

PROSES ADOPSI PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DI
SMARTPHONE KALANGAN MURID SMP PGRI 2 CILEDUG
TANGERANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Diajukan Oleh:

Nama: Dimas Apriadi Nurohman

NIM: 1306015034

Peminatan: Hubungan Masyarakat



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF DR HAMKA
JAKARTA, 2019

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Apriadi Nurohman
NIM : 1306015034
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Humas
Judul Skripsi : Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru Di
Smartphone Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug
Tangerang

Demi Allah SWT, dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul tersebut di atas adalah benar-benar hasil penelitian saya dan BUKAN PLAGIAT. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya ini PLAGIAT, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa dibatalkannya hasil ujian skripsi saya dan atau dicabutnya gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Februari 2019

Yang Menyatakan



Dimas Apriadi Nurohman

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru Di
Smartphone Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug
Tangerang
Nama : Dimas Apriadi Nurohman
NIM : 1306015034
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Humas

Telah diperiksa dan disetujui
untuk mengikuti ujian skripsi oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

Tanggal : 28 November 2018



Husnan Nurjuman, S.Ag., M.Si.

Tanggal : 12 November 2018

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru di *Smartphone*
Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang

Nama : Dimas Apriadi Nurohman

NIM : 1306015034

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Humas

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada sidang skripsi yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 14 Februari 2019, dan dinyatakan **LULUS**.


Dr. Maryono Basuki, M.Si.

Penguji I

Tanggal: 25 Februari 2019


Dra. Tellys Corliana, M.Hum.

Penguji II

Tanggal: 01 Maret 2019


Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

Pembimbing I

Tanggal: 05 Maret 2019



Husnan Nurjuman, S.Ag., M.Si.

Pembimbing II

Tanggal: 06 Maret 2019

Mengetahui,

Dekan


Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

ABSTRAK

Judul : Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru Di *Smartphone*
Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang
Nama : Dimas Apriadi Nurohman
NIM : 1306015034
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Humas
Halaman : 86 halaman + 18 tabel + 5 gambar + 28 buku + 8 Referensi
Elektronik
Kata Kunci : Proses Adopsi, SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang, Aplikasi
Ruangguru

Bimbingan belajar kini menjadi salah satu hal yang sangat penting yang dibutuhkan siswa. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi, konsep bimbingan belajar terkensan konvensional dan mulai merasa membosankan. Adapula kini menyediakan bimbingan belajar secara *online* dan memudahkan siswa untuk mengakses kapan saja, PT. Ruang Raya Indonesia hadir sebagai perusahaan yang membuat inovasi dalam pembelajaran pada aplikasi yang berbasis internet di *smartphone* yaitu, aplikasi Ruangguru yang mempermudah para murid dalam belajar. Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana proses adopsi penggunaan aplikasi Ruangguru di *smartphone* kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang?”.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Penelitian ini menggunakan teori Difusi Inovasi untuk menjelaskan bagaimana proses adopsi murid dalam menggunakan aplikasi Ruangguru tersebut.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian yang digunakan bersifat deskriptif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey. Populasi dalam penelitian adalah kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang kelas 7, 8, dan 9 berjumlah 380 murid. Sampel yang didapat 80 murid dengan mengukur menggunakan rumus Slovin. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner atau angket yang diberikan kepada responden, yaitu murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang kelas 7, 8, dan 9. Selanjutnya, penelitian ini melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian yang didapat adalah skor tertinggi dalam keseluruhan tahap proses adopsi penggunaan aplikasi Ruangguru berada pada indikator “Implementasi Aplikasi Ruangguru” dengan skor 330. Skor terendah dalam keseluruhan tahap proses adopsi penggunaan aplikasi Ruangguru berada pada indikator “Pengetahuan Aplikasi Ruangguru” dengan skor 316. Artinya, hasil proses adopsi inovasi pada aplikasi Ruangguru menunjukkan dari keseluruhan tahap proses adopsi pada indikator implementasi yang mencapai tingkat paling tinggi yang menjadi bukti responden mulai mengunduh dan mendaftar aplikasi Ruangguru pada *smartphone*. Disusul dengan skor konfirmasi sebesar 329 artinya responden tersebut dikategorikan sebagai pengguna dengan merasakan berbagai keuntungan yang didapatkan pada aplikasi Ruangguru.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru Di *Smartphone* Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasul-Nya, baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan kepada ummatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami berbagai kendala, namun berkat kemudahan yang diberikan Allah serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Said Romadlan, S.Sos., M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, sekaligus dosen pembimbing I yang sudah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Dr. Sri Mustika, M.Si., Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Dini Wahdiyati S.Sos., M.I.Kom., Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
4. Husnan Nurjuman, S.Ag., M.Si. selaku dosen pembimbing II yang sudah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyusun skripsi ini.

