

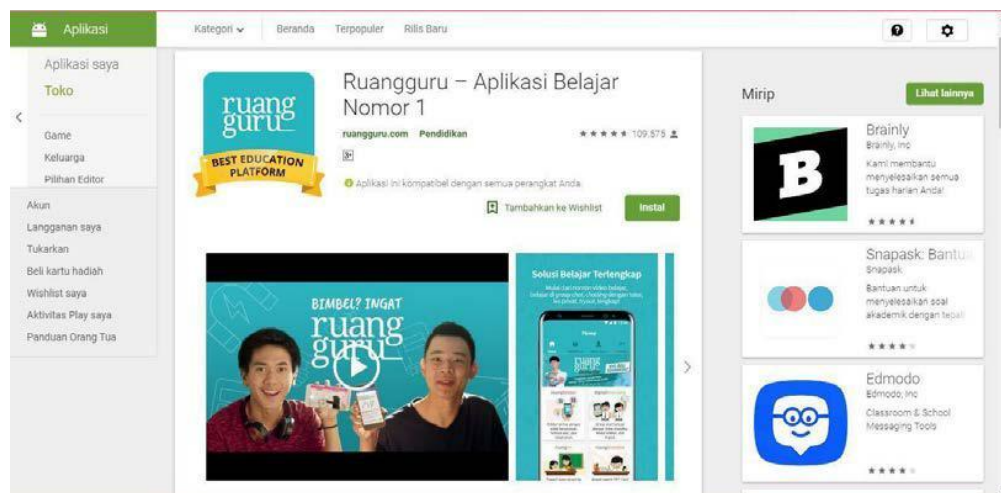
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

#### 1.1.1 Profil Perusahaan

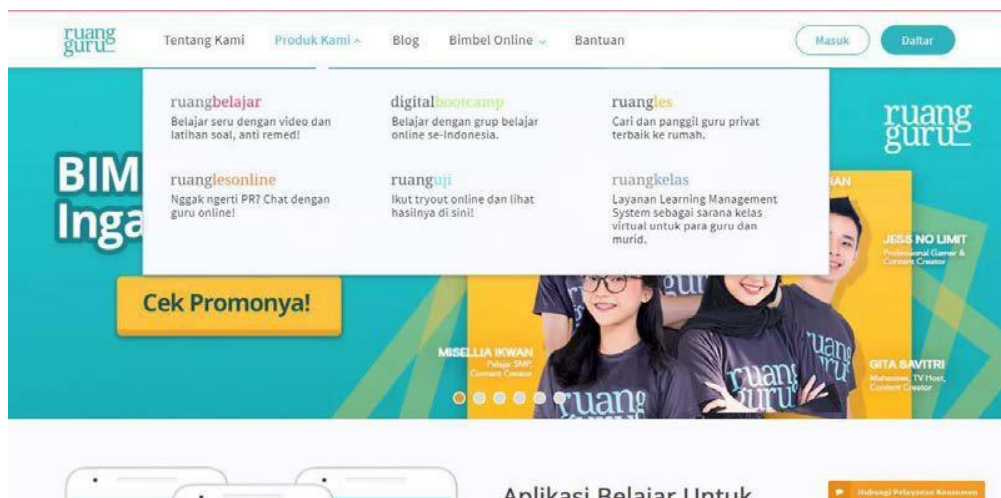
Ruang Guru adalah perusahaan layanan berbasis pendidikan yang menggunakan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia dengan menggunakan aplikasi di *smartphone* sebagai media pembelajaran; Perusahaan Ruang Guru yang berdiri sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah bekerjasama dan mengelola lebih dari 150.000 guru dari 100 bidang pelajaran; Perusahaan yang berlokasi di PT. Ruang Raya Indonesia Jl. Tebet Barat Dalam Raya No. 22 Jakarta Selatan ini memang menjadi salah satu perusahaan yang mengutamakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien. ([www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com), diakses tanggal 12 September 2018, pukul 18:17 WIB)



