

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara tidak hanya terletak pada sumber daya yang melimpah, tetapi kemajuan negara juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat diperoleh melalui pendidikan yang bermutu. Tanpa adanya pendidikan yang bermutu kesejahteraan rakyat akan sulit terwujud. Dengan adanya pendidikan setiap orang dapat memperoleh pengetahuan, skill, dan pengembangan moral yang baik. Pendidikan sebagai suatu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan di suatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. praktik pendidikan yang universal akan ditemukan keragaman sebanyak ragam komunitas manusia, itu sebabnya pendidikan hanya dikemukakan unsur universalnya saja. Keragaman pendidikan yang terjadi disebabkan karena perbedaan cara memberikan makna terhadap pendidikan sebagai suatu gejala sosial. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, didefinisikan sebagai:

“pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa”.

Penyelenggara pendidikan di Indonesia sebagai suatu proses yang berlangsung pada seseorang, proses perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya proses seseorang membawa anak didik dari keadaan tidak berdaya kepada tingkat mampu dalam penggalan potensi dirinya. Pendidikan merupakan usaha yang menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan

pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peran hidup secara tepat (Teguh Triwiyanto 2014). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui sebuah kegiatan belajar mata pelajaran tertentu secara mandiri untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Peserta didik dalam tugasnya menuntut ilmu memiliki tujuan yaitu memperoleh prestasi belajar yang baik, disamping itu juga untuk mendapat pengalaman-pengalaman dan memiliki banyak teman dalam dunia pergaulannya (Theresia 2011).

Pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang kekal hasil dari pengalaman. Perubahan ini mungkin tidak jelas sehingga timbul suatu situasi yang menonjolkan tingkah laku baru ini pembelajaran biasanya tidak diperlihatkan dengan serta-merta melalui pencapaian (Sardiman 2013: 57). Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan. Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk mengirim isi pesan, dan penerima pesan adalah siswa. Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gustafsson G (2012) tentang *sharing* atau berbagi pengembangan produk pengetahuan pembelajaran yaitu menguji bagaimana produk pengetahuan yang dihasilkan di sekolah Hong Kong dapat dikomunikasikan dan digunakan oleh sekelompok guru Swedia. Penelitian ini dilakukan oleh Brian Lalor (2013) tentang komunitas pembelajaran profesional meningkatkan pengalaman guru di sekolah internasional). Hasil penelitian ini bertujuan bertujuan untuk menyoroti pentingnya membangun komunitas belajar profesional (PLC), baik sebagai arena untuk berbagi keahlian akademis maupun sebagai jaringan pendukung bagi para guru. Sedangkan berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh Deny Setiawan (2014) untuk membentuk masyarakat sipil dengan memberdayakan warga negara dalam pemerintahan yang demokratis. Oleh karena itu, materi pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar harus dirancang secara nyata dengan mendeskripsikan secara fungsional komponen-komponen pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan, sehingga peserta didik sebagai warga negara dapat berpartisipasi secara aktif baik dalam konteks masyarakat dalam kehidupan berbangsa.

Pendidikan sebagai suatu kebutuhan yang perlu dipenuhi di era globalisasi seperti sekarang untuk menciptakan pemikiran manusia yang cerdas dan terbuka. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang akan mencetak media sumber daya manusia berkualitas, dengan pendidikan suatu individu akan mengalami perkembangan menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan salah upaya untuk meningkatkan potensi dan tanggung jawab semua pihak, baik pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Pendidikan di Indonesia juga memiliki masalah penting dan berpengaruh terhadap kehidupan, karena pendidikan merupakan kebutuhan dasar untuk keberlangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh agar menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya melibatkan siswa sebagai subyek didik di sekolah, namun memerlukan peran pendidik sebagai fasilitator yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran siswa. Guru sebagai pendidik pada lingkungan sekolah yang memiliki peran amat besar dalam menuntun siswa untuk mampu mencapai tujuan belajarnya.

Pada kenyataannya pendidikan tidak hanya sekedar berperan sebagai sarana untuk memenuhi hasrat keingintahuan manusia, namun berperan sebagai saran bagi realisasi potensi kehadiran individu. Persamaan dari penelitian diatas yaitu pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penggunaan media belajar ruang guru. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu

proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar 2012: 8). Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran sebagai alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Salah satu media pembelajaran yaitu melalui media internet, pada era globalisasi internet telah menjadi kebutuhan siswa sehari-hari terutama untuk mencari materi pelajaran yang tidak ditemukan dalam buku ajar atau diberikan secara langsung oleh guru.

Pada zaman modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak sangat cepat, dengan adanya perkembangan teknologi informasi serta komunikasi manusia sudah tidak lagi mempermasalahkan batas, jarak, ruang dan waktu. Kini masyarakat tidak hanya berkomunikasi secara tatap muka, namun masyarakat juga sering berkomunikasi menggunakan media. Selain smartphone atau gadget yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, kini internet juga berperan sebagai sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar hingga ke seluruh bagian bumi. Internet sebagai salah satu alternatif komunikasi masyarakat modern saat ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan memiliki smartphone atau gadget dengan konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan

pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Sebuah perusahaan berbasis teknologi digital, yaitu Ruang guru berupaya memberikan solusi untuk masalah pendidikan di Indonesia dengan menyediakan *platform* pembelajaran via gadget. Indonesia memiliki 3,1 juta guru tetap ditambah lebih dari 700 ribu guru honorer. Sekitar separuh dari jumlah tersebut memiliki kompetensi cukup untuk dapat mengajar dengan baik. Sebagian dari guru kelompok terbaik berpotensi besar untuk menjadi mitra kerja perusahaan pembelajaran digital.