5. Eko Digdoyo, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing akademis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan saran-sarannya selama melaksanakan perkuliahan.
6. Dosen-dosen FISIP UHAMKA. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama 4 (empat) tahun dalam melaksanakan perkuliahan.
7. Staf FISIP UHAMKA yang telah membantu penulis dalam mengurus administrasi hingga prosedur skripsi.
8. Kedua orang tua yang selalu mendukung saya dalam pembuatan skripsi ini dan Adik yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tak terhingga serta dorongan moril dan materilnya.
9. Keluarga besar SAMBER (samping beringin) FISIP UHAMKA yang mengingatkan dan mendorong penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman sahabat perjuangan FISIP UHAMKA 2013 yang telah banyak memberikan dukungan, semangat dan perhatiannya dalam menyusun skripsi ini. Dan tak lupa FISIP UHAMKA 2014 yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besar KOMES (kontrakan mekar sore) yang mengingatkan dan mendorong penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar pemuda-pemudi DUKUH THOAST yang mengingatkan dan mendorong penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini mungkin terdapat kekurangan, maka dari itu penulis bersikap terbuka jika terdapat kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Jakarta, 13 Januari 2019



Dimas Apriadi Nurohman



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL (COVER)	i
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	12
1.3. Pembatasan Masalah	12
1.4. Tujuan Penelitian	13
1.5. Signifikansi Penelitian	13
1.5.1. Signifikansi Akademis	13
1.5.2. Signifikansi Metodologis	13
1.5.3. Signifikansi Praktis	14
1.6. Kelemahan dan Keterbatasan Penelitian	14
1.7. Sistematika Penulisan	14

BAB II KERANGKA TEORI	16
2.1. Paradigma Penelitian.....	16
2.1.1. Definisi Paradigma	16
2.1.2. Paradigma Positivisme	16
2.2. Hakekat Komunikasi.....	17
2.2.1. Definisi Komunikasi.....	17
2.2.2. Model Komunikasi	20
2.2.3. Elemen Komunikasi	22
2.2.4. Fungsi Komunikasi.....	24
2.2.5. Konteks Komunikasi	26
2.3. Kehumasan.....	28
2.3.1. Pengertian Humas / <i>Public Relation</i>	28
2.3.2. Fungsi Humas	29
2.3.3. Tujuan Humas.....	30
2.4. Teori Kontekstual.....	31
2.4.1. Definisi Komunikasi Massa.....	31
2.4.2. Karakteristik Komunikasi Massa.....	32
2.4.3. Fungsi Komunikasi Massa.....	35
2.4.4. Komponen Komunikas Massa.....	36
2.5. Pengertian Aplikasi Ruangguru	37
2.5.1. Sejarah Aplikasi Ruangguru	37
2.5.2. Aplikasi Ruangguru Untuk Pendidikan Indonesia	38
2.6. Teori Difusi Inovasi	39

2.6.1. Definisi Difusi Inovasi.....	39
2.6.2. Elemen-Elemen Difusi Inovasi.....	41
2.6.3. Proses Keputusan Inovasi.....	44
2.6.4. Model Proses Adopsi.....	46
2.7. Definisi Konsep dan Definisi Operasional.....	47
2.7.1. Definisi Konsep.....	47
2.7.2. Operasional Konsep.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
3.1. Pendekatan Penelitian, Jenis Penelitian dan Metode Penelitian .	50
3.1.1. Pendekatan Penelitian.....	50
3.1.2. Jenis Penelitian.....	51
3.1.3. Metode Penelitian.....	52
3.2. Populasi dan Sampel.....	53
3.2.1. Populasi.....	53
3.2.2. Sampel.....	54
3.2.3. Teknik Pengambilan Sampel.....	54
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.4. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	56
3.5. Teknik Analisis Data.....	63
3.6. Lokasi Penelitian Dan Jadwal Penelitian.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1. Deskripsi Obyek Penelitian.....	65
4.1.1. Company Profile SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang.....	65