**Gambar 1.1 Aplikasi Ruang Guru di Google Play**

(Sumber : [www.play.google.com/store/](http://www.play.google.com/store/), diakses 12 September 2018, pukul 18:17 WIB)

Fasilitas yang disediakan oleh Ruang Guru yaitu dengan menawarkan video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, layanan bimbingan belajar *on-demand*, tryout ujian *online* dengan menggunakan fitur-fitur yang berbeda; Ruang Guru mempunyai 5 fitur, setiap fitur mempunyai fungsi masing-masing seperti ruangbelajar, dimana menjadi salah satu fitur *favorite* untuk siswa dengan menggunakan metode belajar mandiri *online* melalui misi-misi belajar (*learning journey*) yang terdiri dari kumpulan video, rangkuman infografis, serta kuis dan latihan soal untuk setiap sub-topik pelajaran yang nantinya dapat melihat perkembangan belajarnya melalui rapor ruangbelajar; *Digitalbootcamp* bimbel online dengan menggunakan *group chat* mata pelajaran serta kakak tutor yang *standby* untuk membantu dalam belajar biasanya fitur ini sebagai pendukung segala persiapan belajar mulai dari kelas 6 SD sampai dengan kelas 12 SMA hingga SBMPTN.



**Gambar 1.2 Fitur-Fitur di Ruang Guru**

(Sumber : [://ruangguru.com/](http://ruangguru.com/), diakses 12 September 2018, pukul 18:19 WIB)

Fitur lainnya seperti ruangles untuk memesan guru privat yang dapat mengajar di rumah, ruangles *online* untuk konsultasi via aplikasi *live chat* dan ruanguji untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan *tryout*; Ruang Guru memang menyediakan seluruh jenjang sekolah dari tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan untuk pelatihan guru tingkat SD, SMP dan SMA.

Fasilitas yang disediakan dengan kemudahan untuk mengaksesnya memberikan salah satu keunggulan utama bagi pengguna; Aplikasi Ruang Guru dapat diunduh di *google play* untuk pengguna android dan *app store* untuk pengguna IOS. Pengguna dapat mendaftarkan diri dengan melengkapi biodata, *log in* dan memilih paket belajar berlangganan yang sesuai dengan tingkat sekolah dan fitur yang diinginkan.

Fitur unggulan yang banyak digunakan oleh siswa adalah ruangbelajar; Menurut riset yang telah peneliti lakukan, ruangbelajar menjadi unggulan sebagai fitur yang banyak digunakan oleh siswa dikarenakan ruangbelajar menggunakan metode *self-learning* yang tersedia untuk tingkat sekolah SMP dan SMA dengan menonton video kurang dari 10 menit; Video yang ditampilkan adalah video pembahasan sesuai mata pelajaran dan sub-topik dengan durasi kurang dari 10 menit yang dijelaskan oleh seorang tutor dan gambar animasi untuk membantu kemudahan dalam pemahaman siswa.

Video berdurasi kurang lebih 10 menit ini memang digunakan karena menurut riset Ruang Guru, belajar dengan menonton video, efektifnya berdurasi kurang dari 10 menit, sehingga tersedianya soal-soal kuis setiap pembahasan dan menyediakan rangkuman juga raport ruangbelajar siswa dapat mengetahui seberapa kemampuan dirinya selama belajar menggunakan fitur ruangbelajar di aplikasi Ruang Guru ini.



**Gambar 1.3 Fitur RuangBelajar**

(Sumber : <https://ruangguru.com/belajar/>, diakses 12 September 2018, pukul 18:19 WIB)

Perusahaan yang sudah berjalan 4 tahun ini, berkomitmen untuk menjadi sebuah perusahaan pendidikan berbasis teknologi yang memberikan mitra bagi pemerintah daerah untuk memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS); atas dukungan dari 32 pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten, memberikan motivasi tersendiri untuk memajukan pendidikan Indonesia dan berusaha untuk mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memberikan waktu efisien dan efektif untuk siswa yang tidak akan mengganggu aktivitasnya dan biaya yang lebih murah.

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat dalam kehidupan manusia sebagai menerima informasi dan berkomunikasi.

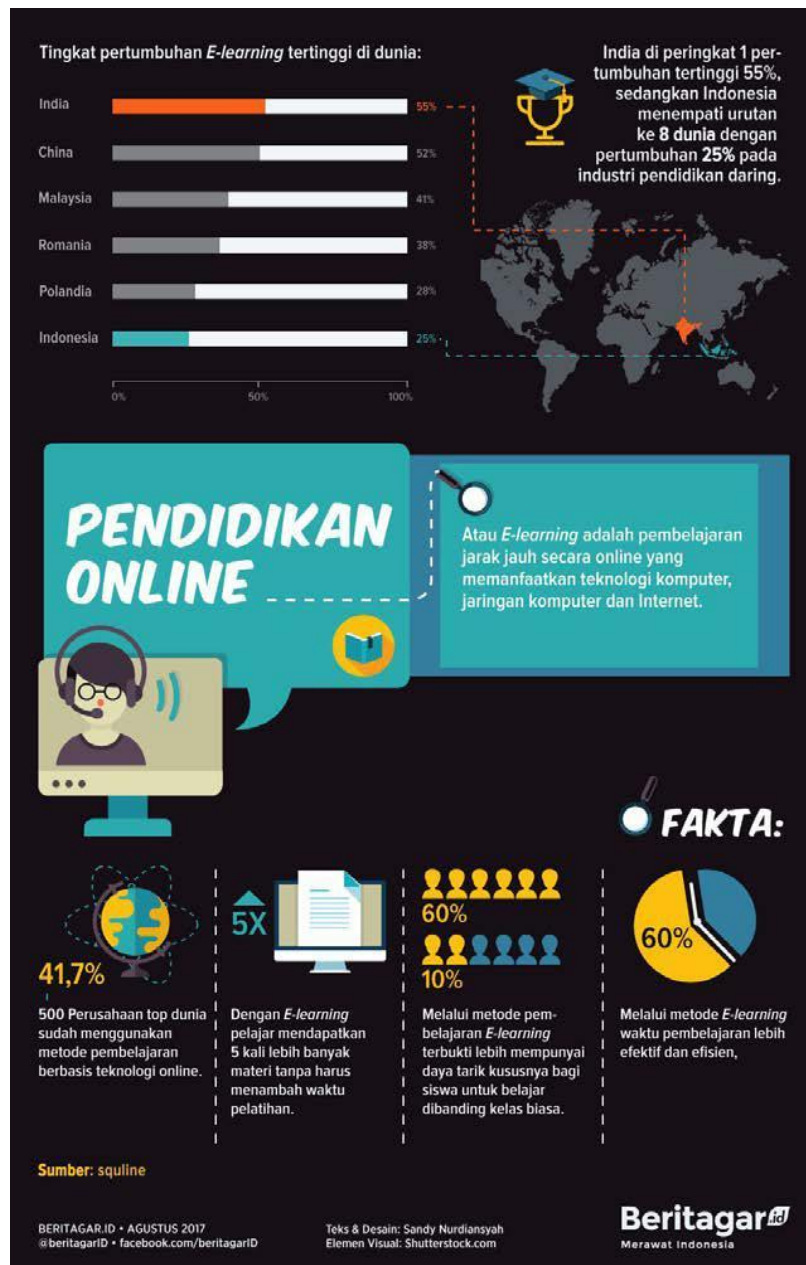
Menurut Septriana Tangkary selaku Direktur Pemberdayaan Informatika, mengatakan bahwa "*Pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang, dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia.*" ([www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id), diakses tanggal 17 Oktober 2018, pukul 16:20 WIB)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa, Indonesia menjadi salah satu negara yang mempunyai penduduk sebagai pengguna internet terbanyak di dunia.

