

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi adalah suatu alat yang dirancang oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan manusia, semakin berkembangnya zaman maka berbanding lurus dengan perkembangan teknologi informasi bahkan bisa jauh lebih pesat perkembangannya. Teknologi menjadi salah satu faktor yang dianggap dapat membentuk ekonomi dan perubahan budaya, pengaruh teknologi terhadap seseorang bergantung pada bagaimana orang tersebut menggunakan teknologi dalam budaya atau kebiasaannya sehari-hari ketergantungan masyarakat terhadap teknologi inilah yang memberikan kekuatan bagi teknologi untuk dapat merubah budaya yang telah ada, termasuk budaya dalam teknologi.

Teknologi komunikasi sebagai salah satu penerapan ilmu pengetahuan berperan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan komunikasi. Teknologi komunikasi diciptakan untuk membantu manusia agar lebih mudah untuk berkomunikasi dalam hal memenuhi kebutuhan informasinya. Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada saat ini dinilai sebagai revolusi di bidang teknologi dan informasi. Revolusi teknologi tidak hanya ditunjukkan dengan pesatnya perkembangan model-model perangkat keras yang diciptakan atau dikembangkan, namun yang terutama adalah kecanggihan perangkat lunak sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi yang cepat, efektif dan efisien serta semakin tidak mengenal batas ruang dan waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.

Beragam jenis produk teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat pendidikan, pengetahuan, kesehatan, dan hiburan. Perkembangan tersebut membuat semua orang mudah untuk mendapatkan atau menyebarkan informasi, berdiskusi dan saling berbagi pikiran antara satu orang dengan yang lain. Untuk menggunakan media baru, dibutuhkan alat yang dapat mengaksesnya, salah satu di antaranya adalah smartphone, alat ini adalah alat yang digunakan untuk mengakses media baru. Penggunaan smartphone tidak menentukan usianya, semuanya bisa menggunakan smartphone mulai dari

anak-anak sampai orang tua dapat menggunakannya. Saat ini kebanyakan anak dan orang tua menggunakan smartphone untuk saling berbagi informasi dan melakukan proses komunikasi.

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan untuk mendapatkan feedback. Saat ini berkomunikasi tidak susah lagi dilakukan, hanya menggunakan smartphone kita dapat dengan mudah melakukan proses komunikasi, tidak harus mengirim surat ketika ingin memberikan informasi, begitulah perkembangan teknologi saat ini. Selain mempermudah proses komunikasi dalam mengirim pesan smartphone juga dipergunakan untuk mempermudah proses belajar dan mengajar.



(sumber: [http://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesia-digital-report 2020/](http://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesia-digital-report-2020/))

Gambar 1.1 infografis perkembangan pengguna internet dan media sosial

Berdasarkan infografis perkembangan pengguna internet dan media sosial di Indonesia 2021 di atas tergambar bahwa total pengguna aktif media sosial sebanyak 170 juta pengguna dengan kenaikan 2,8% dari tahun 2020. Jumlah pengguna media sosial ini mencapai 61,8% dari jumlah total penduduk di Indonesia dengan pengguna berbasis mobile-nya mencapai 345,3 juta. Penyebaran informasi dapat dengan mudah dan cepat tersebar karena pengaruh media sosial yang semakin beragam. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini media sosial menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat Indonesia baik itu kebutuhan informasi, hiburan, dan lainnya. Kemudahan dalam mengakses internet kapan dan di mana saja membuat masyarakat Indonesia semakin beralih ke media sosial.

Menurut data di atas dapat ditemukan bahwa dengan adanya media baru, masyarakat lebih sering menggunakan atau mengakses informasi menggunakan media baru. Penggunaan smartphone tidak hanya digunakan untuk bermain-main saja dalam hal informasi dan komunikasi, namun digunakan juga sebagai alat yang bermanfaat di dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone sangat membantu proses komunikasi. Melihat banyaknya remaja yang menggunakan smartphone, tidak menutup kemungkinan bahwa smartphone dapat menjadi alat belajar yang lebih efektif.

Adanya teknologi komunikasi saat ini membuat pendidikan tidak lagi hanya bisa dilakukan secara klasikal atau tatap muka, namun bisa melalui perantara media baru. Pendidikan jarak jauh ini sering disebut *distance learning*. Seorang pengajar bisa menyampaikan materi dari jarak yang sangat jauh, bahkan melampaui benua (Panuju, 2018: 193). Kegiatan belajar mengajar pendidik biasanya menggunakan media untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah, agar tujuan pendidikan bisa tercapai, maka perlu diperhatikan segala sesuatu yang mendukung ketercapaian tujuan pendidikan, keberhasilan kegiatan belajar mengajar suatu hal yang sangat menentukan. Oleh karena, sangat perlu kegiatan belajar mengajar dikondisikan supaya siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran maupun bimbingan belajar.

