

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada masyarakat abad 21 sangatlah cepat terjadi, kemajuan tersebut dapat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut didorong perubahan masyarakat industri ke masyarakat industri teknologi dan informasi (Hansley, 2017). Perubahan drastis yang terjadi pada masyarakat tersebut ditandai dengan suatu keadaan yang serba tidak pasti dan perubahan yang sangat cepat dalam berbagai aspek kehidupan. Memaknai suatu keadaan yang serba tidak pasti dan perubahan yang sangat cepat terjadi hal tersebut dikenal dengan istilah disrupsi. Disrupsi adalah istilah untuk keadaan yang sebenarnya terjadi akibat dari perubahan keadaan industri, berawal dari perkembangan teknologi informasi yang telah berubah secara cepat. Lebih dari itu dukungan teknologi informasi mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan industri (Suwardana, 2018).

Cara untuk menyikapi keadaan yang serba cepat berubah adalah melakukan adaptasi (penyesuaian) keadaan. Pada dunia industri penyesuaian umumnya dilakukan dengan beralihnya tenaga manusia yang digantikan dengan mesin, promosi menggunakan teknologi dan memanfaatkan pelayanan menggunakan teknologi informasi. Banyaknya peran manusia yang digantikan oleh mesin yang mengakibatkan terjadinya pengangguran di masyarakat. Perubahan tersebut sebagai respon industri yang seakan dituntut untuk memberikan pelayanan yang serba cepat dari pengguna barang maupun jasa industri. Alphan dan Gemici (2016) memberikan masukan agar industri menengah harus mempunyai kemandirian dalam memberikan pelayanan maupun inovasi pada produknya. Ia memberikan saran agar industri beradaptasi tidak hanya dengan melakukan perubahan yang menyesuaikan dengan keadaan industri raksasa tetapi juga melakukan adaptasi norma. Pendapat ini juga dapat menjadi rujukan bahwa perubahan yang cepat pada dunia industri harus diikuti dengan beradaptasi pada dunia pendidikan.

Persaingan yang keras pada era disrupsi memunculkan inovasi dalam melakukan adaptasi (Kramer, 2018). Inovasi tersebut umumnya banyak dilakukan pada bidang marketing dan pelayanan yang praktis. Inovasi lainnya yang muncul untuk memanfaatkan teknologi informasi adalah *3D Printing, Big Data, Bitcoin, Teknologi Cloud, Internet of Things, MOOCs (Masive Online Open Course)* atau kursus online besar-besaran, dan media Sosial (Dotsika, 2017).

Pendidikan di Indonesia pun ikut berkembang dengan kemajuan zaman adanya sebuah perubahan paradigma pendidikan pada abad ke-21 yaitu paradigma proses pendidikan yang berorientasi pada pengajaran yang mana guru lebih menjadi pusat informasi, bergeser pada proses pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran yang mana siswa menjadi sumber (*student center*). Dengan banyaknya sumber belajar alternatif yang bisa menggantikan fungsi dan peran guru, maka peran guru berubah menjadi fasilitator. Kedua, paradigma proses pendidikan tradisional yang berorientasi pada pendekatan klasikal dan format di dalam kelas, bergeser ke model pembelajaran yang lebih fleksibel, seperti pendidikan dengan sistem jarak jauh. Ketiga, mutu pendidikan menjadi prioritas (berarti kualitas menjadi internasional). Keempat, semakin populernya pendidikan seumur hidup dan makin mencairnya batas antara pendidikan di sekolah dan di luar sekolah. Perubahan paradigma tersebut ditandai dengan adanya kurikulum 2013 yang berkaitan dengan empat poin tersebut. Perubahan paradigma dalam pendidikan yang terjadi tetap sesuai dengan tujuan Sistem pendidikan Indonesia yang diatur pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 3, undang-undang ini menjelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pelaksanaan pendidikan dapat dilakukan melalui dua jalur yaitu jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah (Fuad, 2003).

