

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Konteks Penelitian**

Ruang guru merupakan bimbingan belajar online di Indonesia dengan solusi terlengkap hanya dalam satu aplikasi bimbel online untuk belajar di mana saja dan kapan saja dengan puluhan ribu video beranimasi, ratusan ribu latihan soal, dan rangkuman berinfografis yang dipersiapkan dan diajarkan oleh Master Teacher terbaik.

Menyasar kepada para stakeholder pendidikan murid guru, orang tua, pemerintah, institusi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, serta dapat peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya tanpa biaya pungut.

Ruang Guru meluncurkan aplikasi *Mobile ondemand* pembelajaran jarak jauh yang intensif untuk para murid yang sangat dilayani dengan hadirnya guru *online* yang *standby* setiap hari selama 16 jam setiap harinya, belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun. Cara yang cukup mudah, yakni dengan memotret soal yang sulit, *upload*, dan *chat/audio call* dengan guru online, membuat para murid menjadi lebih giat belajar. Berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran yang tidak pernah mengerti di sekolah.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat para murid merasa nyaman, Ruangguru.com mengemas layanan dan produknya dengan sentuhan personalisasi. Misalnya, pada Video Belajar, yang membuat penonton dengan cepat mengerti topik yang disajikan hanya dengan kurang dari 10 menit. Lengkap dengan animasi sebagai ‘alat peraga’ yang digunakan penyaji, yang berasal dari universitas-universitas ternama di dunia.

Ruangguru hadir pertama kali dalam marketplace pencarian guru privat. Hingga saat ini, Ruangguru dengan lebih dari 50.000 guru yang dapat terfasilitasi, telah menjadi layanan pendidikan berbasis teknologi terdepan di Indonesia, serta mengembangkan lapangan pekerjaan para guru yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan. Bagi para murid, kamu bisa mengerjakan latihan soal secara *online*, baik melalui *website* Ruangguru ataupun aplikasi Ruangguru, sambil bermain **game** Petualangan Nusantara. Di sana, berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran, dapat kamu taklukkan sambil menangkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran. Konsep yang paling mutakhir yang tersedia pada latihan soal online ini sengaja kami hadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan.

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Sebelum aplikasi pertama di dunia ditemukan, ada sejarah yang sangat panjang dalam proses ditemukannya aplikasi. Jauh sebelum aplikasi yang ada pada komputer dapat berjalan secanggih saat ini, semua perangkat lunak (*software*) selalu mengandalkan aljabar Boolean.

Remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.

Dilihat dari bahasa Inggris "teenager", remaja artinya yakni manusia berusia belasan tahun dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa. Oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan.

Masa peralihan di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Sekolah Menengah Atas adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama .

SMA Negeri di kota Bandung memang sangat banyak untuk dicari oleh siswa-siswi, pada dasarnya memang impian semua siswa ingin masuk ke sekolah favorite. Dari sekian sekolah Negeri yang saya survey disini saya bawa beberapa SMA dengan informan 6 orang dalam 4 sekolah yang berbeda ,diantara sekolah yang sudah survey disini saya mengambil informan 2 orang dari SMA Negeri 20 , 1 orang SMA Negeri 11 , 1 orang SMA Negeri 8 dan 2 orang SMA Negeri 22 Bandung.

Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena, mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena. Fenomenologi adalah ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi sebuah fenomena, atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari tentang fenomena yang nampak di depan mata dan bagaimana penampakannya.

Fenomena adalah sesuatu hal yang bisa disaksikan dengan panca indera serta dapat dinilai dan diterangkan secara ilmiah. Atau suatu fakta yang kita temui di lapangan.

Fenomena yang terjadi pada remaja SMA Negeri di kota Bandung adalah mengenai bagaimana fenomena pembelajaran aplikasi ruang guru dalam memberikan materi tersebut dengan menggunakan komunikasi antar personal .Yang dimana, suatu individu dapat memahami pembelajaran yang di berikan oleh

aplikasi ruang guru yang menjadikan pengguna aplikasi ruang guru menjadi lebih memahami materi yang sebelumnya tidak memahami.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana suatu aplikasi RUANG GURU yang berkembang dengan mempunyai fitur pembelajaran digital dapat menjadi suatu fenomena dan memiliki makna tersendiri bagi pengguna aplikasi RUANG GURU. Ada banyak hal yang dapat di analisis dan diteliti, yaitu bagaimana maraknya *Pembelajaran* pada aplikasi RUANG GURU dapat menjadi fenomena.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul **“FENOMENA PEMBELAJARAN APLIKASI RUANG GURU PADA REMAJA SMA NEGERI DI KOTA BANDUNG”**

## **1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti memutuskan memfokuskan penelitian ini pada: **BAGAIMANA “FENOMENA PEMBELAJARAN APLIKASI RUANG GURU PADA REMAJA SMA NEGERI DI KOTA BANDUNG”**

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pembahasan pada konteks penelitian diatas, maka dapat di rumuskan beberapa fokus penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana motif Remaja SMA Negeri di kota Bandung menggunakan Aplikasi Ruang Guru

2. Bagaimana Perilaku Remaja SMA Negeri dikota Bandung setelah bergabung dengan Aplikasi Ruang Guru
3. Bagaimana Remaja SMA Negeri dikota Bandung memamknai Aplikasi Ruang Guru

### **1.3 Tujuan**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi salah satu ujian sidang sarjana Strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung Jurusan Ilmu Komunikasi Bidang Kajian Humas.

Serta untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas oleh peneliti. Adapun beberapa tujuan peneliti sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menganalisis Motif pemebelajaran aplikasi Ruang Guru pada Remaja SMA Negeri di kota Bandung ?
2. Mengetahui dan menganalisis Perilaku pemebelajaran aplikasi Ruang Guru Remaja SMA Negeri di kota Bandung?
3. Mengetahui dan menganalisis Remaja kota Bandung memaknai pembelajaran aplikasi Ruang Guru ?

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **1.4.1 Kegunaan Akademis**

Untuk memberikan suatu pemahaman kepada pembaca mengenai perkembangan pembelajaran terhadap Pengguna aplikasi Ruang Guru serta bagaimana Aplikasi Ruang Guru tersebut dapat merubah pembelajaran mejadi

efektif dan apa yang menjadi motivasi pengguna aplikasi Ruang Guru mengikuti dan memahami pembelajaran tersebut.

#### **1.4.2 Kegunaan Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan manfaat bagi penggunaan pendekatan dan teori yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan fenomenologis, sehingga dalam bidang ilmu komunikasi pendekatan yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat kegunaannya. Bagi penelitian-penelitian yang relevan selanjutnya dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dan dapat mengaplikasikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian fenomenologis.

#### **1.4.3 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah wawasan serta pengetahuan dan mengaplikasikan ilmu komunikasi, khususnya tentang Pembelajaran pada Aplikasi Ruang Guru di SMA Negeri Bandung