Ruang guru memudahkan siswa untuk mengakses ribuan video materi pembelajaran, pembahasan dan latihan dari beragam mata pelajaran tiap-tiap tingkatan kelas. Video tersebut didesain dan diproduksi Ruang guru bersama guru (tutor) pilihan. Media Ruang guru membantu guru memberikan tugas dan memonitor perkembangan belajar siswa. Guru dapat memberikan tugas dan ujian kepada siswa secara online di mana saja dan kapan saja. Guru dapat memonitor hasil tugas yang dikerjakan siswa secara langsung dan mudah. Guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa untuk tiap mata pelajaran secara otomatis.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Kauman, Kabupaten Nganjuk tepatnya di Jl. Abdul Rahman Saleh II RT06/RW 04 Kelurahan Kauman, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Lokasi penelitian merupakan tempat strategis yakni Kelurahan Kauman terletak dekat dengan jantung pusat kota Kabupaten Nganjuk dan dekat terminal bis serta stasiun kereta api. Pusat kota pada umumnya terpenuhi akses pelayanan komunikasi sebagai sarana untuk kelancaran arus perekonomian, sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengakses jaringan internet untuk pembelajaran secara online.

Masyarakat Kelurahan Kauman kebanyakan berwirausaha dirumah dengan membuka toko sembako, counter, dan laundry sehingga sangat memudahkan masyarakat sekitar untuk mencari kebutuhan yang diperlukan. Dengan wirausaha di rumah orang tua dan agar anak dapat membantu bekerja di rumah, pihak orang tua mencari alternatif pembejalaran yang fleksibel. Salah satu sasaran alternatif pembelajaran yang fleksibel tempat dan waktu adalah dengan berlangganan ruang guru. Sehingga hal ini memicu para orang tua siswa untuk mendaftarkan anaknya

mengikuti pembelajaran secara online dengan bergabung dengan ruang guru. Mayoritas pekerjaan masyarakat Kelurahan Kauman adalah tenaga pengajar TK, SD, SMP, SMA, dan juga ada yang dosen.

Keaktifan masyarakat dalam kegiatan di Kelurahan Kauman meliputi PKK ibu-ibu yang pertemuannya diadakan setiap tanggal 10, Karang Taruna, posyandu balita, posyandu lansia, pengajian Al-Hidayah setiap malam jumat. Fasilitas umum di Kabupaten Nganjuk yaitu pasar, perkantoran, ruko, pabrik tahu, pabrik meubel, pabrik ice cream campina dan aice. Mayoritas pelajar di Kelurahan Kauman berlangganan ruang guru guna menunjang pembelajaran dirumah. Berdasarkan latar belakang masyarakat daerah tersebut, maka penelitian ini dilakukan di kelurahan Kauman Kabupaten Nganjuk Jawa Timur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang dapat dituangkan dalam penelitian ini yaitu: “bagaimana karakteristik **pemanfaatan media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk?**”

1. Bagaimana karakteristik siswa dalam memanfaatkan media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk?
2. Bagaimana karakteristik siswa dalam menangkap materi pembelajaran melalui media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk?
3. Bagaimana karakteristik siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk memilih teman untuk mempelajari ekonomi yang dibelajarkan secara online melalui media ruang guru?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan dari media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk.

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik siswa dalam memanfaatkan media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk.
2. Untuk mendeskripsikan karakteristik siswa dalam mengungkap materi pembelajaran melalui media ruang sebagai pendukung pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk.
3. Untuk mendeskripsikan karakteristik siswa kelas XI di kelurahan Kauman Nganjuk memilih teman untuk mempelajari ekonomi yang dibelajarkan secara online melalui media ruang guru.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan di atas, maka manfaat dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi bagi orang tua dan siswa tentang pemanfaatan media ruang guru sebagai pendukung pembelajaran pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi pada pihak sekolah tentang pentingnya peran media ruangguru yang memberikan kemudahan, kenyamanan fleksibel dalam pembelajaran untuk siswa, untuk itu media ruangguru sangat penting penggunaannya sebagai pendukung pembelajaran pada siswa.

- b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa yang sudah menggunakan media ruangguru semakin meningkatkan prestasi belajarnya dan bagi siswa yang belum bergabung pada media ruangguru supaya untuk segera bergabung atau belajar lebih rajin agar dapat lebih memahami materi pembelajaran ekonomi.

- c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar dirumah yang lebih efektif dan efisien, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi orang tua untuk memberikan semangat untuk siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya dengan menambah jumlah nara sumber dari pendidik dan orang tua sehingga akan lebih detail siswa dalam menggunakan media ruangguru dalam pembelajaran.