# BAB IPENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

 Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari 3 bagian pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. [[1]](#footnote-1)

 Bimbingan belajar atau yang sering disebut dengan bimbel, adalah salah satu lembaga Pendidikan non-formal. Adanya penyelenggaraan bimbel sendiri bertujuan untuk pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Serta bimbel juga ada untuk membantu masyarakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi[[2]](#footnote-2)

 Sudah ada beberapa bimbingan belajar yang ternama di Indonesia contohnya saja Ganesha Operation, Primagama, Nurul Fikri, Sony Sugema College, Dan Neutron.[[3]](#footnote-3) Bimbingan belajar yang telah disebutkan tersebut memiliki metode pembelajarannya masing-masing, contohnya saja Primagama, di Primagama memiliki 3 gaya belajar yaitu, Pelajar Visual, Pelajar Auditer, dan Pelajar Kinestik. Lalu di Ganesha Operation, memiliki metode belajar yang cepat untuk menyelesaikan soal-soal matematika, fisika dan kimia. Metode belajar tersebut dinamakan dengan Rumus The King GO. Lalu berbeda dengan Neutron yang sudah mulai menggunakan Presentasia atau *Video,* membuat konten digital, dan media sosial.

 Sehingga dengan seiring perkembangannya teknologi metode pembelajaranpun juga ikut berkembang melalui elektronik yang disebut *E-learning. E-learning* sendiri adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. *E-learning* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Michael Allen (2013) Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.[[4]](#footnote-4)

Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.[[5]](#footnote-5) Maka dari itu seiring berkembangnya internet, *E-learning* akan mengalami kenaikan peminat. Salah satunya karena fleksibilitas dari *E-learning* itu sendiri akan dengan mudahnya mengakses pelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Dalam *E-learning* terdapat tahapan baru dalam metode pembelajaran *online*, yaitu *M-learning* dan *U-learning*. *M-learning* singkatan dari *mobile learning* adalah perkembangan teknologi yang membuat perubahan dalam proses pembelajaran. Di mana *M-learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan teknologi ponsel dalam mengembangkan proses belajar mengajar.[[6]](#footnote-6) Sedangkan *U-learning* yang merupakan singkatan dari *Ubiquitous Learning* adalah implementasi dari *E-learning* dengan adaptasi *ubiquitous computing* yang mengintegrasikan kehidupan sehari-hari dan komputer pada lingkungan pembelajaran. Konsep pembelajaran *u-learning* ini adalah *adaptability*, yaitu pengguna dapat belajar di tempat yang tepat, di waktu yang tepat, pada perangkat yang tepat, dengan materi yang dipelajari tepat, dan disampaikan kepada *user* yang tepat.[[7]](#footnote-7)

 Saat ini sudah mulai bermunculan bimbingan belajar melalui media internet. Salah satunya adalah Ruangguru. Ruangguru adalah salah satu platform atau aplikasi bimbel secara *online*. Di mana Ruangguru tersebut memberikan sebuah *video* pembelajaran atau yang sering disebut *video learning* untuk memberikan pembahasan pelajaran kepada siswa yang menonton *video* tersebut. PT RUANG RAYA INDONESIA (Ruangguru) adalah perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan nonformal yang didirikan menurut dan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia serta telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Nonformal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018.[[8]](#footnote-8)

 Awal mula Ruangguru ada karena salah satu platform *video* yang sangat terkenal yaitu YouTube. Dalam *channel-*nya Ruangguru sudah memberikan beberapa *video* learning bagi siswa. *Video learning* tersebut masih gratis karena dipublikasi melalui *channel* YouTube Ruangguru. Sehingga untuk membuat efektivitas dari Ruangguru tersebut dibuatlah aplikasi bimbel online dengan nama yang sama yaitu, Ruangguru. Aplikasi tersebut dapat di-*download* secara gratis, namun jika ingin membuka fitur-fitur yang terkunci, pengguna tersebut harus melakukan pembayaran selama 1 semester, atau kurang lebih 6 bulan. Sehingga pengguna akan mendapatkan fitur-fitur lengkap di aplikasi Ruangguru. Dengan adanya aplikasi tersebut pengguna akan lebih mudah memahami materi-materi yang diajarkan, karena di dalam aplikasi tersebut terdapat *video learning* yang menjelaskan materi pelajaran dan memberikan beberapa latihan soal untuk siswa yang berlangganan tersebut.

 Teknik sinematografi yang baik sangat mendukung untuk menciptakan kualitas video yang baik dan mudah dipahami untuk penonton. Sinematografi secara etimologis berasal dari Bahasa latin yaitu, *kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan cahaya. Menurut kamus ilmiah serapan Bahasa Indonesia, sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.[[9]](#footnote-9) Sinematograf dapat diartikan sebagai kamera untuk pengambilan gambar atau *shooting,* dan alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar-gambar film. Sedangkan sinema (*cinema*) diartikan sebagai gambar hidup, film, atau Gedung bioskop.

 Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan empat *video* pembelajaran dari tahun 2017 sampai 2020 dengan video mata pelajaran yang berbeda dari Ruangguru, yaitu video matematika kelas 9 SMP pengertian dan sifat bilangan berpangkat, video fisika kelas 7 SMP definisi kalor, video kimia kelas 12 SMA perbedaan larutan homogen dan heterogen, dan video fisika 7 SMP penyelidikan ilmiah.

 Penulis tertarik mengangkat tema tersebut, karena saat ini media pembelajaran online dengan basis *Video Learning* menjadi salah satu perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga menarik penulis untuk melihat *Video Learning* tersebut dari sisi sinematografinya. Dari *angle* yang direkam, suara yang direkam jelas atau tidak, lalu pencahayaan dari *video* tersebut yang sesuai atau tidak. Sinematografi dalam video Ruangguru diharuskan mampu menciptakan video yang berkualitas sehingga dapat dimengerti dan tidak bosan untuk dinikmati penontonnya khususnya para pelajar.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

* Bagaimana perkembangan *video* yang dihasilkan oleh Ruangguru dari awal hingga saat ini melalui analisis studi sinematografi untuk dijadikan acuan dalam membuat *video E-learning*?
* Bagaimana posisi Ruangguru di perkembangan *E-learning* saat ini?

## 1.3 BATASAN MASALAH

 Dalam penelitian ini penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penulis membahas tentang sinematografi yang ada dalam *Video Learning* Ruangguru. Di mulai dari komposisi videonya, pencahayaan di dalam videonya, *type of shot* yang digunakan, posisi *camera,* dan *editing*, lalu aspek lain seperti animasi dan audio.
2. Penulis hanya akan memilih empat video Ruangguru berdasarkan tahun penayangan.
3. Penulis membahas tentang posisi Ruangguru di perkembangan tahapan *E-learning.*

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

 Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, memahami dan menganalisa tentang sinematografi yang ada di dalam *video* *learning* Ruangguru dan posisi Ruangguru di perkembangan *E-learning*.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

 Harapan penulis, penelitian ini bisa menjadi pengetahuan yang baru untuk penulis, dan juga dapat menjadi acuan pembuatan *video E-learning* khususnya di Universitas Pasundan. Serta dapat dijadikan bahan literatur yang memberikan wawasan dan referensi untuk penelitian sejenis di kemudian hari.

## 1.6 METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif. Penulis akan mendeskripsikan dan menganalisis kembali tentang perkembangan *video E-learning* di Ruangguru dan posisi Ruangguru dalam tahapan *E-learning*.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian di sini adalah empat video Ruangguru yang dipilih oleh penulis berdasarkan urutan tahun 2017 sampai 2020, yakni video matematika kelas 9 SMP pengertian dan sifat bilangan berpangkat, video fisika kelas 7 SMP definisi kalor, video kimia kelas 12 SMA perbedaan larutan homogen dan heterogen, dan video fisika 7 SMP penyelidikan ilmiah.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

 BAB I : PENDAHULUAN, dalam bab ini penulis akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan mind mapping.

 BAB II : LANDASAN TEORI, dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang teori-teori dan konsep-konsep yang relavan dengan tema skripsi dan permasalahan yang akan diteliti. Bab ini berisi beberapa sub bab yang terdiri dari Sinematografi, Animasi, Audio, *E-learning*, Aplikasi, dan Ruangguru.

 BAB III : METODE PENELITIAN, dalam bab ini penulis akan memaparkan mengenai metode penelitian, objek penelitian, jenis dan dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

 BAB IV : HASIL PENELITIAN, dalam bab ini penulis akan mendeskripsikan dan menganalisa hasil penelitian yang telah didapatkan dengan beberapa cara.

 BAB V : PENUTUP, dalam bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

## 1.8. MIND MAPPING

RUANGGURU

Video Pembelajaran

Posisi

E-Learning

Komposisi

Teknik Pengambilan Gambar

Pencahayaan

Animasi

Analisa

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [↑](#footnote-ref-1)
2. *Ibid* Pasal 26 [↑](#footnote-ref-2)
3. Appletreebsd, “*Inilah 5 Lembaga Bimbel yang Terbukti Melahirkan Generasi Cerdas*”, diakses dari <https://www.appletreebsd.com/inilah-5-lembaga-bimbel-yang-terbukti-melahirkan-generasi-cerdas/> pada tanggal 8 Maret 2020 [↑](#footnote-ref-3)
4. Michael Allen, *Michael Allen’s Guide To E-learning.* (Canada: John Wiley & Sons, 2013) [↑](#footnote-ref-4)
5. Parta Setiawan, “*Pengertian E-learning – Karakteristik, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Komponen, Para Ahli*”, Guru Pendidikan, diakses dari [https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-E-learning,](https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning%2C) pada tanggal 14 Februari 2020 [↑](#footnote-ref-5)
6. Riska A., Paulus I. S., Ridi F., “*E-learning vs M-learning*”, Yogyakarta (Paper Presented at Seminar Nasional Teknologi Informasi, Yogyakarta: 2016) [↑](#footnote-ref-6)
7. Fikri Razzaq Arasyid, Skripsi “*Penyampaian konten adaptif berdasarkan klasifikasi karakteristik learner pada ubiquitous learning”* (Bandung: Universitas Telkom, 2018) [↑](#footnote-ref-7)
8. Ruangguru, “Tentang Ruangguru” diakses dari [https://Ruangguru.com/general/about](https://ruangguru.com/general/about) pada tanggal 8 Maret 2019 [↑](#footnote-ref-8)
9. Aka Kamarulzaman, *“Kamus ilmiah serapan disertai entri tambahan dan pedoman umum pembentukan istilah”* (Yogyakarta, Yogyakarta Absolut, 2005) [↑](#footnote-ref-9)