

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu dampak dari perkembangan zaman yang mengalami kemajuan pesat. Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia banyak memberikan dampak positif, antara lain memudahkan manusia dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun. Sehingga terasa lebih efektif dan efisien.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi informasi ini memicu berkembangnya *e-learning*. Belakangan ini aktivitas belajar dengan metode *online* atau *e-learning* sedang banyak digunakan. *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan jaringan internet, dengan *e-learning* dapat memungkinkan tersampainya suatu informasi melalui berbagai platform digital salah satunya adalah Ruangguru.

Ruangguru merupakan produk dari PT Ruang Raya Indonesia yang berdiri pada tahun 2014, Ruangguru merupakan platform terbesar yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan.

Adapun dengan melihat kehadiran teknologi dan menjadi media belajar baru merupakan bagian dari kemajuan pendidikan saat ini, Ruangguru sebagai aplikasi untuk belajar online yang mengajak penggunaannya untuk belajar dengan cara yang baru dan tidak membosankan.

Dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan pembelajar kini Ruangguru menjadi perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi dalam pembelajaran adalah proses pengiriman informasi atau pesan dari guru kepada siswa untuk tujuan tertentu.

Perubahan kondisi yang mendadak di dunia pendidikan selama masa pandemi Covid-19 diharapkan tidak menghalangi jalannya proses pembelajaran. Berbagai hambatan pun bermunculan. Pendidikan daring menawarkan budaya pembelajaran baru. Ketiadaan pembelajaran langsung (*offline*) menjadi keputusan yang diambil oleh kementerian pendidikan dalam upaya mencegah penyebaran covid-19.

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu proses komunikasi yang terjadi di bidang pendidikan. Komunikasi pembelajaran dinyatakan efektif apabila komunikasi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar menimbulkan proses komunikasi dua arah atau lebih, yaitu dengan munculnya *feedback* dari pihak penerima pesan.

Kegiatan belajar mengajar kini mulai bergeser menggunakan media daring sebagai media komunikasi virtual. Kenyamanan interaksi para pihak yang terlibat, guru, siswa, pihak sekolah, harus dibangun dan diwujudkan bersama melalui komunikasi di tengah krisis yang melanda. Adanya keterbatasan dalam kegiatan belajar mengajar selama pandemi ini maka secara otomatis kemampuan siswa dalam menerima materi pun akan terbatas. Sistem pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh membuat kurangnya intensitas pertemuan siswa dengan guru di sekolah akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan belajar.

Dari uraian latar belakang di atas peneliti melihat adanya pemanfaatan aplikasi belajar tambahan Ruangguru sebagai media belajar dan media komunikasi antara guru dan siswa (studi kasus pada siswa SMP Negeri 187 Jakarta)

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian adalah Bagaimana pemanfaatan aplikasi ruangguru sebagai media belajar dan komunikasi pembelajaran antara siswa dan guru (studi kasus pada siswa SMP Negeri 187 Jakarta)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang dijabarkan maka tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi ruangguru sebagai media belajar dan komunikasi pembelajaran antara siswa dan guru (studi kasus pada siswa SMP Negeri 187 Jakarta)

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu komunikasi selanjutnya dan menjadi referensi khususnya dibidang tekhnologi dan komunikasi.

1.4.2 Parktis

1. Bagi Peneliti memberikan pengetahuan baru mengenai Ruangguru sebagai media belajar modern yang harus dikembangkan.
2. Bagi tempat penelitian (SMP Negeri 187 Jakarta) agar dapat memberikan suatu pemahaman mengenai manfaat aplikasi Ruangguru sebagai media online yang meningkatkan prestasi belajar.
3. Bagi masyarakat (pembaca) diharapkan dapat memberi kontribusi dalam menambah wawasan serta pengetahuan dan mengaplikasikan ilmu komunikasi, khususnya tentang manafaat aplikasi ruangguru pada pelajar.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan ringkasan singkat bab per bab agar dapat memberi gambaran mengenai isi dari makalah skripsi ini, terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan mengenai uraian pustaka, konsep dan teori yang relevan pada masalah yang akan diteliti dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai metode yang digunakan untuk menjawab masalah pokok penelitian, dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Serta pada bab ini juga membahas mengenai unit analisis, key informan dan informan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai subjek penelitian yaitu Pelajar SMP Negeri 187 Jakarta, hasil penelitian dan pembahasan yang berisi ulasan terhadap hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau uraian singkat mengenai penelitian dan saran pada penelitian.