Perubahan kemajuan teknologi yang sangat besar tersebut salah satunya termasuk kemajuan dalam bidang pendidikan; Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Muhadjir Effendy mengatakan bahwa "*kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah salah satu sarana sebagai alat bantu dalam pendidikan di Indonesia.*" (<https://www.kemdikbud.go.id/>, diakses tanggal 12 September 2018, pukul 18:30 WIB)

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa, peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam media pembelajaran berperan penting sehingga diharapkan seluruh siswa di Indonesia dapat menggunakan pembelajaran melalui dunia virtual.

Gambar dibawah ini, menunjukkan bahwa kegiatan pendidikan saat ini dilakukan dengan menggunakan teknologi seperti *new media* berbasis internet; munculnya *new media* pun berdampak pada dunia pendidikan dan praktik pembelajaran, dengan membuktikan siswa lebih menyukai dalam pembelajaran berbasis teknologi *online* dibandingkan konvensional.



**Gambar 1.4 Elemen Visual Pertumbuhan *E-Learning***

(Sumber : <https://beritagar.id>, diakses tanggal 12 September 2018, pukul 18:37 WIB)

Tidak hanya dijabarkan pada gambar tersebut saja, Antyo Rentjoko juga mengatakan dalam artikel [www.beritagar.id](http://www.beritagar.id) bahwa “*Untuk pembelajaran jarak jauh secara daring (e-learning), Indonesia menduduki peringkat kedelapan dalam lingkup mondial.*” (<https://beritagar.id/>, diakses tanggal 12 September 2018, pukul 18:37 WIB)

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa waktu pembelajaran lebih efisien dan efektif dengan menggunakan *e-learning* dikarenakan tidak perlu bertatap muka tetapi dapat belajar melalui media *online* saja.

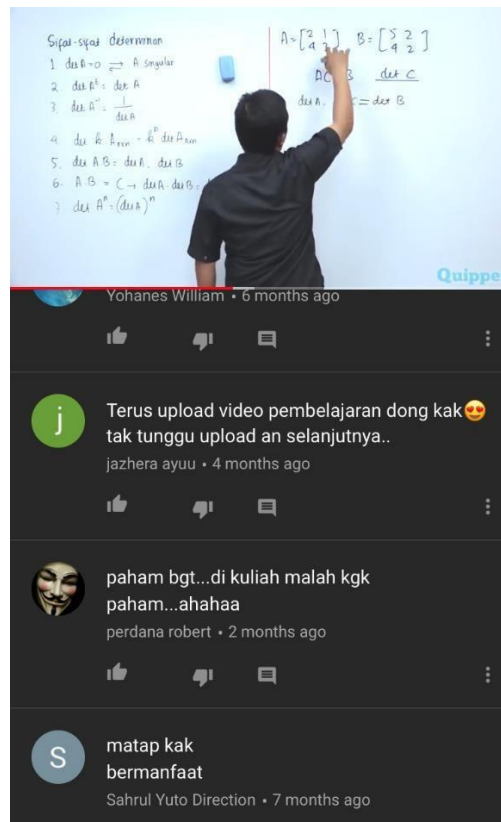
Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Euis Karwati (2014) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Elektronik (*E-learning*) terhadap mutu belajar mahasiswa”, menghasilkan data dalam variabel *e-learning* dan mutu belajar terdistribusi secara normal sehingga berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa dan pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Dalam penelitian tersebut, menunjukkan bahwa semakin intensif *e-learning* digunakan dan dimanfaatkan maka mutu belajar pun meningkat. (<https://bppkibandung.id/>, diakses tanggal 10 September 2018, pukul 14:35 WIB)