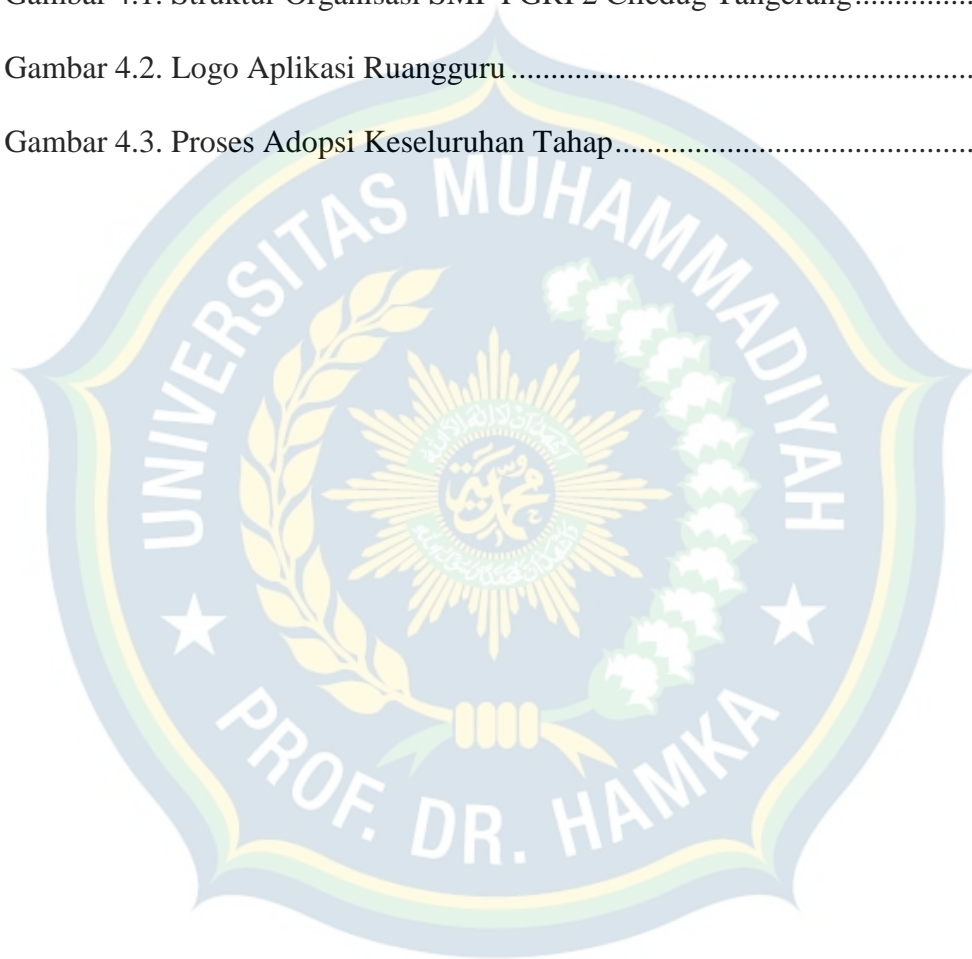
4.1.2. VISI DAN MISI SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang	65
4.1.3. Struktur Organisasi SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang.....	66
4.1.4. Company Profile Aplikasi Ruangguru	67
4.1.5. Logo Aplikasi Ruangguru	68
4.2. Hasil Penelitian	68
4.2.1. Pernyataan Filter	68
4.2.2. Identitas Responden	71
4.2.2.1. Jenis Kelamin Responden.....	71
4.2.2.2. Usia Responden	72
4.2.3. Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru di <i>Smartphone</i> Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug	72
4.3. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran-Saran.....	85
5.2.1. Saran Akademis	85
5.2.2. Saran Metodologis	85
5.2.3. Saran Praktis	86
 DAFTAR PUSTAKA	 xv
LAMPIRAN – LAMPIRAN	xix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Opresional Konsep Proses Adopsi Aplikasi Ruangguru	48
Tabel 3.1. Uji Reliabilitas Variabel X.....	57
Tabel 3.2. Uji Validitas Proses Adopsi	57
Tabel 3.3. Uji Reliabilitas Variabel X.....	62
Tabel 3.4. Jadwal Penelitian.....	64
Tabel 4.1. Pernyataan Filter “Apakah Anda Menggunakan Aplikasi Ruangguru”	69
Tabel 4.2. Pernyataan Filter “Kapan Anda Mengakses Aplikasi Ruangguru”	69
Tabel 4.3. Pernyataan Filter “Anda Mencari Informasi Aplikasi Ruangguru Melalui Media”	70
Tabel 4.4. Jenis Kelamin Responden	71
Tabel 4.5. Usia Responden.....	72
Tabel 4.6. Proses Adopsi (Pengetahuan)	73
Tabel 4.7. Proses Adopsi (Persuasi/keuntungan)	73
Tabel 4.8. Proses Adopsi (Keputusan).....	74
Tabel 4.9. Proses Adopsi (Implementasi)	75
Tabel 4.10. Proses Adopsi (Konfirmasi).....	76
Tabel 4.11. Proses Adopsi Keseluruhan Tahap	77
Tabel 4.12. Deskriptif Interval Proses Adopsi	78
Tabel 4.13. Distribusi Frekuensi Proses Adopsi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Komunikasi Lasswell.....	21
Gambar 2.2. Model Proses Difusi Inovasi	46
Gambar 4.1. Struktur Organisasi SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang.....	66
Gambar 4.2. Logo Aplikasi Ruangguru	68
Gambar 4.3. Proses Adopsi Keseluruhan Tahap.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting bagi manusia. Manusia berkomunikasi guna memenuhi kebutuhan dan menyempurnakan pengetahuan yang dimiliki untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Komunikasi sendiri diartikan sebagai proses transfer pesan dalam penyaluran informasi dan pesan melalui media atau sarana komunikasi kepada komunikan yang akan dituju. Menurut kamus bahasa komunikasi adalah mengacu pada suatu upaya bertujuan untuk mencapai kebersamaan, dan menurut Webster New Collogiate Dictionary komunikasi adalah “suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku” (Riswandi, 2008:1-2).