Proses belajar dan pembelajaran terkadang menimbulkan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan proses belajar itu sendiri, seperti perkembangan belajar

siswa yang tidak berjalan lancar dan tidak memberikan hasil sesuai yang diharapkan. Beberapa siswa mengalami kesulitan atau hambatan dalam belajarnya, mereka memiliki prestasi belajar yang rendah; motivasi belajar yang kurang atau tidak ada; kemampuan menerima pembelajaran yang lambat; kebiasaan yang kurang baik dalam belajar; dan sikap yang kurang baik terhadap pelajaran, guru ataupun sekolah (Fuad, 2003, hlm. 127). Siswa yang mengalami hambatan atau kesulitan belajar memerlukan bimbingan dari guru dan orang tua yang dapat diatasi salah satunya dengan mengikuti bimbingan belajar baik di dalam atau di luar sekolah. Bimbingan belajar merupakan sarana yang tepat untuk membantu siswa mengatasi masalahnya dalam belajar dan menjadi lebih berprestasi (Prayitno dan Erman, 2004 hlm. 279).

Berkaitan dengan bimbingan belajar pada saat ini dunia pendidikan terus berinovasi mengikuti perkembangan pada era digital berdasarkan perkembangan teknologi Informasi dan komunikasi sudah terasa di kehidupan sehari-hari. Contoh yang paling dekat adalah internet. Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet kelima terbesar di dunia. Berdasarkan hasil studi polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. Tercatat dalam asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet terbanyak berdasarkan umur yaitu 15-19 tahun dan 71,8 persen pelajar yang ada di Indonesia menggunakan internet (<https://apjii.or.id/>), diakses pada 17 Oktober 2019. Berdasarkan data di atas, sebenarnya secara tidak sadar sebagian besar dari anggota masyarakat dan remaja, setiap saat sudah tidak terpisahkan dengan media digital, dan ini sebuah bukti bahwa sekarang ini sudah berada pada revolusi digital. Menurut data yang diberikan oleh APJII memberikan gambaran bahwa remaja yang masih menjadi siswa harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Fakta itulah yang menjadi potensi tumbuhnya beragam *start up* model pendidikan untuk mencapai pendidikan 4.0. di Indonesia Seiring kemajuan teknologi muncul berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, saat ini siswa bisa belajar secara *e-learning* dengan berlangganan bimbingan belajar

online. Penggunaan bimbingan belajar *online* mengalami pertumbuhan yang cukup pesat di Indonesia. Diambil dari laman CNN Indonesia menjelaskan bahwa Startup pendidikan digital, Ruang guru mencatat peningkatan pengguna lebih dari 10 kali lipat sejak 2016 Per Oktober 2018 pengguna “Ruang guru” diklaim telah mencapai 13 juta orang. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Perkembangan bimbingan belajar *online* juga didorong oleh adanya sebuah inovasi baru yang terus berkembang di dunia dan gaya hidup siswa yang termasuk dalam generasi Z, yang sudah beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi digital.

Penelitian terdahulu oleh Rahmadani dan Setiawati pada tahun (2019) mengenai aplikasi bimbingan belajar *online* menggambarkan bahwa pada zaman sekarang tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang begitu pesat. Salah satunya di era revolusi industri 4.0 yang menginginkan hampir semua persoalan hidup manusia berbasis digital. Semakin pesatnya teknologi membuat aktivitas yang dilakukan berbasis teknologi pula. Seseorang bisa menghabiskan waktu untuk menggunakan teknologi yang ada, seperti di generasi milenial yang sehari-harinya tidak terlepas dari *smarthphone*. Penggunaan *smarthphone* yang pintar yaitu dengan memanfaatkannya dengan hal-hal yang positif. Begitu pula pada dunia pendidikan yang tidak kalah juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif. Salah satunya media aplikasi *online* “Ruang Guru” yang dapat diakses kapanpun dan yang manapun dengan menggunakan *smarthphone* dan laptop. Aplikasi Ruang Guru menjadi alternatif untuk kesulitan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur-fitur menarik didalamnya. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup jenjang pendidikan SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Dengan demikian, Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum yang mana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan *smarthphone* dan laptop yang terhubung dengan internet. Dengan adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia pendidikan membuat

siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan serta meningkatkan minat belajar.

