

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang perkembangan teknologi semakin cepat dan canggih sehingga mempermudah orang-orang untuk mendapatkan atau menyebarkan informasi, berdiskusi dan saling berbagi pikiran antara satu orang dengan yang lain. Salah satunya yaitu telepon pintar (*smartphone*). *Smartphone* memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi lebih mudah. Selain itu *smartphone* bisa menjadi sarana pendukung bagi pelajar di sekolah untuk aktivitas belajar mengajar teknologi bidang komunikasi dan informasi sudah memasuki era baru dalam kehidupan, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life (electronic life)*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik.

Teknologi membuat mereka mudah terhubung satu sama lain dan mudah mengakses berbagai informasi penting setiap hari. Hal tersebut pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar mereka di sekolah. Sementara itu, proses belajar mengajar (PBM) di sekolah masih banyak menggunakan model konvensional yang lebih dikenal dengan *teacher centered learning (TCL)* sehingga model tersebut dirasa membosankan bagi pelajar masa kini

Akibatnya banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan kemudian sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing dan menyepelkan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, kebanyakan orangtua menyadari hal tersebut sehingga memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya untuk mengakomodasi sekaligus mengharapkan jaminan agar anak-anaknya mendapatkan hasil belajar yang bagus di sekolah.

Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah sehingga sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah di pelajari di sekolah.

Mereka merasa kalau teknologi membuat mereka mudah terhubung satu sama lain dan mudah mengakses berbagai informasi penting setiap hari. Hal

tersebut pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar mereka di sekolah. sebab itu pembelajaran visual juga sangat mendukung perkembangan belajar anak diluar jam sekolah mereka dari segi biaya yang mungkin sangat terjangkau terlebih waktu dan perjalanan anak menuju tempat les yang juga harus difikirkan agar nantinya anak juga merasa nyaman dalam melakukan pembelajaran.

1.2 Fokus Penelitian

Pada dasarnya dengan berkembangnya teknologi *internet* khususnya dipermudah dalam segudang informasi dari berbagai situs *internet*. Dikemas secara menarik dan mudah di mengerti oleh siswa. Dengan memanfaatkan media yang sudah ada secara umum media baru telah disambut dengan ketertarikan yang kuat, positif dalam mengetahui motivasi belajar kepada siswa tidak hanya peran guru tetapi orang tua yang sangat berperan dalam belajar anaknya dan melalui situs ruang guru inilah terjalin komunikasi yang efektif dimana guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam memberikan pembelajaran kepada siswa untuk mudah di pahami dan yang paling penting juga tidak membuat cepat bosan atau jenuh. Menemani anak – anak belajar dan membuka aplikasi ruangguru bersama menjadi salah satu motivasi belajar bagi anak, karena perhatian dan dorongan orangtua menjadi anak lebih di perhatikan dan dihargai ruangguru menjadi salah satu alternatif dalam segi waktu dan biaya sehingga orang tua dapat memberikan memotivasi belajar dengan bimbingan belajar dengan cara online yang menarik ruangguru merupakan salah satu sarana pembelajaran melalui secara virtual . ruangguru banyak di dimanfaatkan karena biaya yang dikeluarkan jauh lebih hemat selain itu menhemat waktu dan orangtua bisa turut mengawasi kegiatan pembelajaran anak - anaknya

1. Bagaimana pengguna aplikasi ruangguru menggunakan aplikasi ini sebagai alat media komunikasi orangtua dan anak
2. Peran aplikasi ruangguru dalam memotivasi belajar anak melalui media pembelajaran virtual

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat beberapa tujuan dari penelitian diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi ruangguru sebagai alat media komunikasi orang tua dan anak
2. Untuk mengetahui peran aplikasi ruangguru dalam memotivasi belajar anak melalui media pembelajaran virtual

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan akan memberikan manfaat teoritis sebagai berikut

1. Dapat bermanfaat bahwa Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi
2. Sebagai aplikasi di dunia pendidikan ini membuat anak dan orang tua mudah untuk membantu anaknya dalam belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian yang dilakukan,peneliti diharapkan mampu memberikan maanfaat praktis,yaitu untuk meningkatkan hasil akademis anak – anak di seluruh Indonesia dengan teknologi. Melalui pemanfaatan akses konten lewat perangkat *mobile*, Ruang Guru berusaha menjadi media aplikas antara orang tua dan anak meraih pendidikan melalui teknologi kepada siswa dengan biaya lebih terjangkau daripada metode belajar konvensional.