Dewasa ini bimbingan belajar terbagi menjadi dua jenis yaitu bimbingan belajar konvensional dan bimbingan belajar online. Bimbingan belajar online merupakan solusi pembelajaran biologi yang kegiatan belajar mengajarnya tidak harus bertatap muka dengan pengajar selayaknya bimbingan belajar konvensional. Mengingat sudah banyaknya aplikasi bimbingan belajar online yang bisa diakses menggunakan smartphone. Adapun beberapa jenis bimbingan belajar online yang terkenal di Indonesia tiga diantaranya yaitu *Zenius Education*, *Quipper* dan *Ruang Guru*. Ketiga jenis bimbingan belajar diatas, semuanya sangat mudah didapatkan dan diakses dimanapun kita berada, tidak perlu harus pergi ke perpustakaan sekolah maupun perpustakaan umum, datang dan bayar mahal untuk tempat les konvensional. Namun cukup menggunakan telepon pintar untuk belajar dan mencari informasi, karena telah tersaji berbagai macam video pembelajaran dan latihan soal (Fayombo, 2015).

Salah satu keunggulan dari bimbingan belajar online dibanding dengan bimbingan konvensional selain menghemat waktu dan biaya, yakni bimbel online menggunakan media video pembelajaran yang kapan saja dapat di pause atau menghentikan sehingga dapat dilihat kembali secara berulang-ulang oleh penggunanya. Salah satu aplikasi bimbingan belajar online yang menggunakan media video pembelajaran adalah RuangGuru. Terdapat banyak kelebihan dari penggunaan media video pembelajaran. Menurut Uno (2011) video dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan siswa secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dengan cara yang sangat baik untuk menjelaskan suatu proses. Pesan yang disampaikan lebih menarik dalam pembelajaran dengan menggunakan video, hal tersebut mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih ingat terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Kustandi, (2013) Media pembelajaran video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mayer, 2009). Dalam pengertian ini penggunaan media video pembelajaran memiliki nilai yang lebih baik bagi siswa untuk memahami materi karena dapat menampilkan gambar, animasi yang menarik dan terdapat penjelasan berupa audio maupun teks tertulis terhadap gambar materi yang ditampilkan.

Materi pembelajaran yang disediakan oleh aplikasi ruang guru mengikuti perkembangan kurikulum di Indonesia. Dimana video materi dan pembahasan soal untuk pelajaran SMA yang dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman dan sudah mengikuti urutan bab yang tercantum di pedoman Kurikulum 2013 Revisi dari pemerintah.

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Imran, 2016). Menurut Kemendikbud (2013) Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014.

Nabila (2019) konten yang dimiliki aplikasi Ruangguru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Melalui aplikasi ini kita dapat melihat dampak baik yang terjadi setelah adanya perkembangan teknologi, di mana melakukan kegiatan pembelajaran tidak hanya harus dengan bertatap muka, melainkan bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi. Ruangguru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum di mana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung dengan media baru. Adanya penggabungan antara aplikasi Ruangguru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan.

Semua pembelajaran pada saat ini sangatlah mudah didapatkan dan diakses di mana pun kita berada, kita tidak perlu harus pergi ke perpustakaan sekolah maupun perpustakaan umum, datang dan bayar mahal untuk ke tempat les, namun kita hanya cukup menggunakan telepon pintar untuk belajar dan mencari informasi. Dengan biaya yang cukup terjangkau, saat ini kebanyakan siswa SMA menggunakan aplikasi ini untuk belajar, dengan hanya memerlukan biaya Rp 930.000,00 dan sudah dapat dengan bebas mengakses aplikasi tersebut selama 1 tahun, ditambah begitu banyak diskon yang diberikan oleh perusahaan kepada pengguna aplikasinya membuat kebanyakan siswa sma lebih memilih menggunakan aplikasi ini ketimbang pergi ketempat les ataupun bimbingan belajar, dan video belajar juga dapat di unduh agar saat tidak ada media baru pengguna tetap dapat melihatnya (Pratomo, 2019).

