember 2019.

⁹ Pengamatan Pribadi Proses Pembelajaran di MTsN 1 Blitar pada tanggal 11 September 2019 pukul 10:20

pembelajaran di kelas guru harus menerapkan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII-9 dan kelas VIII-10 pada tanggal 09 september 2019 bahwa pembelajaran IPS akan berlangsung menarik minat belajar siswa apabila seorang pendidik menggunakan media komputer seperti penggunaan *power point*, guru IPS juga memberikan informasi bahwa kelas VIII-9 dan kelas VIII-10 itu dari pihak sekolah difasilitasi internet atau wifi. Akan tetapi siswa-siswi dilarang membawa *gadget* atau *smartphone* peserta didik hanya diperbolehkan membawa laptop.

Dari hasil wawancara di atas peneliti mengambil sebuah penelitian tentang implementasi bimbingan belajar melalui media ruangguru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran aktif dilakukan dengan menciptakan suatu kondisi supaya peserta didik dapat berperan aktif, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran harus dibuat dalam suatu kondisi dan situasi yang menyenangkan sehingga peserta didik akan terus termotivasi dari awal sampai akhir kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

Alasan peneliti memilih media ruangguru sebagai media atau sumber belajar lain dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini dan berdasarkan pra survey penelitian adalah karena saat ini kita hidup di zaman yang sangat *modern* dengan berbagai alat elektronik yang serba

canggih. Media elektronik berbasis internet dapat dengan mudah pendidik (guru) temukan dan digunakan. Begitu pula ruangguru memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang berkualitas. Di mana pun mereka berada, ruangguru dapat membantu proses belajar siswa tanpa batasan ruang dan waktu. Dan sekarang ruangguru menjadi *trend* generasi milenial. Hal itu memungkinkan kita untuk mencari dan menemukan suatu informasi yang sudah atau bahkan belum kita ketahui, termasuk dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini dirancang untuk mengkaji penerapan “**Pengaruh Media Aplikasi Ruangguru sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 BLITAR**”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian yang ada dalam latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang dapat diteliti adalah :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran guru kurang menarik, guru hanya duduk didepan kelas sambil menerangkan dengan menggunakan metode ceramah.
2. Selama mengikuti proses pembelajaran sikap peserta didik terhadap guru maupun sikap peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional, ramai dan masih belum menarik minat belajar peserta didik.

3. Motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS masih rendah.
4. Guru kurang mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran guru kurang menarik, guru hanya duduk di depan kelas sambil menerangkan menggunakan metode ceramah. Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan media aplikasi RUANGGURU agar pembelajaran di kelas peserta didik menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS sesuai dengan nilai KKM.
2. Hasil belajar IPS peserta didik rendah, banyak peserta didik belum mencapai nilai KKM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah dikemukakan dalam pertanyaan yang mendasar dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan sumber belajar IPS sebagai media aplikasi ruangguru peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan sumber belajar IPS sebagai media aplikasi ruangguru terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII?
3. Adakah perbedaan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan media aplikasi ruangguru dan pembelajaran konvensional siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh langsung penggunaan sumber belajar sebagai media aplikasi ruangguru peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar.
2. Menganalisis pengaruh langsung penggunaan media aplikasi ruangguru dan sumber belajar terhadap hasil belajar melalui bimbingan belajar berbasis internet.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di MTsN 1 Blitar kelas VIII dengan penerapan media aplikasi ruangguru dan pembelajaran konvensional.

F. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan umumnya bagi para peserta didik, guru, dan komponen pendidikan di sekolah, manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi penulis, untuk dapat menambah pengetahuan dan dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menjalani pendidikan di bangku perkuliahan dan dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan media bimbingan belajar online aplikasi ruangguru.
- b. Bagi para akademisi, dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, sehingga dapat menerapkan media Ruang Guru untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS bagi para siswa.
- c. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat menambah pengetahuan dan sebagai referensi dalam penerapan media aplikasi Ruang Guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, berani mengemukakan pendapat, ide, gagasan, dan saran yang mereka miliki, dan motivasi untuk memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan.
- b. Bagi guru dapat menjadi salah satu acuan untuk menerapkan media berbasis internet aplikasi Ruangguru dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS terpadu di kelas VIII MTsN 1 Blitar, sebab guru merupakan pengatur dan pencipta kondisi yang menyenangkan, namun dapat memberikan pemahaman konsep terhadap peserta

didik dengan strategi pembelajaran yang tidak konvensional, namun bersifat variatif.

- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap administrasi pendidikan, sebagai saran bagi kepala sekolah untuk mengambil keputusan dalam pembinaan guru untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah, sehingga penelitian ini merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki oleh penulis.
- e. Bagi para akademisi, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan , sehingga dapat mengembangkan penerapan media pembelajaran berbasis internet yang dilakukan di dalam kelas.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sesuatu yang masih kurang (*hypo*) dari sebuah kesimpulan atau pendapat (*thesis*).¹⁰ Dapat diartikan pula hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis diperlukan suatu informasi yang dapat digunakan

¹⁰M. Djunaidi Ghony dan Fauzan, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, (Malang : UIN Malang Press), hal 84

untuk mengambil suatu kesimpulan, apakah pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol disingkat H_0 , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu dengan perhitungan statistik.

Dalam penelitian ini, hipotesis nol (H_0) adalah

- a. Hipotesis untuk media aplikasi *online* ruangguru

Tidak ada perbedaan yang positif dan signifikan antara media ruangguru sebagai sumber belajar siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

- b. Hipotesis untuk sumber belajar

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara sumber belajar yang menggunakan media aplikasi ruangguru siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

- c. Hipotesis untuk hasil belajar

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara hasil belajar siswa terhadap sumber belajar aplikasi ruangguru siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

2. Hipotesis kerja, atau disebut juga dengan hipotesis alternatif, disingkat H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Dalam penelitian ini hipotesis kerja (H_a) adalah :

a. Hipotesis untuk media ruangguru

Ada perbedaan positif yang signifikan antara media aplikasi online ruangguru terhadap belajar siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

b. Hipotesis untuk sumber belajar

Ada pengaruh positif yang signifikan antara sumber belajar dengan media aplikasi *online* ruangguru terhadap belajar siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

c. Hipotesis untuk hasil belajar

Ada pengaruh positif yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik benda, orang maupun yang lainnya, yang berkuasa atau yang berkekuatan ghaib dan sebagainya.¹¹

¹¹ Desi Anwar, Kamus *Lengkap Bahasa Indonesia*, (surabaya : karya Abditama, 2001), hal.210.

b. Media audio visual

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran atau semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹²

c. Media aplikasi pendidikan ruangguru

Aplikasi ruang guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan *smarthphone* dan laptop yang terhubung dengan internet.¹³ Media aplikasi ruangguru merupakan salah satu bentuk pola pendidikan dalam menyikapi revolusi industri4.0 atau biasa disebut generasi milenial.

d. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberikan kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya.¹⁴ Sesungguhnya sumber belajar itu banyak jenisnya. Adapun sumber belajar itu meliputi pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*tehnique*), lingkungan (*setting*),

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 3

¹³ Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019 diakses pada 16/12/2019 pukul 12 : 44.

¹⁴ Nana Sudjana, dkk. *Tehnologi Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru 2001), hal. 77

dan lainnya yang bisa digunakan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan menambah pengetahuannya. Dengan sumber belajar tersebut, maka siswa mendapat fasilitas yang dapat memungkinkannya untuk belajar dengan baik.¹⁵

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul di atas, “Pengaruh Media Ruangguru sebagai Sumber Belajar IPS terhadap hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 BLITAR”. Diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya penggunaan media khususnya media pendidikan online ruangguru, pendidik dapat lebih inovatif dalam menciptakan dan menggunakan media guna memudahkan jalannya pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

¹⁵ Drs. Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008), hal. 208-209

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Dan Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal..22

I. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori meliputi : kajian teori dari skripsi, penelitian terdahulu, kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian meliputi : jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi: pembahasan, skripsi data, pelaksanaan penelitian, hasil penelitian.

BAB V Pembahasan yang terdiri dari deskripsi teori, pembahasa hipotesis, dan hasil rekapitulasi analisis hipotesis.

BAB VI penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.