

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana & Riyana, 2009). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, agar terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menurut ketentuan Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Keaktifan siswa dalam belajar juga harus tercipta, supaya tergambar bahwa siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan bersama guru. Dalam hal ini guru berperan aktif membuat metode pembelajaran baru untuk siswa agar tidak terjadi rasa kebosanan saat proses belajar mengajar.

Seiring perkembangan zaman, metode pembelajaran menggunakan *gadget* sangat diperlukan sebagai proses belajar mengajar. Manfaat menggunakan *gadget* dalam pembelajaran dapat membantu pola interaksi guru dan siswa, sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang cukup efisien. Keterampilan siswa dalam menggunakan media *gadget* mempunyai potensi tinggi melakukan kegiatan interaksi berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi aktif untuk membicarakan berbagai hal salah satunya, materi pelajaran baik sesama teman maupun dengan guru di sekolah (Dewanti, Widada, Triyono, 2016). Idealnya, pesatnya perkembangan *gadget* di Indonesia di tujukkan untuk hal yang bermanfaat, seperti mengedukasi baik untuk kepentingan pendidikan, bisnis maupun kepentingan lainnya.

Gadget tidak hanya memiliki fungsi mengirim pesan teks, media hiburan, gaya hidup dan lain lain. Salah satu fungsi gadget yang berpengaruh saat ini adalah internet, internet sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat di sebagian besar belahan bumi. Berdasarkan Digital 2020, terungkap bahwa pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai angka **4,5 milyar** orang. Angka ini menunjukkan bahwa pengguna internet telah mencapai lebih dari 60 persen penduduk dunia atau lebih dari separuh populasi bumi. (Ramadhan, 2020).

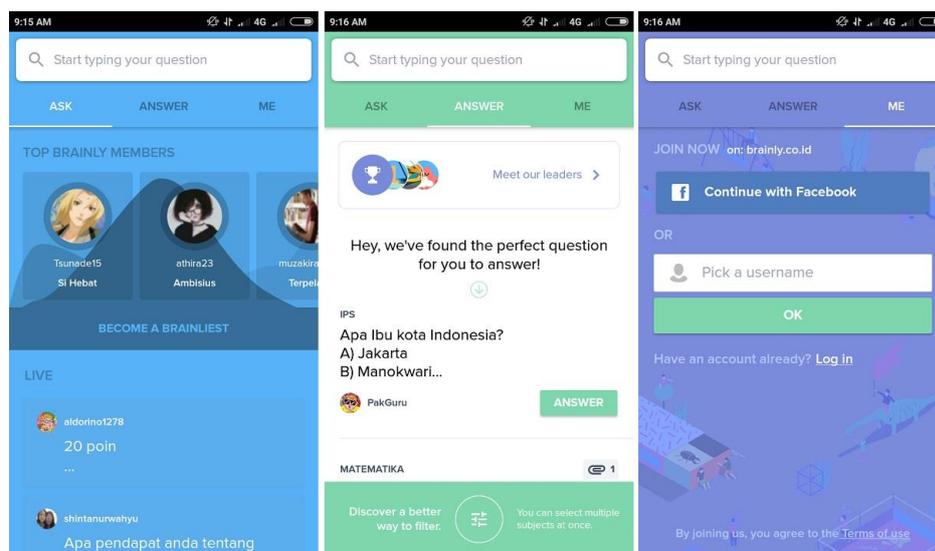
(Situmorang, 2012) mengemukakan, hadirnya internet merupakan alat atau media yang paling dominan dalam era new media. Menurut Flew (2005),

"The Internet represents the newest, most widely discussed, and perhaps most significant manifestation of new media."

Nyatanya internet pun terus berkembang, awalnya hanya dimanfaatkan untuk email dan situs, kemudian dimanfaatkan untuk *blog*, *situs jejaring sosial*, *situs berbagi video*, *televisi internet*, *konferensi video*, *game online* dan lain-lain. Meskipun demikian beberapa media yang umum dianggap sebagai *new media* adalah Internet dengan begitu banyak aplikasinya seperti *situs*, *email*, *blog*, *situs jejaring sosial*, *situs berbagi video*, *game online*, *e-books*, *koran online* dan lain sebagainya. Internet sebagai *new media* pada prinsipnya dapat dimanfaatkan oleh siapapun dan untuk kepentingan apapun. Situs dapat dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan sebagai bahan pelajaran ataupun tulisan, namun situs juga sering kali menampilkan gambar-gambar porno yang dapat merusak akhlak manusia terutama anak kecil. Akan tetapi semua itu dikembalikan kepada pengguna internet yang sebagian besar masih memanfaatkan internet untuk hal-hal yang positif.

Masyarakat dapat mengakses beragam informasi di internet, tidak hanya situs jejaring sosial, *blog*, melainkan dapat mengunggah aplikasi

melalui *mobile app*. Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia (Pramana, 2006). Di era modern, aplikasi memberikan banyak manfaat bagi pembuat maupun pengguna, seperti sebagai media hiburan, sebagai media pendidikan, sebagai media pertemanan atau komunikasi, dan lainnya. Saat ini, aplikasi juga memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan yaitu, sebagai metode pembelajaran baru yang memudahkan siswa dalam memenuhi informasi. Penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan metode belajar menggunakan aplikasi sebagai sarana dan prasarana teknologi informasi di sekolah, salah satunya adalah Aplikasi Brainly.



