

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan Nasional meliputi berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pembangunan di bidang pendidikan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berbudi luhur, cerdas, kreatif dan bertanggung jawab. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama dan dominan. Proses pembelajaran ini dapat terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan, jadi belajar dapat terjadi kapan saja, dengan siapa saja dan dimana saja. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dialami seseorang.[1]

Wabah Covid-19 adalah suatu wabah yang dapat menyebabkan penyakit menular berupa infeksi pada saluran pernapasan manusia yang disebabkan oleh virus. Wabah Covid-19 sudah melanda dunia dan Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena wabah Covid-19 tersebut pada tanggal 2 Maret 2020. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia, salah satunya adalah negara Indonesia memberikan dampak yang terlihat nyata dalam berbagai bidang yaitu di antaranya ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dalam masa pandemi Covid-19 mengalami beberapa perubahan yang terlihat nyata.

Dampak covid -19 terhadap dunia pendidikan di Indonesia sangat dirasakan oleh semua siswa terutama pada kegiatan belajar –mengajar. Pendidikan adalah proses yang tanpa akhir (education is the proses without end), dan pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental baik menyangkut daya pikir daya intelektual maupun emosional perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Oleh karena itu, proses belajar menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas membutuhkan tata layanan yang berkualitas [2].

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan harus berjalan dalam keadaan apapun. Untuk mengurangi angka penyebaran Covid-19 dan kegiatan pendidikan dapat berjalan seperti biasanya maka pemerintah melakukan beberapa upaya untuk mengurangi angka tersebut yang salah satunya diterapkan

dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem online atau sistem dalam jaringan (daring) sejak bulan Maret 2020. Sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, peserta didik tidak diharuskan atau diwajibkan untuk datang ke sekolah maupun kampus untuk melaksanakan pembelajaran. Banyak sarana yang pada akhirnya diterapkan oleh tenaga pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh. Sarana pembelajaran jarak jauh tersebut tidak dapat dihindari dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sarana pembelajaran tersebut di antaranya aplikasi google meet, aplikasi zoom, google classroom, youtube, televisi, maupun media sosial whatsapp.

Di mana semua sarana tersebut dihasilkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Saat ini Indonesia terus mengembangkan pembelajaran elektronik (Elearning) baik dalam segi proses penerapan pembelajaran elektronik dan teknologi. Salah satu karya anak bangsa Indonesia dalam bidang pendidikan untuk pembelajaran elektronik tersebut yaitu, Ruangguru. Ruangguru adalah perusahaan teknologi yang berfokus terhadap layanan pendidikan yang didirikan oleh Iman Usman dan Belva Devara pada tahun 2014. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada komentar pengguna Ruangguru di playstore, beberapa pengguna Ruangguru cukup memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran mereka. Tetapi, terdapat beberapa masalah yaitu, kebutuhan yang belum terpenuhi yang dirasakan oleh pengguna Ruangguru meliputi rangkuman dalam materi terlalu singkat, tidak dapat menggunakan komputer sebagai media pembelajaran Aplikasi Ruangguru, dan video pembelajaran harus mengulang ketika keluar dari aplikasi. Kebutuhan pengguna yang tidak terpenuhi dapat menurunkan kepuasan pengguna. Sementara, demi kesuksesan sistem informasi (Aplikasi), kepuasan pengguna menjadi faktor utama [3]. Artinya, diperlukannya aplikasi yang berkualitas, maka pengguna akan merasakan kepuasan dalam menggunakan aplikasi. Maka dari itu diperlukannya analisa kebutuhan pengguna Aplikasi Ruangguru.

Selain itu aplikasi pembelajaran lainnya adalah Zenius. Zenius didirikan oleh Sabda PS dan Medy Suharta pada 7 Juli 2007. Pada awalnya, Zenius berdiri sebagai bimbingan belajar offline. Di tahun 2005, Zenius mulai meluncurkan materi pembelajaran dalam bentuk CD. Materi pembelajaran tersebut difokuskan untuk

anak SMA sebagai persiapan masuk SPMB. Di tahun 2007, Zenius Education resmi berdiri dan berbadan hukum sebagai perusahaan perseroan terbatas. Lalu pada 2010, Zenius meluncurkan situs pembelajaran pertama di Indonesia melalui Zenius.net. Pada bulan Juli 2019, semua materi dan fitur belajar Zenius sudah bisa diakses melalui Zenius App yang tersedia di Play Store dan App Store.

Beberapa media startup Indonesia menyebutkan bahwa, Zenius hadir sebagai bentuk revolusi pendidikan di Indonesia dengan mengedepankan cara berpikir kritis, logis, rasional, dan pengetahuan sains yang terintegrasi terhadap semua pelajar Indonesia.

Dari beberapa permasalahan di atas tentang hasil belajar siswa yang tidak maksimal dan kesulitan belajar siswa di selama pandemi Covid-19. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :**“Analisis Perbandingan Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruangguru Dan Zenius Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Masa Covid -19 Menggunakan Metode Fuzzy Kano”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimanakah hasil Analisis aplikasi pembelajaran seperti Zenius dan Ruangguru dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar, terutama kesulitan belajar daring di masa pandemi covid -19

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode yang digunakan adalah Fuzzy kuno
2. Pengujian data menggunakan perhitungan matriks ordo 5x5
3. Data yang digunakan adalah data pengguna aplikasi Ruang guru dan Zenius sekolah di medan utara.
4. Produk yang diteliti adalah zenius dan ruang guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui hasil Analisis aplikasi pembelajaran seperti Zenius dan Ruangguru dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar, terutama kesulitan belajar daring di masa pandemi covid -19

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai sumber data yang valid dalam menentukan aplikasi pembelajaran yang layak digunakan berdasarkan hasil ulasan kelebihan dan kekurangannya.
2. Sebagai referensi untuk mahasiswa lainnya untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan isi dari penelitian ini.
3. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi sekolah dan pengguna layanan aplikasi pembelajaran di bidang pendidikan dasar dan menengah.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menerapkan beberapa metode antara lain:

1. Wawancara (*Interview*)

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian guna mendapatkan data dan keterangan yang berlandaskan kepada tujuan penelitian.

2. Observasi.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

3. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dari buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas.

4. Dokumentasi

Merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan mendapatkan sejumlah informasi yang berasal dari data masa lalu yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

5. Penyebaran Angket (kuesioner).

Kuesioner adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesa. Peneliti membuat daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa untuk memperoleh nilai kepentingan dari variabel keinginan siswa.