

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan setiap manusia dapat menambah wawasan dan ilmu bermanfaat. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan yang layak, karena dengan adanya pendidikan dapat mengubah atau membuat pola pikir suatu individu menjadi positif dan juga lebih baik (Nindi dan Mia, 2019). Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan juga cepat membuat informasi dapat diakses dengan mudah dan kapan saja dengan isu perkembangan teknologi ini lebih dikenal dengan istilah revolusi industri 4,0

Hadirnya revolusi industri 4,0 menimbulkan banyak hal yang dapat membuat suatu perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah terkait situasi dan juga kondisi yang pernah dialami atau dirasakan oleh seorang individu. Revolusi industri ini juga memiliki banyak potensi serta manfaat yang dapat dirasakan banyak pihak seperti fleksibilitas industri yang semakin cepat, pendapatan yang semakin tinggi serta pelayanan kepada para pelanggan menjadi lebih meningkat. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian suatu negara (Prasetyo dan Sutopo, 2018)

Pendidikan yang berkualitas adalah syarat mutlak demi majunya suatu bangsa, pendidikan yang mampu menghadirkan output yang berkualitas akan memberikan efek positif dalam menunjang kemajuan suatu bangsa. Jika dahulu proses pembelajaran lebih dominan terjadi di dalam ruangan kelas atau di alam terbuka. Namun seiring kemajuan teknologi muncul berbagai inovasi dalam

proses pembelajaran, saat ini siswa-siswi bisa belajar secara online dengan berlangganan bimbingan belajar online (bimbel).

Berdasarkan data dari Bulletin APJII Edisi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memaparkan hasil survei “Penetrasi Pengguna Internet Indonesia 2019” dengan hasil survei yaitu sebesar 64,8 persen pada tahun ini yang tentunya mengalami peningkatan dari tahun 2018 yaitu sebesar 54,7 persen dari populasi, dengan jumlah 171,17 juta jiwa (Tekno.Kompas.com). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menyebutkan bahwa kelompok usia pelajar termasuk dalam kumpulan pengguna internet terbanyak di Indonesia. Hal ini membawa potensi untuk aplikasi Ruang Guru, yang diharapkan akan membawa dampak dalam peningkatan jumlah *awareness* dan jumlah pengguna sesuai dengan keinginan Ruang Guru.

Ruang Guru merupakan salah satu bimbingan belajar online yang saat ini sangat populer dikalangan siswa-siswi Indonesia, tercatat ada 15 (Lima belas) juta siswa yang telah berlangganan dengan bimbingan belajar online Ruang Guru. Ruang Guru adalah aplikasi yang mudah digunakan hanya dengan jaringan internet di berbagai gadget, salah satunya smartphone. Ruang Guru dapat digunakan oleh siswa dan siswi SD, SMP hingga SMA. Fitur yang dimiliki oleh Ruang Guru diantaranya ruang belajar, *digital bootcamp*, ruang les, ruang les *online*, ruang uji dan ruang kelas. Ruang Guru sendiri baru dirilis 21 April 2014 dan memulai aplikasinya pada 2017.

Menurut Belva, CEO Ruang Guru telah bekerjasama dengan 32 dari 34 provinsi yang ada di Indonesia dan didukung oleh kementerian pendidikan juga Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo. Target yang ingin dicapai saat ini yaitu penambahan jumlah pengguna dalam aplikasi Ruang Guru. Ruang Guru didirikan oleh Belva dan Iman Usman dengan harapan akan mendukung

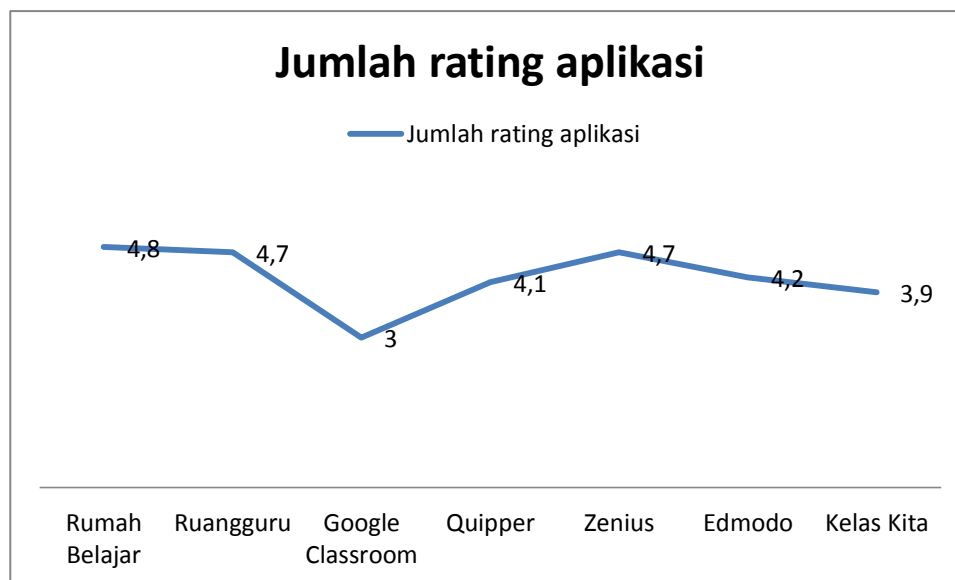
perkembangan pendidikan anak-anak di Indonesia. Ruang Guru telah bekerjasama dengan *PlayStore*, *Appstore* dan juga LINE, sehingga mudah untuk diakses oleh target *audiens*.