Gambar 1.1 Aplikasi Brainly

Sumber : <https://hybrid.co.id/post/app-review-brainly-solusi-seru-bagi-yang-mentok-dengan-pr-sekolah>

Aplikasi belajar bernama Brainly, dirancang dengan tujuan membantu pada proses belajar, ialah sebuah perusahaan pendidikan swasta yang berbasis teknologi serta layanan web belajar yang memungkinkan penggunaannya untuk saling bertanya serta menjawab pertanyaan terkait menggunakan pelajaran sekolah secara umum terbuka ke pengguna lainnya (Laruan, 2021).

Situs ini didirikan oleh tiga orang tokoh yaitu Tomasz Krausz, Michal Borkowski, dan Ukasz Haluch. Didirikan pada September 2009 di Krakow, Polandia dan berkantor pusat di Kota New York. Brainly ini mengusung konsep media sosial yang telah terlebih dahulu populer, namun lebih ditujukan untuk siswa dan guru. Tepatnya untuk memudahkan siswa bertanya seputar pelajaran serta guru dapat memberikan jawaban terbaik pada pertanyaannya. Uniknya, di setiap jawaban yang diberikan, Brainly memberikan reward berupa poin yang nantinya akan menaikkan reputasi pendidik di komunitasnya. Pada dasarnya layanan ini bisa digunakan secara gratis oleh peserta didik serta guru, akan tetapi mereka juga menawarkan program berbayar yang dirancang khusus untuk soal-soal yang sulit. Brainly sebagai salah satu aplikasi yang mempertemukan siswa dan tenaga pendidik untuk kebutuhan kegiatan belajar mengajar secara online.

Manfaat lain dari Brainly adalah menghadirkan cara baru yang lebih menyenangkan pada berbagai literatur dan ilmu pengetahuan. Terdapat tiga kategori tingkat pendidikan yang tersedia pada Aplikasi Brainly ,yaitu SD, SMP, dan SMA. Dengan jumlah pilihan mata pelajaran yang disediakan juga cukup lengkap, mulai dari matematika, bahasa asing dan kesenian. Sejauh ini Brainly sudah mempunyai 40 juta pengguna di seluruh dunia.

JAN 2021 **TOP WEBSITES BY TRAFFIC (SIMILARWEB)**
RANKING OF TOP WEBSITES BASED ON TOTAL TRAFFIC VOLUME IN DECEMBER 2020, ACCORDING TO SIMILARWEB

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	2.26B	135M	9M 10S	8.0
02	YOUTUBE.COM	900M	78.3M	22M 20S	10.4
03	FACEBOOK.COM	663M	62.5M	8M 37S	8.0
04	WHATSAPP.COM	253M	42.7M	2M 19S	1.5
05	TRIBUNNEWS.COM	224M	51.0M	5M 02S	3.1
06	BRAINLY.CO.ID	198M	43.2M	10M 18S	7.2
07	INSTAGRAM.COM	192M	32.7M	8M 24S	12.3
08	KOMPAS.COM	182M	45.0M	4M 47S	2.4
09	DETIK.COM	171M	33.4M	5M 16S	2.8
10	GRD.ID	141M	37.6M	2M 39S	3.1
11	TWITTER.COM	140M	22.0M	12M 24S	15.7
12	SHOPEE.CO.ID	124M	38.1M	6M 35S	6.9
13	TOKOPEDIA.COM	113M	35.1M	6M 19S	6.0
14	XNXX.COM	108M	12.6M	8M 24S	14.0
15	WIKIPEDIA.ORG	859M	29.5M	3M 23S	2.5
16	JPN.COM	82.4M	43.0M	0M 27S	2.5
17	ZOOM.US	72.1M	24.3M	3M 35S	2.9
18	GOOGLE.CO.ID	66.3M	19.1M	6M 01S	11.0
19	IPUTAN6.COM	64.8M	27.8M	0M 37S	1.3
20	RIKIBAN-RAKYAT.COM	63.1M	41.1M	1M 07S	2.4

SOURCE: SIMILARWEB JAN 2021. FIGURES REPRESENT TRAFFIC FOR DECEMBER 2020. NOTE: "UNIQUE VISITS" REPRESENTS THE NUMBER OF DISTINCT "IDENTITIES" ACCESSING EACH SITE, BUT MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS AS SOME PEOPLE MAY USE MULTIPLE DEVICES OR BROWSERS. ADVISORY: SOME WEBSITES LISTED IN THIS RANKING MAY CONTAIN ADULT CONTENT. PLEASE USE CAUTION WHEN VISITING UNKNOWN SITES.

we are social | Hootsuite

Gambar 1.2 datareportal.com

(Sumber : <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>)

Hasil dari datareportal.com, dapat dilihat bahwa Aplikasi Brainly menduduki peringkat 6 di Indonesia. Melihat jumlah pengguna Brainly di Indonesia yang cukup banyak, ini menjadi tantangan untuk Brainly dalam mempertahankan peringkatnya. Aplikasi Brainly juga menawarkan para pelajar, dengan menyediakan aplikasi mobile yang bisa di download secara gratis di iOS dan Android, bahkan saat ini sudah tersedia bahasa Indonesia. Selain itu, apakah penggunaan Aplikasi Brainly dapat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa terdapat 75% siswa dari SMPN 25 Bekasi menggunakan Aplikasi Brainly, karena dianggap dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehari-hari di sekolah. Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Pemenuhan Informasi Akademik Siswa Melalui Aplikasi Brainly .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah tersebut dalam penelitian yang akan dilakukan, yakni sebagai berikut :

“Apakah terdapat hubungan antara pemenuhan informasi akademik siswa melalui aplikasi brainly?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui, apakah terdapat hubungan antara pemenuhan informasi akademik siswa melalui aplikasi brainly?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat menambah dan memperkaya bahan penelitian, bahan referensi, serta sumber bacaan, khususnya mata kuliah Komunikasi Pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pikiran dan kontribusi kepada pembaca dan perusahaan.