

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Kerangka Teoritik	17
G. Metode Penelitian	27
1. Pendekatan Penelitian	27
2. Kebutuhan dan Jenis Data	30
3. Pemilihan Informan	31
4. Teknik Pengumpulan Data	31
5. Sumber Data	34
6. Teknik Analisis Data	36
 BAB II TEKNOLOGI DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN: PLATFORM STARTUP P.T. RUANG RAYA INDONESIA (RUANGGURU)	 40
A. Teknologi dan Pendidikan : Era Disrupsi Layanan Pembelajaran Berbasis Teknologi	40
B. Platform Digital Berbasis Pendidikan Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	45
1. Kelahiran Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	45
2. <i>Product Knowledge</i> atau Fitur Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	54
C. Representasi Pembelajaran melalui Layanan Pendidikan Berbasis Platform Digital Ruangguru	59
 BAB III BUDAYA INTERAKSI BELAJAR DALAM RUANG DIGITAL JARINGAN PERUSAHAAN STARTUP RUANGGURU	 68
A. Cikal Bakal Proses Pembelajaran Melalui Platform Layanan Digital Ruangguru .	68
B. Mekanisme Belajar Online pada Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	73
1. Pendaftaran Akun Aplikasi Ruangguru oleh Peserta Didik	74
2. Tata Cara Pembelian/Pemesanan Produk Belajar Ruangguru	75
3. Proses Pembelajaran dalam <i>Product Knowledge</i> Ruangguru Berdasarkan Kebutuhan	83
C. Realitas Budaya Interaksi Belajar Mengajar Melalui Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	102
1. Pola Adaptasi Baru dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik & Guru Melalui Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	102
2. Jaringan Pembelajaran Digital Melalui Platform Aplikasi <i>Mobile</i> Ruangguru	108

BAB IV TEKNOLOGI DIGITAL RUANGURU: IMPLIKASI PEMBELAJARAN	
DALAM RUANG DIGITAL	119
A. Kepopuleran Perusahaan Startup Bimbingan Belajar Online Ruangguru	119
B. Transformasi Gaya Pembelajaran Baru dalam Ruang Digital	128
C. Implikasi Penggunaan Layanan Bimbingan Belajar Ruangguru pada Peserta Didik dan Mitra Pengajar	140
1. Hanyut dalam Ruang Digital: Penggunaan Layanan Belajar Online Ruangguru.....	140
2. Dehumanisasi Masyarakat Pembelajar dalam <i>Network Capitalism</i> Ruangguru.....	154
BAB V PENUTUP	164
A. Kesimpulan	164
B. Refleksi Fenomena.....	169
C. Rekomendasi.....	171
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN	