

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini sangat pesat. Internet adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut. Internet sangat mudah diakses oleh setiap lapisan masyarakat dan sangat memudahkan aktivitas sehari-hari. Internet aktif digunakan oleh semua kalangan masyarakat mulai dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa.

Pengguna internet didominasi oleh golongan remaja. “Hasil riset yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemkominfo) pada tahun 2014 bahwa penggunaan internet di Indonesia telah mencapai pada angka 82 juta orang”¹. Jumlah pengguna internet hampir 80% digunakan oleh remaja usia 15-19 tahun. Riset ini membuktikan bahwa kaum remaja memang banyak memanfaatkan internet dalam aktivitas sehari-hari.

Perilaku informasi yang dikembangkan remaja saat ini semata-mata tidak hanya melakukan aktivitas mencari dan menemukan informasi saja sebagai aktivitas tunggal mereka melainkan dalam aktivitas tersebut remaja juga mengembangkan perilaku membaca. Remaja mengakses internet untuk mencari dan menemukan informasi

¹ Elisa Rokhimatul Uma, Skripsi: *Pemanfaatan Quipper School di Kalangan Siswa SMA* (Surabaya: Universitas Airlangga, 2016), h. 2.

yang mereka butuhkan, baik informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun informasi untuk menambah pengetahuan umum mereka.

Perilaku tersebut melatarbelakangi para ahli dalam bidang teknologi informasi untuk menciptakan sebuah sistem atau aplikasi berbasis online. Aplikasi berbasis *online* tersebut diciptakan untuk mempermudah masyarakat, khususnya pelajar dalam mencari sumber belajar. Penerapan aplikasi *online* banyak dilakukan dalam dunia pendidikan. Aplikasi *online* yang sedang berkembang baru-baru ini adalah *Quipper School*.

Aplikasi *Quipper School* adalah sebuah platform *online* yang dapat diakses secara gratis yang disediakan untuk tutor dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. *Quipper School* didirikan oleh Masayuki Watanabe di London pada bulan Desember 2010. Aplikasi *Quipper School* terbagi menjadi dua bagian yaitu LINK yang diperuntukan bagi tutor dan LEARN yang diperuntukan bagi peserta didik.

Quipper School tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan formal saja, melainkan lembaga pendidikan non formal seperti pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) juga dapat memanfaatkannya. "Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah satuan pendidikan nonformal yang menyelenggarakan berbagai kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan masyarakat atas

dasar prakarsa diri, oleh, dan untuk masyarakat."² PKBM Bina Insan Mandiri adalah salah satu PKBM yang sudah mampu menerapkan *Quipper School*.

PKBM Bina Insan Mandiri adalah sebuah satuan pendidikan non formal yang berada di kota Depok, Jawa Barat. Pengajar PKBM Bina Insan Mandiri mengatakan bahwa mayoritas peserta didik yang belajar di PKBM berasal dari keluarga tidak mampu, anak jalanan, anak yatim piatu dan kaum marginal, sehingga PKBM Bina Insan Mandiri memberikan fasilitas pendidikan secara gratis. PKBM ini memberikan fasilitas kepada masyarakat berupa fasilitas kesehatan, advokasi hukum, hingga pendidikan.

Dari segi fasilitas pendidikan, PKBM Bina Insan Mandiri memiliki sarana belajar yang terbilang cukup baik. PKBM Bina Insan Mandiri memiliki 2 buah ruangan komputer yang terdiri dari 1 ruang komputer untuk peserta didik laki-laki dan 1 ruang komputer untuk peserta didik perempuan. Fasilitas tersebut juga didukung oleh koneksi internet yang cukup baik dan fasilitator yang mumpuni di bidang komputer. PKBM Bina Insan Mandiri memaksimalkan fasilitas komputer yang ada untuk menunjang dan menarik minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Quipper School*.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik adalah Matematika. Survei yang dilakukan oleh *Programme for*

² Imam Mashudi, *Sinergi Masyarakat dan PKBM*, e-journal UNESA Vol. 216, h. 2.

International Student Assessment (PISA) di bawah *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* pada 65 negara tahun 2012 mengatakan “bahwa kemampuan matematika peserta didik di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375.”³ Kurang dari 1 persen peserta didik di Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika.

Hasil temuan peneliti, kondisi peserta didik di PKBM Bina Insan Mandiri dalam mengikuti pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) kondisi kelas yang tidak kondusif, 2) Peserta didik bersikap pasif, 3) jarang mengumpulkan tugas dan 4) sulit mengikuti pelajaran. Melihat kondisi tersebut, upaya yang dilakukan oleh tutor adalah dengan menggunakan aplikasi *Quippr School* sebagai media belajar guna menarik minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika dianggap sulit dan membosankan karena peserta didik hanya dihadapkan pada soal-soal berupa angka dengan penjelasan yang monoton. Faktor lain yang menyebabkan matematika dianggap sulit adalah kompetensi tutor yang dianggap kurang mumpuni pada bidang matematika, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan. Peserta didik menjadi bosan dan

³ Rahayu Ni'mal Maulaty, *Mengapa Matematika Dianggap Sulit?* diakses di <https://www.kompasiana.com/rahayulala/54f677b4a33311e6048b4d86/mengapa-matematika-dianggap-sulit>

tidak maksimal dalam belajar sehingga nilai yang didapat tidak cukup memuaskan.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemukan di lingkungan PKBM Bina Insan Mandiri berdasarkan uraian latar belakang masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.
2. Proses belajar konvensional yang monoton.
3. Tutor dianggap kurang kompeten pada bidang pelajaran.
4. Peserta didik kurang memahami materi belajar.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan di fokuskan kepada penggunaan Aplikasi *Quipper School* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X putri di PKBM Bina Insan Mandiri. Penelitian ini, mata pelajaran yang akan digunakan sebagai contoh dalam penggunaan aplikasi *Quipper School* adalah mata pelajaran Matematika.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dikemukakan berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah adalah Apakah Quipper School mampu menarik minat belajar peserta didik kelas X putri di PKBM Bina Insan Mandiri?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dunia pendidikan di Indonesia, khususnya bagi lembaga pendidikan non formal, PKBM Bina Insan Mandiri adalah sebagai berikut.

1. Lembaga dapat menggunakan hasil penelitian untuk keperluan sebagai berikut.
 - a. Informasi yang dianggap dapat memberikam manfaat bagi tutor, fasilitator dan pengelola untuk mengambil keputusan dan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
 - b. Masukan untuk lembaga sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Acuan peneliti lain untuk menyumbangkan ide-ide yang lebih baik dalam lingkup pendidikan.

2. Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk keperluan sebagai berikut:
 - a. Pengalaman dan proses belajar untuk mempertanggung jawabkan hasil penelitian yang telah di susun.
 - b. Pengetahuan dan wawasan tentang pendidikan di lingkungan PKBM dan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh di Prodi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.