Pernyataan diatas mempertegas bahwa, menggunakan pembelajaran secara *online* memberikan pengaruh terhadap perkembangan mutu belajar dengan menggunakan metode *e-learning*; sehingga media pembelajaran berbasis *e-learning* perlu dikembangkan lebih baik dikarenakan memberikan dampak positif terhadap pelajar di Indonesia yang dapat berpengaruh terhadap sistem belajar yang efektif.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Oktavian Herlambang (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Efektivitas Penerapan Program *E-Learning* Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa Universitas Telkom” menunjukkan bahwa efektivitas penerapan program *e-learning* berpengaruh positif terhadap kepuasan belajar mahasiswa. (<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id>, diakses tanggal 10 September 2018, pukul 14:37 WIB)

Hasil penelitian diatas menyatakan, dengan adanya media pembelajaran dengan penerapan program *e-learning* dapat memberikan kepuasan bagi mahasiswa; sehingga memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan secara media konvensional; dikarenakan kepuasan mahasiswa menggunakan *e-learning* lebih tinggi dan mendapatkan respon positif.

Sekitar 79 video tutorial tentang pembelajaran di akun youtube Quipper, mendapatkan respon yang baik dari penonton khususnya pelajar di Indonesia; gambar dibawah ini, menunjukkan salah satu video pembelajaran secara *online* yang sudah ditonton sebanyak 248,604 kali dengan 39 komentar serta 2,100 *likes* para pengguna *website* tersebut. (<https://www.youtube.com/quipper/>, diakses pada tanggal 11 Oktober 2018, pukul 19:05 WIB)



**Gambar 1.5 Contoh Pembelajaran Online di Akun Youtube Quipper**

(Sumber : <https://www.youtube.com/quipper/>, diakses 11 Oktober 2018, pukul 19:05 WIB)



Dari video tutorial tersebut menunjukkan bahwa, akun youtube Quipper menjadi salah satu contoh pembelajaran *online* yang menyerupai dengan ruang guru; Perbedaannya adalah ruang guru memiliki aplikasi *mobile* dan fitur yang diberikan lebih lengkap dengan berbagai fitur dari tingkat SD hingga umum; sedangkan Quipper hanya menggunakan *website* dan hanya dapat diakses aplikasi *mobile* berbasis *android* untuk pembelajaran *online*; Keistimewaan lainnya adalah aplikasi ruang guru menggunakan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia dengan mengutamakan media pembelajaran melalui *smartphone* berbasis *ios* dan *android*.

Potongan video dibawah ini adalah salah satu bentuk untuk memberikan peluang bagi perusahaan di Indonesia, khususnya dibidang pendidikan dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi; yang nantinya akan memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar bagi pelajar di Indonesia.



Cerita seorang Ibu & Iqbaal Ramadhan | Belajar jadi Mudah dengan Ruangguru!

1,125,033 views

👍 430 🗨️ 7 ➦ SHARE 📌 SAVE ...

**Gambar 1.6 Iklan Aplikasi Ruang Guru**

(Sumber : <https://www.youtube.com/ruangguru/>, diakses 08 Januari 2019, pukul 18:49 WIB)

Salah satu contoh perusahaan, yang berbasis pendidikan dengan menggunakan teknologi adalah ruang guru; ruang guru adalah aplikasi pendidikan dimana saat ini seluruh pelajar di Indonesia sudah menggunakan *smartphone* berbasis internet yang dapat mempermudah dalam mencari informasi.



Adanya aplikasi pendidikan berbasis *e-learning* ruang guru, bukan hanya mempermudah dalam sistem belajar tetapi juga mempermudah bagi pelajar yang tinggal jauh dari kota besar dan sulit untuk menggunakan fasilitas pendidikan dapat menggunakannya secara efektif.

Video dibawah ini yang diunggah oleh akun resmi ruang guru pada situs website [www.youtube.com](http://www.youtube.com) dengan judul “Fatikhah’s Story”, memberikan opini ke publik bahwa dengan adanya aplikasi ruang guru dapat memberikan kesempatan bagi pelajar di Indonesia untuk tetap belajar.



**Gambar 1.7 Contoh Video Pengguna Aplikasi Ruang Guru**

(Sumber : <https://www.youtube.com/ruangguru/>, diakses tanggal 11 Oktober 2018, pukul 19:10 WIB)

Hal tersebut memberikan inovasi untuk ruang guru memberikan sebuah fitur ruang belajar, dimana fitur tersebut dapat diakses di aplikasi ruang guru dengan menggunakan metode pembelajaran *journey self-learning*; sehingga para pengguna dapat menonton video berisi pemahaman sebuah materi pelajaran yang dijelaskan oleh seorang guru dengan menggunakan beberapa animasi sebagai alat bantu pembelajarannya.

Untuk mengetahui berapa banyak sekolah yang mempergunakan ruang guru, salah satunya adalah ruang guru mempunyai akun media sosial setiap kotanya; akun resmi media sosial *instagram* seluruh Indonesia adalah @ruangguru dan akun resmi ruang guru Kota Bandung, yang menjadi salah satu kota untuk mengembangkan pembelajaran *online* aplikasi ruang guru adalah @ruangguru.bdg ; dimana hasil *instagram* tersebut menunjukkan kegiatan *school visit* dari 22 sekolah ternyata ruangbelajar mendapatkan respon positif.



**Gambar 1.8 Kegiatan *School Visit* di SMP Negeri 8 Bandung**

(Sumber : <https://www.instagram.com/ruangguru.bdg/>, diakses 16 Oktober 2018, pukul 20:10 WIB)

Berdasarkan gambar tersebut, SMP Negeri 8 Bandung yang berlokasi di Jalan Alun-Alun Utara 211 B Kota Bandung menjadi salah satu sekolah favorit di Bandung; dan ketika tim ruang guru melakukan kegiatan *school visit*, SMP Negeri 8 Bandung berhasil mendapatkan nilai 100 dari beberapa siswa-siswi.

Hal tersebut menunjukkan antusias siswa dalam mengerjakan latihan soal matematika dan fisika, melalui ruangbelajar yang diberikan oleh tim ruang guru dapat dipahami oleh siswa dibandingkan beberapa sekolah lain.

### **1.3 Rumusan dan Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah, maka masalah dapat dirumuskan “Adakah Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar di Aplikasi Ruang Guru Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa”.

Untuk menganalisa atau mengkaji fenomena yang ada dalam rumusan masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Seberapa besar hubungan antara penggunaan fitur ruangbelajar di aplikasi ruang guru terhadap tingkat pemahaman siswa?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan fitur ruangbelajar di aplikasi ruang guru terhadap tingkat pemahaman siswa?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara penggunaan fitur ruangbelajar di aplikasi ruang guru terhadap tingkat pemahaman siswa.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan fitur ruangbelajar di aplikasi ruang guru terhadap tingkat pemahaman siswa.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

#### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan masukan pemikiran pada perkembangan pendidikan dengan media pembelajaran *online* dan memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *online*.

## **1.6 Waktu dan Periode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara langsung (*online*) kepada beberapa siswa-siswi SMP Negeri 8 Bandung yang menjadi salah satu sekolah dalam melakukan kegiatan *school visit* Ruang Guru . Waktu dan periode pelaksanaan penelitian ini yaitu pada bulan September 2018 – Januari 2019. Penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Tahapan dan Waktu Penelitian**

No.	Tahap Penelitian	Sept 18	Okt 18				Nov 18				Des 18				Jan 18			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mencari Tema dan Objek Penelitian																	
2.	Menentukan tema dan objek yang akan diteliti serta mencari informasi awal tentang penelitian																	
3.	Mencari referensi kepustakaan, Mengumpulkan informasi penelitian dan menentukan referensi yang sesuai dengan relevan Penelitian																	
4.	Menyusun Proposal Skripsi																	
5.	Pengumpulan dan pemilihan data																	
6.	Pengolahan data dan analisis data																	
7.	Menyusun Skripsi																	
8.	Sidang Skripsi																	

(Sumber : Olahan Penulis, 2018)