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainya untuk ingin mengetahui lingkungan di sekitarnya. Komunikasi merupakan suatu kegiatan yang penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain untuk mencapai tujuan tertentu. Komunikasi dapat dilakukan secara lisan (verbal) dan bisa juga melalui mimik, gerak-gerik (non verbal).

Komunikasi merupakan hal penting yang tidak bisa lepas dari seluruh bidang kehidupan. Setiap manusia tentu pernah melakukannya, karena pada

hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang selalu bergantung pada manusia lain. Dalam (Effendy, 2007:10) pengertian komunikasi berdasarkan paradigma Laswell merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Komunikasi terjadi bila ada sumber informasi yang merupakan bahan atau materi yang akan disampaikan oleh komunikator. Sebelum informasi disampaikan komunikator perlu melakukan penyandian (*encoding*) untuk mengubah ide dalam otak ke dalam suatu sandi yang dapat difahami. Setelah pesan disandikan kemudian komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan melalui saluran atau media. Ketepatan komunikasi dalam menerima pesan sangat dipengaruhi oleh kemampuan komunikan dalam melakukan penafsiran (*decoding*). Komunikasi berlangsung efektif bila terjadi *feedback* antara komunikan dan komunikator sebelum terjadinya perubahan efek/ respon sebagai dampak dari komunikasi.

Untuk menciptakan komunikasi yang efektif, maka diantara komunikan dan komunikator harus tercipta makna yang sama. Misalnya, ketika warga dan pengendara motor yang tidak saling kenal memberi tahu bahwa tempat yang akan dilewati pengendara motor rusak akibat bencana longsor, dianggap telah melakukan komunikasi efektif bila akhirnya si pengendara motor tidak jadi melewati tempat tersebut dan berterima kasih kepada warga yang memberi tahu, dan si pengendara motor dapat terhindar dari bahaya dan melewati jalur jalan yang aman. (Mulyana, 2011:117).

Everett M. Rogers dalam (Mulyana, 2010:69) mengemukakan, komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah perilaku mereka. Maka dari itu manusia membutuhkan informasi dan aktualisasi diri agar manusia itu sendiri dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern.

Bimbingan belajar kini menjadi salah satu hal yang sangat dibutuhkan siswa. Siswa dapat memperdalam materi yang didapatkan dari sekolah dan mengasah kembali kemampuannya dengan mengerjakan berbagai jenis soal latihan di bimbingan belajar.

Wajar jika beragam jenis bimbingan belajar jadi berlomba-lomba menawarkan kemudahan belajar dengan keunggulannya masing-masing. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi, konsep bimbingan belajar di ruang kelas yang terkesan konvensional mulai dirasa membosankan. Bahkan adapula kini yang menyediakan aplikasi belajar secara *online* demi memudahkan para siswa untuk mengakses materi belajar.

Bimbingan belajar ini disebut bimbingan belajar konvensional karena masih menggunakan metode atau cara lama untuk belajar. Siswa dikumpulkan dalam ruang kelas kemudian diajar oleh seorang guru dengan menggunakan papan tulis atau proyektor. Persis seperti di sekolah, hanya saja jumlah siswanya lebih sedikit sehingga proses belajar lebih kondusif dan interaktif.

Dengan daftar ke bimbingan belajar konvensional, siswa akan mendapatkan buku paket berisi materi dan latihan soal pilihan. Waktu belajar juga sudah terjadwal. Siswa bisa memilih jadwal pertemuan kelas dua kali

dalam seminggu, tiga kali dalam seminggu, atau bahkan setiap hari disesuaikan dengan harga paket yang telah ditentukan. Untuk kombinasi mata pelajaran saat bimbingan belajar, sudah diatur oleh pihak manajemen bimbingan belajar. Selain itu, beberapa bimbingan belajar ternama juga menyediakan layanan konsultasi bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari sekolah ataupun pembahasan materi tertentu.

Banyak bimbingan belajar yang menawarkan berbagai jaminan kualitas mulai dari metode belajar hingga alumni-alumni yang berprestasi seperti Primagama, Ganesha Operation, Nurul Fikri, dan masih banyak lagi.¹

Tidak lepas dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu. Konvergensi berbagai fungsi dari alat – alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*. Teknologi yang dibawa *smartphone* membuat penggunaannya mempelajari cara-cara baru dalam berkomunikasi. *Smartphone* menawarkan berbagai aplikasi yang dapat menguatkan komunikasi yang dilakukan manusia.

Dengan perkembangan zaman yang semakin modern ini seperti halnya teknologi juga melahirkan sebuah inovasi yang dilakukan oleh PT. Ruang Raya Indonesia dalam membuat inovasi baru yaitu aplikasi Ruangguru, aplikasi ini di tujukan untuk murid-murid Indonesia dalam pembelajaran berbasis internet dengan menggunakan *smartphone*.

¹ <https://pipianita.wordpress.com/2017/11/02/bimbel-dan-belajar-online/> diakses tanggal 19 februari 2019 pukul 14.40 WIB

Jika dilihat kondisi saat ini, kondisi pendidikan Indonesia masih saja memperhatikan atau kurang perhatian dari pihak pemerintah. Oleh karena itu, PT. Ruang Raya Indonesia selalu berinovasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pendidikan di Indonesia ini dengan adanya aplikasi Ruangguru.

Aplikasi Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under 30* untuk teknologi konsumen di Asia.

Aplikasi Ruangguru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruangguru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia.²

Selain itu, Ruangguru juga menawarkan:

Pertama, (ruang belajar) yaitu para pelajar dapat belajar dengan melihat ribuan video untuk latihan soal dan rangkuman untuk setiap mata pelajaran di jenjang SD, SMP dan SMA.

² <http://ruangguru.com/general/about> diakses tanggal 14 Mei 2018 pukul 21.00 WIB

Kedua, (*digitalbootcam/belajar online*) yaitu menggunakan group chat yang ditemani oleh tutor/guru *online*, namun hanya diperuntukan untuk 20 orang saja. Ini juga tersedia untuk kelas 6 SD sampai 12 SMA serta SBMPTN.

Ketiga, (ruang les) yaitu belajar dengan guru privat yang akan setiap datang ke tempat pengguna.

Keempat, (ruang les *online*) yaitu para pengguna dapat langsung bertanya ke tutor/guru secara *online*, mengenai permasalahan dalam menjawab soal dan lainnya, ruang les *online* ini bentuknya adalah chat personal.

Kelima, (ruang uji) yaitu untuk pengguna dalam tes uji soal secara *online*, di sini pengguna bias melihat pembahasan soal serta analisis dengan kemampuan pengguna itu sendiri.³

PT. Ruang Raya Indonesia Untuk meningkatkan dan mengembangkan inovasi pelayanan belajar berbasis *online* khususnya pada aplikasi Ruangguru, PT. Ruang Raya Indonesia mempunyai tugas yang berkaitan dengan meningkatkan kualitas pelayanan jasa pembelajaran berbasis *online*. Dalam pengoperasiannya aplikasi Ruangguru yang banyak digunakan dikalangan murid salah satunya SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang.

Bahkan murid sekarang sangat bergantung pada teknologi di *smartphone* seperti aplikasi Ruangguru untuk menjalankan kegiatan belajar pada murid. Oleh karena itu, semakin bergantungnya murid pada aplikasi Ruangguru maka juga semakin meningkatnya minat murid dalam menggunakan jasa pelayanan aplikasi Ruangguru belajar yang berbasis *online*.

³ <http://ruangguru.com/> diakses tanggal 14 Mei 2018 pukul 21.00 WIB

Hal tersebut membuat PT. Ruang Raya Indonesia selalu berinovasi untuk memperbaiki dan meningkatkan pelayanan untuk murid di Indonesia ini.

Di era modern seperti saat ini kemajuan /kecanggihan teknologi yang semakin canggih, PT. Ruang Raya Indonesia menghadirkan inovasi berupa aplikasi belajar berbasis *online* yaitu aplikasi Ruangguru. Hal tersebut dilakukan untuk mewujudkan pelayanan yang semakin inovatif dan teknologi yang modern.

Inovasi aplikasi Ruangguru, membuat pelajar menjadi lebih persuasif dan dapat mendorong motivasi belajar kalangan pelajar. Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, aplikasi Ruangguru memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi dan berinteraksi secara informal diantara pelajar. ini sudah mulai diperkenalkan oleh PT. Ruang Raya Indonesia sejak tahun 2014. Akan tetapi aplikasi Ruangguru tersebut baru diterapkan di beberapa provinsi di Indonesia. Hal tersebut membuat para murid kini mereka harus mandiri menggunakan inovasi aplikasi Ruangguru untuk belajar berbasis *online*.

Inovasi ini merupakan salah satu hal yang menantang untuk mencapai kemandirian kepada pengguna/murid yang menggunakan aplikasi Ruangguru. Hal ini karena inovasi merupakan hal yang sulit diukur. Masalah utama yang akan dihadapi oleh para pengguna/murid adalah apakah pengguna aplikasi Ruangguru bisa mudah dan cepat dalam menggunakan teknologi belajar berbasis *online* di era modern seperti aplikasi Ruangguru . Pada inovasi ini merupakan hal yang baru, bagaimana aplikasi Ruangguru tersebut sebagai

suatu proses baru yang harus dijalankan dan disampaikan proses kegunaan aplikasi ruangguru sampai pada bentuk adopsi dari individu atau kelompok tersebut yang merupakan perilaku baru.

Difusi inovasi pada dasarnya menjelaskan proses bagaimana suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dari sistem sosial.

Proses adopsi inovasi pada penggunaan aplikasi Ruangguru masih mengalami banyak hambatan yang terjadi seperti halnya banyak sebagian murid yang tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan aplikasi Ruangguru secara efektif. Penerimaan atau penolakan dalam suatu proses juga bisa merupakan keputusan yang dibuat seseorang/individu dalam hal menerima atau menolak suatu inovasi.

Dalam proses adopsi suatu inovasi pada Aplikasi Ruangguru dikalangan murid ini ada lima tahap, yaitu:

1. Tahap pengetahuan (*knowledge*), yaitu dimana murid memiliki pengetahuan keberadaan inovasi aplikasi Ruangguru tersebut.
2. Tahap Persuasi (*persuasion*), yaitu dimana murid mulai mempertanyakan apakah inovasi aplikasi Ruangguru tersebut memiliki keuntungan atau tidak bagi dirinya.
3. Tahap keputusan (*decision*), yaitu dimana murid mempertimbangkan akan mengadopsi atau menolak inovasi aplikasi Ruangguru tersebut.

4. Tahap implementasi (*implementation*), yaitu dimana murid telah mulai menggunakan inovasi aplikasi Ruangguru tersebut.
5. Tahap konfirmasi (*confirmation*), yaitu dimana murid mencari penguatan terhadap keputusan yang telah di ambil untuk menggunakan aplikasi Ruangguru atau sebaliknya, mengubah keputusan yang telah dibuat jika murid menemukan kendala selama menggunakannya.

Kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang memiliki murid yang aktif dalam menggunakan *smartphone* tampaknya belum mengetahui akan adanya aplikasi Ruangguru tersebut. Sebagian dari mereka terkesan cuek akan adanya Aplikasi di *Smartphone* yang berhubungan dengan sistem pembelajaran atau pendidikan, mereka lebih memilih menggunakan *Smartphone* sebagai sarana informasi untuk mengetahui kejadian apa yang sedang terjadi atau sedang populer di sekitar mereka. Namun ada juga sebagian murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang yang menggunakan *smartphone* sebagai sarana untuk membantu mereka dalam aktifitas belajar sehari-hari.

Pada penerapan aplikasi Ruangguru yang dianggap sebagai gagasan baru dalam suatu kelompok, peneliti dapat melihat dan menganalisa bagaimana difusi inovasi yang dilakukan. Bagaimana proses inovasi dalam penerapan aplikasi Ruangguru diterima atau tidaknya dengan mudah oleh kalangan murid pengguna aplikasi Ruangguru.

Berdasarkan latar belakang di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul berjudul **“Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru di *Smartphone* Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang”**.

Untuk itu akan dilakukan pembahasan masalah tersebut melalui penelitian dengan melakukan survei (kuesioner) terhadap pengguna aplikasi Ruangguru yang berkaitan dengan masalah tersebut.

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat membantu proses adopsi inovasi pengguna aplikasi Ruangguru di kalangan murid seluruh Indonesia dalam proses pengambilan keputusan.