Penyedia bimbingan belajar online di Indonesia semakin banyak peminatnya pada saat pandemi covid-19 salah satunya aplikasi ruangguru maka perlu dilakukan analisis atau kajian terhadap aplikasi ruang guru pada materi biologi SMA. Untuk mengetahui tingkat kualitas video pada aplikasi ruangguru terdapat 5 aspek yang perlu dianalisis dan untuk mengetahui kualitas video pada aplikasi ruang guru baik dari aspek materi maupun penyajian. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Kualitas Video Pembelajaran Biologi SMA pada Aplikasi**

Ruangguru”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penulis kemukakan, beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah menggunakan sistem daring yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesteulitan untuk memahami materi khususnya materi biologi. Biologi mengupakan salah satu pelajaran SMA yang isi materinya padat, terdapat istilah asing yang sulit dipahami, materi abstrak yang membutuhkan penalaran lebih.
- b. Tersedianya banyak aplikasi bimbingan belajar online yang digunakan oleh pengguna namun belum diketahui kualitas video pembelajarannya baik dari kualitas isi maupun kualitas penyajian videonya.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih terarah, penelitian ini akan difokuskan kepada :

- a. Aplikasi belajar online yang dianalisis yaitu Ruangguru
- b. Bahan ajar online dianalisis berdasarkan kualitas video
- c. Materi yang dianalisis yaitu diambil dari materi Biologi SMA Kelas X, XI dan XII. Adapun materinya yaitu untuk kelas X “Plantae (Tumbuhan)”, kelas XI “Sistem saraf” dan kelas XII “Bioteknologi”
- d. Tahun berlangsung semester genap 30 November 2021/2022
- e. Nama narator kelas X materi Plantae (Tumbuhan) adalah Kak Iis, narator kelas XI materi Sistem saraf adalah Kak Inggit dan narator kelas XII materi Bioteknologi adalah Kak iis, Kak hayya dan Kak zahra

3. Pertanyaan Penelitian

Masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kualitas aspek penyajian video pembelajaran Biologi SMA pada aplikasi Ruangguru?
- b. Bagaimana kualitas aspek materi video pembelajaran Biologi SMA pada

aplikasi Ruangguru.?

- c. Bagaimana kualitas aspek isi video pembelajaran Biologi SMA pada aplikasi Ruangguru.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kualitas aspek penyajian video pembelajaran Biologi SMA pada aplikasi Ruangguru?
2. Mengetahui kualitas aspek materi video pembelajaran Biologi SMA pada aplikasi Ruangguru.?
3. Mengetahui kualitas aspek isi video pembelajaran Biologi SMA pada aplikasi Ruangguru.?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi peneliti berikutnya dimasa yang akan datang, terutama yang berhubungan dengan hal yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk merekomendasikan orang tua dan peserta didik dalam memilih aplikasi belajar online yang tepat yang dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan dengan kualitas bahan ajar yang sebaik mungkin diantara banyaknya aplikasi belajar online beredar saat ini.

- b. Bagi Peserta Didik dan Orang tua

Peserta didik dapat mempertimbangkan aplikasi belajar online yang bagus yang bisa digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar. Selain itu dapat memberikan informasi terkait bahan ajar online yang ada pada aplikasi ruang guru.

- c. Bagi Peneliti dan Peneliti lainnya

Dapat memperoleh gambaran tentang analisis tingkat pendekatan saintifik serta kualitas video pembelajaran yang ada pada aplikasi belajar online

ruangguru, sebagai sarana belajar dan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Oprasional

Berdasarkan judul penelitian yang telah ditentukan, maka peneliti dapat memaparkan beberapa definisi operasional yang berkaitan erat dengan definisi yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitiannya sebagai berikut:

1. Kualitas Vidio Pembelajaran

Kualitas vidio pembelajaran adalah keseluruhan ciri dari vidio pembelajaran berupa kecocokan, persyaratan atau ketentuan dan keindahan yang diukur dengan menggunakan instrumen yang tercermin melalui indikator-indikator.

2. Aplikasi Ruangguru

Sebuah perusahaan berbasis teknologi digital terbesar dan terlengkap di Indonesia yaitu ruang guru atau PT Ruang Raya Indonesia berdiri pada tahun 2014, lebih tepatnya pada hari Kartini. Sebuah perusahaan penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi. Aplikasi Ruang Guru atau yang biasa disebut RuangGuru.com merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan.

3. Media Pembelajaran

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang digunakan dalam penyampaian materi guna membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dari apa yang diberikan oleh guru.