

## ABSTRAK

Kehadiran perusahaan startup berbasis EdTech saat ini telah mencuri perhatian masyarakat digital, lantaran pendidikan dan teknologi mampu menawarkan gaya atau konsep pembelajaran baru yang menarik dan kekinian. Salah satu perusahaan startup terpopuler di Indonesia yang cukup menjadi perhatian peneliti adalah aplikasi bimbingan belajar online Ruangguru. Ruangguru yang semula hanya sebagai platform penyedia jasa guru privat online, kini berhasil menciptakan berbagai kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan jenjang K-12, mahasiswa, hingga pelamar pekerjaan melalui beragam fitur. Tesis ini menganalisis transformasi bimbingan belajar di era digital pada masyarakat jejaring dengan merepresentasi gaya pembelajaran baru yang serba instan, praktis, mudah dan cepat melalui aplikasi Ruangguru khususnya pada peserta didik di jenjang menengah atas. Terlebih, konsumsi layanan fitur atau produk belajar Ruangguru telah menciptakan budaya interaksi belajar baru bagi peserta didik dari *face to face* ke *face to screen* dan berkorelasi pada gaya belajar baru yang berimplikasi pada eksploitasi dan dehumanisasi proses pembelajaran melalui jaringan kapitalisme Ruangguru.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual guna menganalisis lebih detail terkait nilai kultural pembelajaran dari interaksi guru dan peserta didik di ruang digital. Teknik pengumpulan data menggunakan *blended ethnography/netnography* yang memadupadankan antara *online* dan *offline* yaitu melalui media informasi Ruangguru seperti website, blocking televisi, instagram dan media sosial lainnya juga peneliti sebagai observer partisipan melakukan pengamatan hingga wawancara kepada pengguna Ruangguru maupun mitra pengajar melalui *chat whatsapp/google meet* maupun bertemu secara langsung. Terakhir, peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu Analisis Media Siber (AMS) yang terbagi atas level analisis di ruang media, dokumen, objek media dan pengalaman.

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru sebagai alat pemenuhan kebutuhan belajar secara praktis, mudah dan cepat dengan tidak hanya menawarkan konten video materi belajar, tanya jawab soal juga menerapkan sistem manajemen pembelajaran hingga penyedia guru les privat profesional. Kemunculan aplikasi Ruangguru menciptakan budaya interaksi belajar dalam ruang virtual pada masyarakat pembelajar ke dalam empat kriteria kebutuhan belajar yaitu gratis, ekonomis, reguler dan premium berdasarkan pengelompokan di setiap fitur layanan pembelajaran sebagai implementasi pola adaptasi baru dalam pembelajaran online. Ruangguru pun membentuk gaya pembelajaran baru yaitu dari tipe mandiri, live interaktif, hingga intensif dan eksklusif yang mengakibatkan peserta didik hanya terfokus pada layar gadget dan tidak perlu melakukan perpindahan fisik atau bisa dikatakan gaya belajar masyarakat sedentary. Terakhir, dalam jaringan kapitalisme perusahaan startup Ruangguru tidak hanya menciptakan ihwal kemudahan akses belajar yang dipercepat, namun berimplikasi pada proses belajar peserta didik yang kurang optimal dan profesi guru sudah terdehumanisasi oleh teknologi digital.

**Kata Kunci : EdTech, Masyarakat Jaringan, Bimbingan Belajar Online, Representasi, Implikasi.**

## **ABSTRACT**

*In this era the existence of an EdTech-based startup company has attracted the attention of the digital community, because education and technology are able to offer interesting and contemporary new learning styles or concepts. One of the most popular startup companies in Indonesia that has caught the attention of researchers is the online tutoring based application Ruangguru. It was originally only a platform that provides online private tutor services, has now succeeded in creating various learning needs for students based on K-12 levels, students of university, to job applicants through its various features. This thesis focuses on analyzing the transformation of tutoring in the digital era from a networked society by representing a new, instant, practical, easy and fast learning style or learning adaptation pattern through the Ruangguru application, especially for students on senior high school. Moreover, the consumption of Ruangguru features and products has created a new learning interaction culture for students from "face to face" to "face to screen" and it correlates to new learning styles which has implication for the exploitation and dehumanization of the learning process by Ruangguru's network capitalism.*

*This research uses a qualitative method with a virtual ethnography approach to analyze in more detail the cultural value of learning from the teachers and students interactions in the digital space. The data collection technique uses "blended ethnography/netnography" that mixes online and offline, namely through Ruangguru information media such as websites, blocking television, Instagram and other social media, as well as researchers as participant observers doing interviews with Ruangguru users and tutors of Ruangguru via WhatsappChat / GoogleMeet or meet "face to face". Researchers used data analysis techniques, namely Cyber Media Analysis which is divided into analysis levels in the media space, media archive, media object and experiential stories.*

*The results of the data analysis show that the Ruangguru application is a simple, easy and fast means of fulfilling learning needs by not only offering video content of learning materials, question and answer questions, but also implementing a learning management system until providing professional private tutors. The emergence of the Ruangguru creates a learning interaction culture in a virtual space in the learning network community into four criteria of learning needs, namely free, economic, regular and premium based on grouping in each learning service feature as a new adaption patterns from of online learning. Ruangguru has also contributed to make learning styles, as like independent, interactive, intensive and exclusive types which results in students just focus on screen/gadget and needn't physical-moving or we can call it learning style of the sedentary community. At the last, in the startup company capitalism network, although Ruangguru creates an easy access learning process of students that are less than optimal and the teaching profession has been dehumanized by digital technology.*

**Keywords: EdTech, Network Society, Online Courses, Representation, Implications.**