Untuk melakukan perbandingan penelitian, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian kali ini, diantaranya:

1. Zakiyah Musyaffa Fadila (2017) mahasiswi program studi ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA **Proses Adopsi Penggunaan *Vending Machine* Dikalangan Pengguna Kereta Api *Commuter Line* Jabodetabek Di Stasiun Palmerah**. Penelitian ini menggunakan Teori Difusi Inovasi dengan pendekatan kuantitatif. Dengan metode penelitian survei. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah kebetulan (*Accidental sampling*) teknik ini digunakan untuk memilih siapa saja yang kebetulan dijumpai buntut dijadikan sampel. Hasil penelitian ini sebagian

besar responden dari total 99 yang telah dijadikan sampel bahwa proses adopsi penggunaan *vending machine* lebih muda dan karena faktor lokasi.

2. Fitri Damayanti (2004) mahasiswi program pascasarjana kekhususan manajemen komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Indonesia **Proses Adopsi Pelanggan simPATI Telkomsel Di Jakarta Terhadap Difusi Inovasi simPATI Autorefill**. Penelitian ini menggunakan Teori Difusi Inovasi dengan pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif dengan populasi pelanggan kartu prabayar simPATI di Jakarta sampelnya dipilih secara *multistage cluster sampling* dengan metode survei dan bersifat deskriptif. Hasil pengelolaan data dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian yaitu agar dapat mengetahui bagaimana pelanggan simPATI mengadopsi difusi inovasi simPATI *autorefill*.
3. Widiyanti Sri Lestari (2012) mahasiswi program pascasarjana studi ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Indonesia **Evaluasi Penggunaan Saluran Komunikasi Antarpribadi Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Dalam Proses Adopsi Inovasi Program Pemerintah (Studi Kasus: Program Keluarga Harapan)**. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan teori difusi inovasi. Hasil

penelitian ini mengungkapkan bahwa saluran komunikasi antarpribadi digunakan salah satu strategi komunikasi pada tahap menciptakan pengetahuan dan penyebaran informasi dalam proses adopsi inovasi. Agen perubahan dan pemimpin (*opinion leader*) berperan penting dalam tahap menciptakan pengetahuan khalayak terhadap program.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi hal-hal yang relevan dalam penelitian ini untuk dicari jawabannya sebagai berikut “Bagaimana proses adopsi penggunaan aplikasi Ruangguru di *smartphone* kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang?”.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembahasan masalah merupakan upaya untuk mengidentifikasi dan membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian agar lebih fokus. Maka dari itu pada penelitian ini hanya fokus pada proses adopsi aplikasi Ruangguru di *smartphone* kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang dalam mengadopsi suatu inovasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat kita simpulkan tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui proses adopsi penggunaan aplikasi Ruangguru di *smartphone* kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang”.

1.5. Signifikansi Penelitian

1.5.1. Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi perkembangan ilmu komunikasi. Peneliti akan meneliti proses adopsi Penggunaan aplikasi Ruangguru di *smartphone* kalangan murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang dan peneliti berharap dapat memberikan manfaat dibidang ilmu komunikasi, khususnya dalam teori difusi inovasi yang membahas tentang bagaimana proses suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu yang berkaitan dengan penelitian ini yang berobyektif pada Aplikasi Ruangguru. Harapan saya dalam penelitian ini agar menambah referensi keilmuan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi rujukan untuk penelitian dengan tema dan metode yang sama di masa yang akan datang.

1.5.2. Signifikansi Metodologis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode – metode penelitian baru yang lebih valid, khususnya penelitian yang menggunakan paradigma *positivime*. Jenis penelitian

deskriptif, metode survey dan teknik pengumpulan data dengan *kuesioner* dalam aplikasi di penelitian yang akan datang.

1.5.3. Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi PT. Ruang Raya Indonesia sebagai pemilik inovasi pembelajaran berbasis online dengan aplikasi Ruangguru dalam mengembangkan sebuah penyebaran teknologi ke pengguna Aplikasi Ruangguru.

1.6. Kelemahan dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya terbatas meneliti kepada masalah **Proses Adopsi Penggunaan Aplikasi Ruangguru di *Smartphone* Kalangan Murid SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang.**

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah kenapa peneliti memilih masalah tersebut untuk diteliti, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, serta signifikansi dari segi akademis, metodologis, dan praktis, kelemahan dan keterbatasan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KERANGKA TEORI

Dalam bab ini berisi tentang perspektif dan paradigma penelitian, hakekat komunikasi, teori peminatan, teori konstektual, teori utama, definisi konsep dan definisi operaional.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang pendekatan penelitian yang digunakan, jenis dan metode penelitiannya, populasi dan sampel penelitian, tenik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan, waktu, lokasi, dan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi objek penelitian, sejarah singkat SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang, visi dan misi SMP PGRI 2 Ciledug Tangerang, struktur organisasi SMP PGRI 2 CILEDUG TANGERANG, sejarah singkat aplikasi Ruangguru, logo aplikasi Ruangguru, hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjabarkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang meliputi saran akademis, saran metodologis, dan saran praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Salim 2006. *Teori & Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Alo liliweri, 1991. *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*. Bandung: P.T. Citra Aditya Bakti.
- Ardianto, Elvinaro, Q-Anees, 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekama Media.
- Ardianto, Elvinaro, 2004, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Simbiosis Rekatama, Jakarta.
- A.W. Widjaja. 2002. *Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja. Pressindo
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi: Komunikasi, Ekonomi Kebijakan Publik Serta Ilmu – ilmu Sosial Lainnya*. Edisi Pertama, Cetakan Pertama Prenada Media, Jakarta
- Cutlip, Scoot M., Allen H. Center and Glen M. Broom diterjemahkan oleh Wibowo, Tri B.S. 2006. *Effective Public Relations 9th Edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Danandjaja. 2011. *Peran Humas Dalam Perusahaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Effendy, Onong Uchjana. 1994. *Teori Dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu Komunikasi (Teori Dan Praktek)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Kasali, Rhenald. 2006. *Manajemen Public Relations*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kriyantono. Rachmat 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi : Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* . Kencana. Jakarta.

Kriyantono Rachmat. 2008. *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana

Kriyantono Rachmat. 2008. *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.

Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana

Kriyantono, Rachmat. 2012. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.

Mulyana, Deddy, 2004, *Ilmu Komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Mulyana Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy. 2008. *Komunikasi Efektif Bandung*: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mulyana, Deddy 2011. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya

Rakhmat, Jalaludin. 2000. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Riswandi, 2008. *Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta, Graha Ilmu.

Rogers, E.M. 1995. *Diffusion Of Innovations. Fifth edition. New York: Free Press.*

Saverin, J Werner Dan W. Tankard. 2008. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa.* Jakarta: Prenada Media Group

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Vardiansyah, Dani. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Jakarta: PT Indeks.

Skripsi Dan Tesis

- Rasha Priha Dita (2008) mahasiswi program studi ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA **Kualitas Media Luar Ruang Dalam Mensosialisasikan Penerapan E-TICKETING Menggunakan Kartu Comment Pada Penumpang Di Stasiun Jakarta Kota.** Penelitian ini menggunakan Teori Informasi Shannon dan Weaver dengan pendekatan kuantitatif. Dengan metode penelitian survei. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah kebetulan (*Accidental sampling*) teknik ini digunakan untuk memilih siapa saja yang kebetulan dijumpai buntut dijadikan sampel.
- Fitri Damayanti (2004) mahasiswi program pascasarjana kekhususan manajemen komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Indonesia **Proses Adopsi Pelanggan simPATI Telkomsel Di Jakarta Terhadap Difusi Inovasi simPATI Autorefill.** Penelitian ini menggunakan Teori Difusi Inovasi dengan pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif dengan populasi pelanggan kartu prabayar simPATI di Jakarta sampelnya dipilih secara *multistage cluster sampling* dengan metode survei dan bersifat deskriptif.
- Widiyanti Sri Lestari (2012) mahasiswi program pascasarjana studi ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Indonesia **Evaluasi Penggunaan Saluran Komunikasi Antarpribadi Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Dalam Proses Adopsi Inovasi Program Pemerintah (Studi Kasus:**

Program Keluarga Harapan). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan teori difusi inovasi.

Internet:

- <http://ruangguru.com/> (diakses tanggal 14 Mei 2018 pukul 21.00 WIB)
- <http://ruangguru.com/general/about> (diakses tanggal 14 Mei 2018 pukul 21.00 WIB)
- <https://goodnewsfromindonesia.id/2016/10/24/ruangguru-saatnya-guru-juga-dalam-genggaman> (diakses tanggal 16 Mei 2018 pukul 22.00 WIB)
- <https://www.liputan6.com/read> (diakses tanggal 16 Mei 2018 pukul 21.00 WIB)
- <https://amp.rappler.com/indonesia/ayo-indonesia/166637-ruang-guru-iman-usman-pendidikan-indonesia> (diakses tanggal 16 Mei 2018 pukul 21.00 WIB)
- <http://smppgri2ciledug.sch.id/sejarah/> diakses pada tanggal 29 Oktober 2018 pukul 09.33 WIB
- <http://smppgri2ciledug.sch.id/visi-dan-misi/> diakses pada tanggal 29 oktober 2018 pukul 09.33 WIB
- <https://pipianita.wordpress.com/2017/11/02/bimbel-dan-belajar-online/> diakses tanggal 19 februari 2019 pukul 14.40 WIB