

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
1.5. Kerangka Teori.....	11
1.5.1. Teori Konstruksi Realitas Sosial.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Persepsi	16
2.2. Media Baru.....	21
2.3. Youtube	23
2.3.1. Sejarah perkembangan YouTube.....	23
2.3.2. Karakteristik YouTube.....	24
2.3.3. Eksistensi Ruangguru pada Platform YouTube	26
2.3.4. Konten Ruangguru Clash of Champions.....	28
2.4. Media Pembelajaran	29
2.4.1. Definisi Media Pembelajaran	29
2.4.2. Jenis Media Pembelajaran	30

2.5. Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1. Jenis Penelitian.....	37
3.2. Subjek Penelitian.....	38
3.3. Objek Penelitian	38
3.3.1. Data Primer.....	38
3.3.2. Data Sekunder.....	39
3.4. Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1. Metode Wawancara	40
3.4.2. Studi Pustaka	40
3.4.3. Dokumentasi	41
3.5. Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1. Data Reduction (Reduksi Data)	41
3.5.2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	42
3.5.3. Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan dan Verifikasi)	42
3.6. Keabsahan Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Tentang Clash of Champions by Ruangguru	44
4.1.1. Gambaran Umum.....	44
4.1.2. Daftar Episode	45
4.2. Profil Informan.....	48
4.2.1. Informan 1	49
4.2.2. Informan 2	52
4.2.3. Informan 3	54
4.2.4. Informan 4	55
4.2.5. Informan 5	57
4.2.6. Informan 6	58
4.2.7. Informan 7	59

4.2.8. Informan 8	60
4.3. Hasil Penelitian	62
4.3.1. Persepsi penonton tentang Tayangan Ruangguru Clash of Champions	62
4.3.2. Preferensi Penonton Mengenai Tayangan Ruangguru Clash of Champions	69
4.3.3. Peran Tayangan Ruangguru Clash of Champions Sebagai Media Pembelajaran Siswa	75
4.4. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	99