

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

"*Clash of Champions*" merupakan program yang dirancang oleh ruangguru untuk mendukung tujuan pendidikan dengan menggabungkan unsur kompetisi dan pembelajaran interaktif. Meskipun program ini mendapat perhatian publik yang luas, akan tetapi respons dan persepsi publik terhadapnya masih belum dipahami secara menyeluruh. Dalam konteks digital, media sosial dan platform berbagi video seperti YouTube menjadi saluran utama bagi publik untuk mengekspresikan pendapat, baik dalam bentuk dukungan, kritik, maupun saran. Namun, sejauh mana persepsi publik yang selaras dengan tujuan pendidikan yang diusung oleh Ruangguru dalam program ini masih perlu diteliti lebih lanjut.

Berbagai penelitian menunjukkan pentingnya analisis sentimen dalam memahami opini publik di platform digital. Misalnya, Zuriel, H. P. P., dan Fahrurrozi, A. menunjukkan bahwa algoritma *Support Vector Machine* (SVM) efektif dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna Twitter terhadap kebijakan PSBB, memberikan wawasan tentang penerimaan masyarakat [1]. Rintyarna, B. S. melakukan analisis sentimen terhadap konsumsi makanan organik di Indonesia selama pandemi COVID-19 dan menemukan bahwa sentimen positif dan negatif berpengaruh signifikan terhadap penerimaan masyarakat [2]. Selain itu, Jain, P. K., Saravanan, V., dan Pamula, R. mengembangkan model *hybrid* CNN-LSTM untuk analisis sentimen menggunakan konten yang dihasilkan pengguna, menunjukkan akurasi yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional [3]. NiKomang menganalisis sentimen publik terhadap tokoh publik di Twitter dengan teknologi big data [4], sementara Giovani, Ardiansyah, Haryanti, Kurniawati, dan Gata melakukan analisis sentimen terhadap aplikasi Ruangguru di Twitter, menemukan bahwa respon publik dapat memberikan masukan berharga bagi pengembang program pendidikan digital [5]. Wahyudi dan Kusumawardana menggunakan SVM untuk menganalisis sentimen pada ulasan aplikasi Grab di Google Play Store,

menunjukkan bahwa analisis sentimen dapat mengevaluasi kepuasan pengguna dan kualitas layanan [6].

Analisis ini dilakukan dengan mengevaluasi sentimen publik melalui komentar yang diunggah di YouTube baik itu komentar positif maupun negatif, dengan menggunakan metode analisis sentimen LSTM sehingga mampu untuk mengidentifikasi respons publik, termasuk dukungan, kritik, serta saran yang diberikan, guna memberikan gambaran yang lebih mendalam terkait pola-pola sentimen dan isu-isu utama yang menjadi perhatian publik.

Dengan menerapkan model analisis sentimen LSTM, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada evaluasi program pendidikan digital, tetapi juga menawarkan pendekatan baru dalam menilai bagaimana audiens merespons inisiatif pendidikan berbasis teknologi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang program terutama Ruangguru, untuk mengoptimalkan program-program pendidikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan publik.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini mengarahkan fokus penelitian dan mempermudah identifikasi permasalahan yang akan dikaji, dengan rumusan sebagai berikut:

Bagaimana persepsi publik terhadap program "*Clash of Champions*" dalam mendukung tujuan pendidikan yang diusung oleh Ruangguru guna mengidentifikasi sentimen positif dan negatif yang diunggah di YouTube, dengan menggunakan teknik analisis sentimen *Long Short-Term Memory* (LSTM) ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar pembahasan tidak meluas dan tetap sesuai dengan fokus yang telah ditentukan, dengan batasan sebagai berikut:

1. Data yang digunakan untuk analisis hanya akan diambil dari komentar yang diunggah di platform YouTube yang merupakan platform tempat program ini ditayangkan selama periode 46 hari, dengan rentang waktu mulai dari 28 Juni 2024 hingga 17 Agustus 2024.

2. Analisis hanya akan mencakup komentar-komentar yang relevan dengan program "*Clash of Champions*", yang mengandung respons berupa dukungan, kritik, atau saran terkait dengan tujuan pendidikan yang diusung oleh Ruangguru. Komentar yang tidak terkait langsung dengan topik pendidikan atau program tersebut akan diabaikan.
3. Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis sentimen berbasis algoritma *Long Short-Term Memory (LSTM) Neural Networks* untuk mengidentifikasi pola sentimen publik. Hanya aspek sentimen positif dan negatif yang akan dianalisis berdasarkan data teks komentar yang diperoleh.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta solusi praktis terhadap permasalahan yang diteliti, dengan tujuan sebagai berikut:

Menganalisis persepsi publik terhadap program "*Clash of Champions*" dalam mendukung tujuan pendidikan yang diusung oleh Ruangguru, berdasarkan komentar yang diunggah di YouTube. Analisis ini akan mencakup identifikasi sentimen positif dan negatif dari komentar yang diperoleh dengan menggunakan teknik analisis sentimen *Long Short-Term Memory (LSTM)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat baik dari perspektif akademis maupun praktis, dengan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu di bidang analisis sentimen, khususnya dalam konteks pendidikan digital. Implementasi LSTM dalam analisis data teks dari media sosial diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian sejenis dalam memahami persepsi dan respons publik terhadap program-program edukatif lainnya.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan masukan strategis bagi Ruangguru terkait pengembangan konten edukatif mereka, khususnya melalui program "*Clash of Champions*". Hasil analisis sentimen publik ini dapat membantu Ruangguru menyempurnakan program mereka agar lebih efektif dalam

mencapai tujuan pendidikan, serta menyesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan audiens.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memuat uraian secara garis besar isi skripsi. Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penelitian:

Bab I Pendahuluan, berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian, diikuti oleh rumusan masalah yang ingin dijawab melalui penelitian ini. Selain itu, bab ini juga mencakup batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, serta tujuan dan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Pada bagian akhir, dijelaskan pula sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum tentang susunan bab-bab dalam skripsi ini.

Selanjutnya, **Bab II Tinjauan Pustaka** membahas kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian. Bab ini mencakup pemaparan teori-teori dasar yang mendukung penelitian, serta studi-studi sebelumnya yang menjadi landasan konseptual. Literatur yang digunakan diambil dari berbagai jurnal dan referensi yang berkaitan, dan untuk memudahkan pemahaman, disajikan juga dalam bentuk tabel perbandingan antar literatur.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dimulai dengan penjelasan mengenai desain penelitian, bab ini mencakup uraian tentang objek dan subjek penelitian. Selain itu, dijelaskan alur penelitian yang meliputi langkah-langkah yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian. Bab ini memaparkan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data serta teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian.

Pada **Bab IV Hasil dan Pembahasan**, hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian disajikan secara terperinci. Pembahasan dilakukan dengan menghubungkan hasil yang ditemukan dengan teori-teori yang telah dikaji di tinjauan pustaka. Analisis terhadap temuan ini memberikan wawasan lebih mendalam mengenai implikasi hasil penelitian.

Terakhir, **Bab V Penutup** menyajikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari temuan utama penelitian serta jawaban atas rumusan masalah. Bab ini juga memberikan saran yang didasarkan pada hasil penelitian, baik untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun untuk implementasi praktis.