Siswa saat ini sudah banyak yang menggunakan aplikasi bimbingan *online*, hal ini dikarenakan dorongan kemajuan zaman yang sangat cepat pada teknologi. Lebih dari itu, terdapat penelitian dari Syamsurijal (2019) yang mengukur tingkat kepuasan siswa pada aplikasi ruang guru. Hasil survei kepuasan siswa pada aplikasi ruang guru 95% siswa merasa puas berlangganan aplikasi ruang guru, dari survei tersebut siswa yang merasa puas mengungkapkan bahwasanya dengan berlangganan bimbingan belajar *online* nilai mereka yang dulunya kurang baik akhirnya menjadi lebih baik setelah berlangganan Ruang Guru.

Berkembangnya zaman dengan diikuti oleh pergeseran paradigma pendidikan di Indonesia, pergeseran tersebut mengharuskan pendidikan menerapkan standar mutu yang lebih tinggi sehingga kita bisa bersaing dengan dunia global, dan penggunaan berbagai cara belajar dengan mendayagunakan berbagai sumber belajar serta meningkatkan kompetensi guru agar dapat menghasilkan lulusan yang mumpuni dan kompetitif. Berdasarkan Undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 4 “kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi meningkatkan martabat dan guru sebagai agen pembelajaran dan berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional.” Penjelasan Pasal 4 dalam undang-undang ini menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah sebagai fasilitator, motivator, pemacu, rekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa.

Menurut Sudarmanto (2009) dalam jurnal Visi Ilmu Pendidikan menjelaskan bahwa di tengah perkembangan pengetahuan dan teknologi serta dinamika perubahan sosial budaya masyarakat yang semakin cepat, maka tuntutan profesionalisme guru di dalam pelaksanaan tugas juga semakin menjadi tuntutan. Secara kuantitas, jumlah guru di Indonesia cukup memadai. Namun bila dilihat dari mutunya, masih memprihatinkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan fenomena banyaknya guru yang mengajar tidak sesuai dengan disiplin ilmu yang mereka miliki serta data riset dari terhadap kualitas dan komitmen guru dalam mengajar menunjukkan terdapat lebih

dari 54% guru tidak memiliki kualifikasi yang cukup untuk mengajar dan banyak pula yang belum memenuhi standar kompetensi guru. Kualifikasi guru harus cukup sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru seperti dalam Undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 10 “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.” Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti memahami standar nasional pendidikan, menguasai materi, mengelola kelas menggunakan media dan sumber pembelajaran, dan melaksanakan konsep pembelajaran individual.

Siswa yang mempunyai masalah dalam belajar di kelas membutuhkan bantuan untuk memahami suatu hal yang terasa sulit dalam kegiatan belajarnya, untuk membantu siswa memahami suatu hal yang sulit dalam kegiatan pembelajarannya maka siswa akan mencari sumber lain yang dapat membantunya dalam memahami pembelajaran. Sudah seharusnya guru yang menjadi seorang yang membantu siswa dalam kesulitan belajarnya seperti yang di tuliskan dalam Undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 4 “kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi meningkatkan martabat dan guru sebagai agen pembelajaran dan berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional” disebutkan bahwa guru sebagai agen pembelajaran yang dapat dimaksudkan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, rekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa.” Namun, pada saat ini siswa sudah banyak mengikuti dan menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online* sebagai alat membantu dalam memahami kesulitan dalam kegiatan belajar.

Aplikasi bimbingan belajar *online* selalu memberikan materi secara detail yang sangat mudah dimengerti, bahkan ada soal yang sudah lengkap dengan jawabannya. bahkan beberapa rumus lengkap sudah ada disana. Dilansir dalam artikel yang berjudul Dampak Positif dan Negatif Aplikasi Ruang guru Bagi Dunia Pendidikan yang diunggah pada Juli tahun 2019 menjelaskan dampak negatif dari aplikasi bimbingan belajar *online* yang ada di Indonesia adalah "Jika kita bisa mendapatkan ilmu secara instan dan gratis, kenapa kita harus membuang waktu dan membuang

uang untuk sekolah”. Tidak sedikit orang tua bahkan para pelajar yang memiliki pemikiran seperti ini. Hal ini merupakan sebuah dampak negatif penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap dunia pendidikan.

Berbagai permasalahan yang ada pada siswa membuat mereka membutuhkan bimbingan belajar untuk membantu permasalahan siswa dalam belajar agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Bimbingan belajar pada dasarnya dilakukan oleh guru sesuai dengan kompetensi profesional guru yaitu sebagai fasilitator peserta didik atau seseorang yang membantu dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan belajar. Namun, bimbingan belajar *online* yang membantu siswa dalam kesulitan belajar di era digital dengan segala kemudahan pada saat ini, akankah sebuah bimbingan belajar *online* menggantikan kepercayaan siswa pada kompetensi profesional yang dimiliki oleh guru seperti penguasaan materi dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, dan pengelola pembelajaran dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran dan lebih meminati menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online* untuk membantu kesulitan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dan belum adanya penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Sosiologi penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI BIMBINGAN BELAJAR *ONLINE* TERHADAP KEPERCAYAAN SISWA PADA KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI KOTA BANDUNG”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan terlebih dahulu maka peneliti mengajukan rumusan masalah umum penelitian sebagai berikut “Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap kepercayaan siswa pada kompetensi profesional guru di Kota Bandung”

Adapun agar peneliti lebih terarah dan terfokus pada inti masalah, maka peneliti menjabarkan rumusan masalah umum diatas ke dalam beberapa sub masalah, yaitu:

1. Apakah faktor penyebab siswa menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online*?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap kompetensi profesional guru?
3. Berapa besar pengaruh penggunaan aplikasi bimbingan *online* terhadap kepercayaan siswa pada kompetensi profesional guru di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai Pengaruh penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap kepercayaan siswa pada kompetensi profesional guru di Kota Bandung.

1. Untuk mengetahui faktor penyebab siswa menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online* di Kota Bandung
2. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kompetensi profesional guru.
3. Untuk mengukur seberapa berpengaruhnya aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap kepercayaan siswa pada kompetensi profesional guru di Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap kiranya hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat semaksimal mungkin, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan, informasi, sumbangan dan bahan kajian dalam memperluas wawasan pengetahuan serta

bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosiologi pada umumnya dan khususnya dalam pembelajaran sosiologi karena berhubungan dengan kompetensi profesional guru.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis, penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap kepercayaan siswa pada kompetensi guru dapat menambah wawasan penulis mengenai persepsi siswa pada kompetensi profesional guru
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan edukasi kepada guru mengenai perkembangan penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* yang digunakan oleh siswa dan dapat menjadi evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan informasi pada siswa mengenai kompetensi profesional guru dan dapat memberikan masukan terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang berguna bagi kebijakan dalam lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas mutu kompetensi profesional guru.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dalam penyusunan Skripsi ini, maka peneliti menyusun melalui sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini peneliti akan memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang akan peneliti laksanakan pada penelitian sebagai dasar utama penelitian

BAB II : Tinjauan Pustaka, Pada bab ini akan diuraikan teori-teori

yang melandasi penelitian serta mendukung pemecahan masalah, kerangka pemikiran, hipotesis, dan ruang lingkup penelitian.

- BAB III : Metode Penelitian, pada bab ini peneliti akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan yang digunakan dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* terhadap
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta membahas hasil penelitian tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan. Terdiri dari karakteristik responden hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini menguraikan dari hasil penelitian dan pembahasan kemudian dari kesimpulan tersebut peneliti mencoba untuk memberikan saran-saran yang diharapkan peneliti akan berguna bagi perusahaan.