Kerjasama ini berfungsi untuk membantu para pelajar dari SD, SMP hingga SMA seputar edukasi lewat *platform* tersebut. Ruang Guru dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi “Ruang Guru” sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Aplikasi “Ruang Guru” mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam forum grup obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan pembelajaran. Di dalam aplikasi “Ruang Guru” terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran, seperti dapat ditaklukan sambil menangkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran.

Konsep belajar yang menarik tersedia pada latihan soal sengaja dihadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan dan meningkatkan minat belajar. Belajar privat menggunakan aplikasi “Ruang Guru” dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan guru secara online, membuat murid dapat semakin memanfaatkan penggunaan *smartphone* dan *laptop* dengan baik. Dengan demikian, aplikasi pendidikan “Ruang Guru” bisa menjadi media/alat pembelajaran.

Sejak aktivitas belajar di sekolah ditiadakan karena pandemi corona, penggunaan *platform* pembelajaran online melonjak. Selain Quipper, startup edukasi lainnya, Ruangguru, juga mencatatkan lonjakan pengguna. Dalam sehari, tercatat lebih dari 1.000.000 (satu juta) orang memanfaatkan layanan

Ruangguru. Bahkan, unduhan aplikasi Ruangguru berada peringkat pertama Google Play Store Indonesia (Kontan.com). Berikut ini merupakan data jumlah rating pengguna aplikasi belajar online :



Sumber : Wibloog,2020

Gambar 1.1 Jumlah Rating Aplikasi Belajar Online Terbaik Tahun 2020

Berdasarkan gambar 1.1 jumlah rating aplikasi belajar online terbaik nilai tertinggi diraih oleh aplikasi rumah belajar yaitu sebesar 4,8 dari total keseluruhan rating tertinggi versi google playstore yaitu 5. Sedangkan aplikasi ruangguru memiliki jumlah rating yang sama dengan pesaingnya yaitu zenius dengan jumlah rating sebesar 4,7. Hal ini menjelaskan bahwa masih adanya siswa yang belum tertarik menggunakan aplikasi ruangguru.

Aplikasi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual. Dalam aplikasinya, “Ruang Guru” dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi “Ruang Guru” mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus

oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Aplikasi “Ruang Guru” mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam forum grup obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan pembelajaran (Nindi dan Mia, 2019).

Para siswa merasa terbantu belajar melalui aplikasi Ruang Guru dengan berbagai macam alasan mengapa mereka tetap berlangganan aplikasi ruang guru. Persentase jumlah responden terbanyak ditempati pada siswa yang mengaku cocok dengan metode belajar yang diterapkan di Ruang Guru. Berupa alur *journey* yang meminta tiap siswa untuk menyelesaikan misi. Dimulai dari pengerjaan latihan topik di awal, dilanjutkan dengan menonton video belajar beranimasi dari *Master Teacher* dengan durasi tidak lebih dari 10 menit, lalu pengerjaan kuis singkat, dan menyimak rangkuman *infografik* yang telah disediakan.



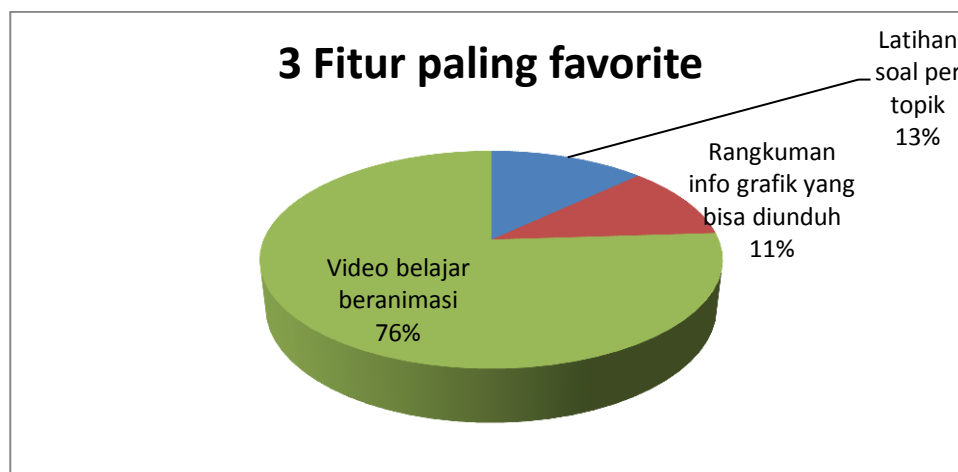
Sumber : Marketing.ruangguru.com

Gambar 1.2 Survey Ruang Guru Terhadap Siswa di Indonesia

Selanjutnya, alasan kuat untuk terus berlangganan adalah karena Ruang Guru dapat digunakan siswa di mana saja dan kapan saja. Mereka yang terhalang masalah akses dan tinggal di daerah tanpa fasilitas pendidikan yang memadai

