

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memicu perubahan besar dalam cara manusia memperoleh, menyebarkan, dan mengakses informasi. Dalam ranah pendidikan, platform digital seperti YouTube kini bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga telah beralih fungsi menjadi media edukatif yang mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Salah satu konten edukatif yang muncul dan mendapat perhatian luas adalah *Class of Champions*, sebuah program kompetisi cerdas cermat digital yang disajikan oleh Ruang Guru, sebuah perusahaan teknologi pendidikan terbesar di Indonesia.

Ruangguru adalah *startup digital* yang berdiri pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman. Berkat kemudahan akses, kelengkapan materi, serta metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, Ruangguru dengan cepat meraih popularitas. Ruang guru telah meraih berbagai penghargaan secara nasional dan internasional (Nuraeni et al., 2019)

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan pendidikan. Saat ini, platform ini memiliki lebih dari 6 juta pengguna dan 150.000 guru yang mengajar lebih dari 100 mata pelajaran. Didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, keduanya masuk dalam daftar *Forbes 30 Under 30 Asia* pada kategori pengusaha sukses di sektor teknologi konsumen.

Ruang Guru berkomitmen menjadi mitra pemerintah daerah dalam menyelenggarakan pendidikan berkualitas melalui *Learning Management System* (Ramadhani, 2019)

Dengan menyediakan guru-guru terbaik untuk memajukan pendidikan berkualitas di Indonesia, Ruang Guru menyediakan dan memperluas akses pendidikan berkualitas melalui teknologi yang tidak dibatasi waktu dan tempat. Ruang Guru tidak hanya mengejar keuntungan tetapi juga berupaya menciptakan pendidikan berbasis teknologi yang berkualitas di Indonesia (Amaliah, 2019). Banyak media digital yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan platform ruang guru.

Ruang Guru menggunakan YouTube sebagai sarana pembelajaran alternatif yang menyenangkan sekaligus mengedepankan nilai-nilai pendidikan. Program *Class of Champions* pertama kali tayang pada tahun 2024 dan langsung mendapat perhatian dari masyarakat, terutama kalangan pelajar dan mahasiswa. Dalam episode pertamanya, program ini menghadirkan suasana kompetisi antara para mahasiswa dari berbagai universitas ternama di Indonesia. Peserta mengikuti berbagai pertanyaan yang mencakup logika, deduksi, matematika, hafalan, serta tantangan strategi dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Format acara ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai pendidikan seperti semangat kompetisi yang sehat, kerja sama tim, manajemen waktu, serta kemampuan berpikir kritis.

Konten merupakan informasi yang disajikan melalui berbagai media atau produk berbasis elektronik. Distribusi konten dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti internet, televisi, CD audio, maupun kegiatan tatap muka seperti

konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk merujuk pada berbagai format dan genre informasi yang menjadi bagian dari nilai tambah suatu media,(Setyani GS, 2020)

YouTube adalah platform berbagi video yang diluncurkan pada tahun 2005 oleh tiga mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Platform ini meraih popularitas global, termasuk di Indonesia. Melalui YouTube, pengguna dapat mencari, mengunggah, menonton, dan membagikan video secara gratis. Konten di YouTube diunggah oleh berbagai pihak, baik individu maupun perusahaan, seperti yang dilakukan akun YouTube Ruangguru (Indrawan et al., 2022)

Episode sebelas *Class of Champions* season satu menjadi awal yang penting untuk memahami cara tayangan itu disusun, pesan apa yang ingin disampaikan, serta bagaimana pendekatan pembelajaran dan komunikasi dilakukan dalam bentuk pertandingan yang menarik. Tayangan ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membantu membentuk karakter dan memperkuat kemampuan berpikir audiens melalui visual yang disampaikan. Analisis terhadap konten ini penting karena bisa menunjukkan cara media digital menyampaikan pesan pendidikan dengan pendekatan yang lebih disenangi, santai, dan menarik perhatian generasi muda. Episode terakhir sebagai penutup dari seluruh seri *Class of Champions* memiliki daya tarik khusus, karena di sini penonton mulai dikenalkan dengan konsep acara, aturan, karakter peserta, serta alur kompetisi yang menjadi ciri khas tayangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi pesan edukatif yang disampaikan dalam episode terakhir *Class of Champions* di Channel YouTube Ruangguru.

Dengan menggunakan pendekatan analisis isi kualitatif, peneliti mencoba mengenali isi pesan edukatif yang terkandung dalam satu video, episode terakhir *Class of Champions* season satu, tanpa melibatkan audiens atau perbandingan antar episode.

Alasan inilah yang menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti “**Analisis Konten *Class of Champions* Ruang Guru**”

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan penentuan fokus penelitian. Adapun fokus penelitian ini adalah: pada analisis isi pesan edukatif yang terkandung dalam satu video, episode terakhir *Class of Champions* Season satu, tanpa melibatkan audiens atau perbandingan antar episode.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya adalah : “Bagaimana isi pesan edukatif yang disampaikan dalam episode terakhir *Class of Champions* season satu di Channel YouTube Ruangguru?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis isi pesan edukatif yang disampaikan dalam episode terakhir *Class of Champions* season satu di Channel YouTube Ruangguru.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat atau berguna bagi kepentingan praktis maupun teoritis:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian analisis isi media digital. Dengan menggunakan pendekatan analisis isi kualitatif.
- b. penelitian ini memperkaya literatur tentang bagaimana pesan-pesan edukatif dikonstruksikan dalam media audiovisual, terutama pada platform YouTube sebagai media komunikasi pendidikan.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan masukan bagi pembuat konten edukatif, khususnya tim kreatif Ruangguru, dalam mengembangkan strategi penyampaian pesan yang lebih kuat dan bermakna.
- b. Menjadi referensi bagi guru, pendidik, atau content creator dalam memanfaatkan media video untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif secara efektif.
- c. Menjadi contoh bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji konten edukasi berbasis digital dengan pendekatan kualitatif.