dapat memanfaatkan ruang belajar. Selain itu, bagi yang harus mengalami perawatan cukup panjang akibat sakit dalam waktu lama, pemanfaatan belajar menggunakan teknologi bisa menjadi alternatifnya.

Jawaban lainnya adalah untuk mempersiapkan ujian seperti Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), Ujian Nasional (UN), maupun Ujian Tertulis Berbasis Komputer (UTBK). Terakhir, responden menyampaikan jawaban bahwa Ruangguru tetap dipakai untuk meningkatkan nilai di sekolah dan karena harganya yang terjangkau tak sampai Rp1 juta untuk langganan tahunan dengan pilihan tersedia 3 jenis kurikulum.



Sumber : Marketing.ruangguru.com

Gambar 1.3 Fitur Favorit Ruang Guru

Alasan-alasan tersebut hadir karena setidaknya ada 3 (tiga) fitur favorit yang kerap digunakan oleh siswa, Pertama, yaitu video belajar beranimasi semua mata pelajaran mulai dari Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, IPS, sampai ke pembahasan soal. Kedua, latihan soal per topik biasanya fitur ini terdapat pada bagian sebelum dan setelah menonton video. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan ketika belajar atau tidak. Ketiga, rangkuman *infografik* yang bisa diunduh dan telah didesain dengan menarik

untuk mempermudah siswa memahami apa yang telah dipelajari pada *journey* video belajar.

Penelitian mengenai aplikasi Ruang Guru ini sangat penting dilakukan agar pihak perusahaan dapat mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi siswa agar tertarik belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru dibandingkan dengan aplikasi belajar *online* lainnya. Selain itu pentingnya meneliti Ruang Guru juga dimaksudkan agar Ruang Guru juga dapat memiliki strategi yang tepat untuk dapat terus meningkatkan jumlah pengguna aplikasi Ruang Guru dengan memberikan inovasi yang dapat menjadi ciri khas dari Ruang Guru agar menjadi pembeda jika dibandingkan dengan aplikasi belajar online lainnya baik yang berbayar maupun yang gratis.

Berdasarkan survey yang sudah dilakukan kepada siswa SMA di Bandar Lampung sebanyak 20 orang siswa memberikan alasan yang menjadi pilihan siswa menggunakan aplikasi Ruang Guru yaitu : harga yang terjangkau, rekomendasi dari guru, meningkatkan nilai sekolah, rekomendasi orang tua, iklan yang menarik, mempersiapkan ujian, aplikasi belajar yang paling banyak di install, cocok dengan metode belajar dan bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Namun demikian belum diketahui faktor apa saja yang paling dominan dan masih adakah faktor lainnya yang menjadi minat siswa untuk belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul: **"ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MENENTUKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN APLIKASI RUANG GURU DI BANDAR LAMPUNG"**.

1.2 Rumusan Masalah

Faktor-faktor apa sajakah yang dominan menentukan minat belajar siswa menggunakan aplikasi Ruang Guru di Bandar Lampung?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1 Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Bandar Lampung.

1.3.2 Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah siswa yang menggunakan aplikasi Ruang Guru.

1.3.3 Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung.

1.3.4 Ruang Lingkup Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2020 hingga September 2020.

1.3.5 Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Penelitian ini mengacu pada ilmu manajemen pemasaran, yang membahas tentang minat belajar siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah: Untuk mengetahui faktor utama yang menentukan minat belajar siswa menggunakan aplikasi Ruang Guru di Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan adalah :

a) Bagi peneliti

Sebagai sarana menambah wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang pemasaran, terutama pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menggunakan aplikasi Ruang Guru di Bandar Lampung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau bahan kajian bagi penelitian-

penelitian berikutnya supaya mampu menyempurnakan kelemahan dalam penelitian ini.

b) Bagi Institusi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan bahan kajian sebagai referensi tambahan bagi pembaca dan peneliti lain yang melakukan penelitian dengan jenis pembahasan yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi dalam tiap bab. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Dalam tinjauan pustaka ini diuraikan landasan teori yang digunakan sebagai dasar dari analisis penelitian dan kerangka penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, operasional variabel, penentuan skala nilai, sumber data, teknik analisis data, uji persyaratan instrument.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan tentang penyajian data, analisis data, penyajian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran