

**PEMANFAATAN APLIKASI RUANG GURU DALAM BELAJAR DI
MASA PANDEMI COVID-19**

(Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Wahyu Dwi Yanda

2016/16058056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19

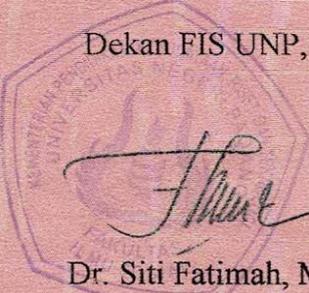
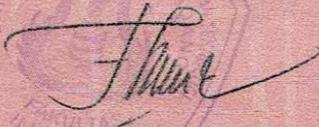
(Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang)

Nama : Wahyu Dwi Yanda
Nim/Bp : 16058056/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Padang, November 2021

Mengetahui,

Dekan FIS UNP,



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.
NIP. 19610218198403 2 001

Disetujui oleh,

Pembimbing,


Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si.
NIP. 197402282001121002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

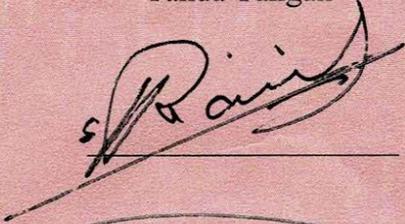
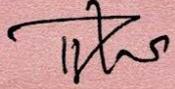
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi Program Studi
Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Padang Pada Hari Rabu Tanggal 10 November 2021

Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19

(Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang)

Nama : Wahyu Dwi Yanda
Nim/BP : 16058056/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Padang, November 2021

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si.	
2. Anggota	Drs. Emizal Amri, M.Pd., M.Si.	
3. Anggota	Dr. Desrinora AN, S.Pd., M.Pd.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

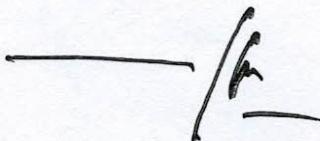
Nama : Wahyu Dwi Yanda
Nim/BP : 16058056/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini mengatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang)”**, adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat.

Padang, November 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si.
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan,



Wahyu Dwi Yanda

ABSTRAK

Wahyu Dwi Yanda. 2016. “Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru Dalam Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA Di Kota Padang)”. *Skripsi*. Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial. UNP.

Penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. Saat ini dunia pendidikan mendapat masalah cukup serius adanya virus Covid-19 yang melanda, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk meningkat motivasi belajar, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi Covid-19 ini adalah aplikasi ruangguru. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pemanfaatan ruangguru dalam pembelajaran oleh siswa SMA di masa pandemi.

Dalam menganalisis penelitian ini peneliti menggunakan teori Struktural Fungsionalisme yang dikembangkan oleh Robert K. Merton, Menurut teori Merton ini ada dua fungsi yaitu fungsi Manifes dan fungsi laten dari kedua fungsi tersebut peneliti menganalisis fungsi manifes dan laten dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA di masa pandemi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian Studi Kasus. Teknik pemilihan informan yaitu purposive sampling teknik ini yaitu memilih informan berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti dengan jumlah informan 19 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman.

Hasil penelitian di lapangan ditemukan bahwa ada 3 bentuk pemanfaatan aplikasi ruangguru bagi siswa SMA di kota Padang: (1) Pemanfaatan video pembelajaran ruangguru dan kuis, (2) Pemanfaatan Bank Soal dan pembahasan Soal, (3) Pemanfaatan Fitur Ruangles Online dan Roboguru. Sedangkan dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh lima siswa SMA di Kota Padang mengalami peningkatan dari nilainya.

Kata Kunci : Aplikasi Ruangguru, Belajar, Pandemi

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam Belajar di Masa Pandemi (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA Di Kota Padang)”**. Shalawat beserta salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah sampai kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan serta memberikan pedoman hidup kepada umat manusia yakni Al-Qur'an dan Hadits.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Terutama do'a restu dari orangtua; Ayah (Suhatman); Ibu (Rosmawati), dan Adik tercinta (Musthika Wulandary dan Gilang Febriatman) yang selalu mendo'akan, memberi semangat, memberikan motivasi serta dukungan moral dan materil kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Erianjoni, S. Sos., M.Si selaku dosen pembimbing atas segala waktu serta ilmu yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Kemudian ucapan terima kasih tidak terhingga juga penulis sampaikan kepada;

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan selama proses penyelesaian skripsi.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos.,M.Si selaku Ketua Jurusan, dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu

Sosial, Universitas Negeri Padang yang juga telah memberikan kemudahan selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi.

3. Bapak Drs. Emrizal Amri, M.Pd., M.Si, Ibu Dr. Desri Nora An, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Desri Nora An, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan saran dan kemudahan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang. Selanjutnya staf administrasi Jurusan Sosiologi yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan, penelitian dan penyusunan skripsi.
6. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada informan penelitian ini, khususnya Siswa SMA (SMA 9 Padang, SMA 10 Padang, dan SMA Pertiwi 1 Padang).
7. Saudara-saudara luar biasa, Aysah Nur Fitri, Fatri Yelli Agusti, Jannatul Aini, Deni Alwidora, Alfatah Riski Basevi, Iqbal Gustian, Apri Rahman telah memberikan dukungan, motivasi dan ilmu kepada penulis sejak perkuliahan hingga berhasil menyelesaikan skripsi dan Sepupuku Widia Setiawati yang membantu menyelesaikan skripsi .
8. Keluarga besar Sosant'16 yang telah bersama-sama berjuang dalam proses perkuliahan, saling berbagi ilmu serta memberi motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
9. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dalam rangka penyempurnaan isi skripsi ini penulis mengharapkan sumbangan pikiran para pembaca berupa kritik dan saran yang bermanfaat serta membangun dari berbagai pihak. Harapan penulis semoga

skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta bisa dijadikan bahan untuk studi penelitian relevan.

Wassalamu 'alaikum Wr.wb

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Pustaka	14
1. Belajar.....	14
2. Sarana Belajar	23
3. Aplikasi Ruangguru.....	27
4. Ruangguru pada Masa Pandemi.....	34
C. Studi Relevan.....	35
D. Kerangka Berfikir.....	38

BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Tipe Penelitian	42
B. Lokasi Penelitian	43
C. Informan Penelitian	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Keabsahan Data.....	48
F. Analisis Data	49
BAB IV	52
PEMANFAATAN RUANGGURU DIKALANGAN SISWA SMA KOTA PADANG DALAM BELAJAR DI MASA PANDEMI	52
A. Temuan Umum	52
1. Sejarah Kota Padang	52
2. Batasan Topografi	59
3. Demografi	61
4. Sosial dan Kebudayaan	62
a. Mata Pencarian	62
b. Agama.....	63
c. Pendidikan.....	64
5. Layanan yang ditawarkan Ruangguru untuk dapat membantu siswa belajar di Masa Pandemi	66
6. Tingkat Kepuasan dengan Ruangguru.....	70
B. Temuan Khusus.....	72
1. Pemanfaatan video pembelajaran ruangguru dan quis	72

2. Pemanfaatan Bank Soal dan pembahasan Soal.....	85
3. Pemanfaatan Fitur Ruangles Online dan Roboguru.....	91
BAB V	101
PENUTUP	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1: Tingkat Kepuasan Pemanfaatan Ruanguru di masa Pandemi dalam belajar	71
Tabel 2: Peningkatan Nilai Ulangan Harian Siswa dari 4 Mata Pelajaran dalam pembelajaran daring	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar :	
1. Ruangbelajar	30
2. Digitalbootcamp	31
3. Ruangles	31
4. Ruang les online	32
5. Ruanguji.....	33
6. Kerangka Berfikir.....	41
7. Triangulasi Sumber	49
8. Skema Analisis Data Miles dan Huberman	51
9. Dokumentasi peneliti siswa memanfaatkan video pembelajaran ruangguru	79
10. Dokumentasi peneliti siswa memanfaatkan video pembelajaran ruangguru	79
11. Dokumentasi peneliti siswa memanfaatkan video pembelajaran ruangguru	79
12. Dokumentasi peneliti siswa memanfaatkan quis setelah menonton video pembelajaran ruangguru	83
13. Dokumentasi peneliti siswa memanfaatkan quis setelah menonton video pembelajaran ruangguru	83
14. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Bank soal oleh siswa.....	89
15. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Bank soal oleh siswa.....	89
16. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Bank soal oleh siswa.....	89
17. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Ruangle online oleh siswa	93
18. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Roboguru akses melalui aplikasi oleh siswa	96
19. Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Roboguru akses melalui WA oleh Siswa.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Observasi
2. Pedoman Wawancara
3. Daftar Informan Penelitian
4. Surat izin dan rekomendasi penelitian Kesbangpol
5. Surat izin dan rekomendasi penelitian DPM&PTSP
6. Surat izin penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial Ke Brain Academy x Ruangguru
7. Dokumentasi penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat menjalani kehidupan dengan lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan serta menjadi faktor penentu bagi perkembangan sosial dan ekonomi kearah kondisi yang lebih baik. Undang-Undang Sistem Pendidikan Indonesia, yakni Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Bunyi dari pasal 3 tersebut adalah pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹.

Saat ini untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut mendapat masalah cukup serius, yakni pendidikan tak dapat dilakukan secara tatap muka dikarenakan adanya virus yang melanda dunia saat ini, virus ini dikenal dengan pandemi *covid-19* yang menyerang saluran pernapasan

¹ Undang-Undang No 20 tahun 2003

hingga menyebabkan kematian, saat ini ada 213 negara yang terjangkit covid-19 termasuk indonesia². Oleh sebab itu, Pemerintahan Indonesia mengambil langkah cepat dengan mengeluarkan Surat Edaran (SE). Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut³ :

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
2. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;

² <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/> diakses 5 november 2020

³ Dwi C, Briliannur dkk. 2020. Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. MAHAGURU:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Bukti atau proseduk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi covid-19 sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dilakukan secara daring atau online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan internet sebagai media atau perantara untuk mendukung kebijakan tersebut. Menurut Maria Van Kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 juga menambahkan "Saat ini, berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik," dengan demikian proses belajar mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang ada⁴.

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran⁵. Sedangkan Menurut Gikas & Grant (2013), Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone

⁴ Pakpahan, Roida dan Yuni Fitriani. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh) Vol. 4 No.2, e-ISSN: 2598-8719.

⁵ Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi ISSN 2580-0922, ISSN 2460-2612, Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224.

atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja⁶. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berjalan/terlaksana karena dukungan perangkat-perangkat IT (Informasi dan komunikasi) seperti smartphone atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Pembelajaran daring yang diterapkan baru-baru ini di segala jenjang pendidikan masih memiliki kendala dalam penerapannya. Pembelajaran daring memiliki masalah umum yang paling sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah tentang proses pembelajaran. Transfer ilmu dilakukan selama proses pembelajaran yang belum maksimal sehingga tingkat pemahaman siswa rendah. Pada masa pandemi ini guru pun menemukan kesulitan waktu mengajar siswanya dengan jarak, apalagi mereka belum siap untuk itu sistem dan belum memiliki keterampilan dalam belajar yang dilakukan dengan jarak yang diterapkan sekarang ini⁷. Adapula sebagian besar guru atau instruktur tidak mau menggunakan alat atau bahan praktikum dalam proses pembelajaran dan mereka hanya menjelaskan konsep dari buku teks dan referensi lainnya sehingga siswa tidak terlalu antusias dalam memahami mempelajari⁸. Proses pembelajaran daring, sebagian besar guru biasanya menjelaskan teori secara konseptual

⁶ Ibid.

⁷ Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>

⁸ Merliana, N. P. E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1 (1), 37-53.

dari buku teks saja dan saat belajar konvensional secara daring guru ada memberikan materi dan modul kepada siswa yang sesuai dengan materi dipelajari. Tetapi terkadang ada yang dijelaskan materinya dan ada yang cuma diberikan modul saja. Kekurangan yang lainnya dari sistem tersebut adalah siswa memang akan mendapat penjelasan dari pembimbing di saat belajar daring tetapi siswa tidak akan bisa mengulang apa yang disampaikan pembimbing kecuali siswa mencatat penjelasannya. Berdasarkan paparan diatas, berkaitan dengan hasil wawancara penulis dengan salah satu siswa yang penulis temui Anike Putri mengungkapkan kesulitan yang di alami selama belajar yang dilakukan secara jarak jauh (online) yaitu saya kurang bisa menerima pembelajaran karena tidak tatap muka, lalu gurunya berfokus pada tugas tetapi kurang memperhatikan penyampaian materi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, Bahan ajar yang diberikan seadanya karena bisa jadi kurangnya persiapan guru karena terbiasa menyampaikannya materi dipahami secara lisan tapi kesulitan untuk membuat dalam bentuk teks atau bahan ajar, dan ada kendala jaringan, karena tidak setiap saat (24/7) jaringan itu akan selalu bagus, jika mati lampu, ada beberapa jenis sim card (jaringan) yang hilang. Hal-hal serupa juga di rasa oleh siswa SMA yang lainnya saat masa pandemi ini, dalam proses belajar jarak jauh (online) tersebut. Ditambahkan oleh Silvia Yasni selaku Pihak Ruangguru cabang Padang yang menjadi informan mengatakan Pembelajaran Jarak Jauh (online) oleh sekolah menyebabkan fokus belajar siswa terganggu

oleh hal-hal lain hal ini disebabkan oleh tidak adanya pengawasan dari orang sekitar ataupun materi belajar yang tidak mengasyikkan, kebanyakan guru di sekolah hanya akan memberi tugas ataupun meminta anak mengerjakan resume pembelajaran. maka dari itu sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta memotivasi anak untuk terus belajar walau hanya belajar sendiri dari rumah.

Pada masa pandemi pemakaian smartphone bisa menjadi jawaban di tengah kesulitan keadaan yang terjadi. Dalam smartphone tersedia aplikasi untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran, diskusi, dan melatih pemahaman pengguna dengan berbagai soal-soal pembelajaran, Dari hal tersebut smartphone dapat di jadikan sebagai media pembelajaran yang bisa diakses secara online, seperti salah satunya adalah Aplikasi Ruang guru.

Ruangguru sebagai platform yang menjalankan sistem berbasis pendidikan melibatkan kebutuhan siswa untuk belajar dan kebutuhan guru untuk mendesain ulang keterampilan mereka, terutama keterampilan 4C (Berpikir Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, dan Komunikasi), melalui alat virtual. Selain itu, ruangguru benar-benar siap lebih dari sekolah-sekolah di Indonesia yang kebanyakan belum memiliki sistem online yang bagus, sekolah-sekolah di indonesia masih belum terstruktur sistem online karena baru menghadapinya di masa pandemi seperti sekarang ini⁹.

⁹ Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>

Ruangguru menawarkan cara mudah untuk belajar online atau ramah pengguna pengalaman bagi pengguna yang ingin belajar. Metode seperti e-learning juga mempunyai tujuan yang bermanfaat bagi siswa seperti meningkatkan daya serap siswa, kemandirian belajar, dan peningkatan kualitas belajar dari materi yang ada (Khasanah, 2008). Covid-19 tidak menghentikan orang untuk belajar dan memperolehnya pengetahuan. Bahkan melalui pendidikan virtual yang dihadirkan oleh ruangguru aplikasi membawa ide-ide baru dalam interaksi sosial yang mengajarkan mereka keterampilan 4C¹⁰.

Peran ruangguru pada pandemi ini adalah sebagai wadah dimana setiap orang mencari informasi, berdiskusi, dan bertukar pikiran dengan sesama dengan menggunakan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung ke internet. Adanya aplikasi ruangguru juga memudahkan siswa dalam belajar dan menambah wawasan tentang berbagai disiplin ilmu. Kegiatan belajar mengajar kini sederhana karena dapat dilakukan dimanapun siswa berada, sehingga mereka tidak perlu pergi ke perpustakaan sekolah atau bahkan perpustakaan umum untuk mendapatkan informasi dan mengeluarkan banyak uang untuk mengikuti kelas bimbingan belajar konvensional. Dalam Ruangguru ini, tidak hanya dapat menambah wawasan tentang berbagai disiplin ilmu, para guru juga membantu siswa dalam mengerjakan tugas sekolahnya¹¹.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Gunawan, I Gede Dharman, Dkk. 2020. The Use Of Ruang Guru Application As Online Teaching Communication Media In The New Normal Era. Denpasar: Jayapangus Press.

Inilah yang dibutuhkan orang di masa pandemi. Ruangguru memberikan warna baru dalam dunia Pendidikan terutama yang berbasis virtual dimana aplikasi ini menyediakan berbagai simulasi pembelajaran dengan teknik yang berbeda secara individu atau kelompok. Menurut Kemala Siregar dan Fitriawan (dalam Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020)), hasil penelitian mereka menemukan bahwa sebagian besar siswa yang menggunakan Ruangguru puas (Kemala et al., 2018)¹².

Berdasarkan paparan diatas, untuk melihat pemanfaatan aplikasi ruangguru itu dapat membantu siswa dalam belajar di masa pandemi Covid-19, peneliti tertarik untuk meneliti pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa dan memfokuskan ke lima siswa SMA di Kota Padang yang menggunakan aplikasi ruangguru di masa pandemi untuk mendapatkan dampak pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA di Kota Padang. Sehingga berdasarkan fenomena tersebut menarik bagi peneliti untuk meneliti Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang), Berikut Beberapa penelitian yang relevan menurut penulis, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020) yang berjudul “RuangGuru sebagai Ide dari Interaksi dan pendidikan Revolusi selama COVID-19 Pandemi di Indonesia”. Penelitian ini membahas tentang Pandemi COVID-19 telah melanda banyak sector secara global, salah satunya adalah pendidikan. Dimana siswa tidak bisa

¹² Ibid.

melakukannya kegiatan sebagaimana mestinya di sekolah. Mereka harus tetap di rumah menghindari wabah yang merajalela. Selama masa genting ini Ruangguru menawarkan revolusi Pendidikan yang sangat membantu, agar siswa dan tenaga pengajar tetap bisa belajar dan berkembang diri mereka sendiri di tengah keterbatasan¹³.

Penelitian relevan yang lain adalah Gunawan, I Gede Dharman (2020) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Komunikasi Pengajaran Online di Era Normal Baru”. Penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran di kelas pada masa pandemi Covid-19 masih kurang optimal. Hasil penelitian di era baru yang normal dengan kemajuan teknologi ini, dunia pendidikan khususnya sekolah harus mau menggelar inovasi-inovasi positif demi kemajuan pendidikan. Inovasi yang diharapkan adalah inovasi yang komprehensif dalam setiap kegiatan pendidikan, dengan ada fenomena bimbingan belajar online, aplikasi Ruangguru dapat dikatakan sebagai penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi dengan menyediakan bimbingan belajar online. Dapat dikatakan bahwa aplikasi Ruangguru dapat menjadi media pembelajaran sekaligus media komunikasi dalam tutor online¹⁴.

Penelitian relevan yang lain adalah Fattah, Raihan Abiyan dan Firman Kurniawan Sujono (2020) yang berjudul “Kehadiran Sosial

¹³ Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>

¹⁴ Gunawan, I Gede Dharman, Dkk. 2020. *The Use Of Ruang Guru Application As Online Teaching Communication Media In The New Normal Era*. Denpasar: Jayapangus Press.

Ruangguru di Media Sosial selama Pandemi Covid-19”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keberadaan sosial Ruangguru dalam kehidupan social media (Instagram) selama Pandemi Covid-19 melalui tiga dimensi kehadiran sosial, yaitu: konteks sosial, komunikasi online, dan interaktivitas¹⁵. Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan Ruangguru menunjukkan hasil yang baik Kehadiran sosial berdasarkan tiga dimensi kehadiran sosial selama Pandemi Covid-19 di sosial media Instagram¹⁶.sedangkan yang peneliti bahas dalam penelitian ini yaitu menemukan fitur-fitur aplikasi ruangguru yang sering di dimanfaatkan oleh siswa di masa pandemi dimanfaatkan untuk apa dan mendapatkan beberapa dampak dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa dalam hasil Ulangan hariannya.

Dari ketiga penelitian tersebut, belum ada yang membahas di daerah Kota Padang dan dari ketiga penelitian itu belum ada fokus terhadap siswa SMA yang memanfaatkan ruangguru di dalam belajar dan disini peneliti akan fokus pada 5 Siswa SMA. Maka perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk meneliti tentang hal tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terletak pada fokus kajian yang ingin penulis teliti yaitu siswa yang menggunakan aplikasi ruangguru untuk mengatasi terganggunya proses pembelajaran oleh pandemi covid-19 di Kota Padang.

¹⁵ Fattah, Raihan Abiyan dan Firman K. S.. 2020. Social Presence of Ruangguru in Social Media during Covid-19 Pandemic. *Jurnal The Messenger*, Vol. 12, No. 2, July 2020, pp. 180-191 P-ISSN: 2086-1559, E-ISSN: 2527-2810 DOI: 10.26623/themessenger.v12i2.2276.

¹⁶ Ibid.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan ruangguru di kalangan siswa SMA di Kota Padang di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Siswa SMA di Kota Padang)”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Fokus kajian ini adalah tentang pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Melihat kenyataan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar yang dilakukan secara daring, Pembelajaran daring yang diterapkan oleh sekolah menyebabkan fokus belajar anak terganggu oleh hal-hal lain, hal ini disebabkan oleh tidak adanya pengawasan oleh gurunya dalam pembelajaran daring, lalu siswa juga sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru karena terbiasa belajar di kelas dan bertambahnya beban tugas siswa dari sebelum pandemi sehingga kondisi ini menjadi permasalahan yang dirasakan siswa dalam belajarnya. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar daring salah satunya adalah aplikasi ruang guru. Siswa dapat mengakses semua fitur yang ada di aplikasi ruang guru sesuai kebutuhan untuk membantunya dalam belajar di masa pandemi ini, Untuk mendapatkan data bahwa pemanfaatan aplikasi ruangguru itu dapat membantu siswa dalam belajar di masa pandemi untuk mendapatkan hal itu, peneliti melihat pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa dan memfokuskan ke lima siswa SMA di Kota Padang yang

menggunakan aplikasi ruangguru di masa pandemi untuk mendapatkan dampak pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA di Kota Padang. Berdasarkan batasan masalah tersebut dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: *Bagaimana Pemanfaatan Ruangguru Dalam Belajar oleh Siswa SMA di Masa Pandemi?*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui *Pemanfaatan Ruangguru Dalam Belajar oleh Siswa SMA di Masa Pandemi.*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis: Sebagai salah satu bahan kajian untuk studi Sosiologi Pendidikan.
2. Praktis: sebagai bahan rujukan dan informasi oleh peneliti selanjutnya mengenai topik dan permasalahan yang sama melalui sudut pandang pendidikan dan sosiologi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Teori yang relevan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di masa pandemi dapat dikaji dan dijelaskan dengan teori Struktural Fungsionalisme yang dikembangkan oleh Robert K. Merton, menurut teori fungsional ini masyarakat adalah suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian-bagian atau elemen yang saling berkaitan dan saling menyatu dalam keseimbangan. Perubahan yang terjadi satu bagian akan membawa perubahan pula terhadap bagian lain.

Teori ini berpendangan bahwa masyarakat secara keseluruhan dalam hal fungsi memiliki peran masing-masing peran yang bekerja adalah demi berfungsinya pada bagian-bagian lainnya. Teori fungsional struktural Robert K. Merton adalah menekankan kepada keteraturan (order) dan Mengabaikan konflik dan perubahan-perubahan. Menurut Merton fungsi adalah akibat yang dapat diamati yang dapat menuju adaptasi atau penyesuaian diri dalam suatu sistem.

Robert K. Merton juga memperkenalkan konsep Fungsi Manifes dan Fungsi Laten. Kedua istilah ini memberikan tambahan penting bagi analisis fungsional. Fungsi Manifes adalah fungsi yang tampak nyata, sedangkan Fungsi Laten adalah fungsi yang tidak tampak/ Tersembunyi.

Dari teori tersebut dapat dianalisis mengenai mengetahui aplikasi pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di masa pandemi, yaitu menurut Fungsi Manifes Ruangguru dalam pemanfaatannya oleh siswa SMA membuat siswa tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, Siswa dapat mengerjakan quis ataupun ujian dengan baik disaat pembelajaran daring, siswa menyelesaikan tugas/ PR (Pekerjaan Rumah) tepat waktu.

Selanjutnya Fungsi Laten dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA yaitu siswa merasa percaya diri dan motivasi belajar tinggi di masa pandemi dalam belajar dan proses pembelajaran ataupun mengerjakan ujian-ujian.

B. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Vernon S. Gerlach & Donal P. Ely (1971) dalam Arsyad (2011) menjelaskan bahwa Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati. Sedangkan Slameto (2003) Menjelaskan belajar adalah "suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya¹⁷. Dipertegas oleh Abdillah (2002) dalam Sari (2017) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu¹⁸.

Dengan demikian dapat disimpulkan Belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk Sikap (kecakapan, percaya diri, minat, motivasi, penyesuaian diri) serta keterampilannya.

Pada masa sekarang ini proses belajar dan pembelajaran terganggu dalam pelaksanaannya, karena adanya pandemi yang melanda dunia serta Indonesia yang sangat berpengaruh besar terhadap sektor pendidikan sehingga Pemerintahan Indonesia mengambil langkah cepat dengan mengeluarkan Surat Edaran (SE). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

¹⁷ Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁸ Sari, Rulita. (2017). Penggunaan Model Role Playing Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi Kasus: Pada Peserta Didik Kelas XF Semester Genap SMA Negeri 1 Gemuh Tahun Pembelajaran 2015/2016). Majalah Ilmiah Inspiratif, Vol. 2 No 04 Juli 2017.

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
2. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah;
4. Bukti atau proseduk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi covid-19 sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dilakukan secara daring atau online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan internet sebagai media atau perantara untuk mendukung kebijakan tersebut. Menurut Maria Van Kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 juga menambahkan "Saat ini, berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik,"

dengan demikian proses belajar mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang ada .

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran . Sedangkan Menurut Gikas & Grant (2013), Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Dari Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berjalan/terlaksana karena dukungan perangkat-perangkat IT (Informasi dan komunikasi) seperti smartphone atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Dampak pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemi dirasakan oleh tenaga pendidik dan siswa. Dampak positif yang dirasakan tenaga pendidik dan siswa yaitu melindunginya supaya tidak terpapar dengan pandemi covid-19 agar membantu pemerintah untuk tidak membentuk kelaster. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bagi tenaga pendidik sulitnya penyampaian materi, sulitnya mencari strategi dan model pembelajaran yang tepat, dan lain-lainnya. Bagi siswa menurunnya minat belajar siswa, sulitnya menangkap pembelajaran

yang dilakukan secara daring, dan beban tugas tambah banyak juga membebani siswa dibanding sebelum pandemi covid-19.

b. Ciri-ciri Belajar

Dari beberapa defenisi para ahli, dapat disimpulkan adanya beberapa ciri belajar, yaitu¹⁹:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*), hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.
- 2) Perubahan perilaku *relative permanent*, ini berarti perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah. Tetapi, perubahan tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat di amati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

¹⁹ Ibid.

c. Ranah Tujuan Belajar

Upaya mencapai tujuan kurikuler program pendidikan di suatu lembaga pendidikan, perlu dirumuskan tujuan pembelajaran baik tujuan pembelajaran umum maupun tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran umum dikembangkan oleh tim pengembang kurikulum, sedangkan tujuan pembelajaran khusus dikembangkan oleh guru-guru di sekolah. Tujuan pembelajaran selain isi bahan yang di pelajari, tujuan tersebut menyangkut perubahan perilaku akibat kegiatan belajar²⁰.

Menurut Hamalik (2005) dalam Jihad dan Abdul (2012:15) tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Benyamin S. Bloom mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan rujukan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Namun Bloom hanya merinci kategori jenis perilaku pada ranah kognitif, sedangkan kategori perilaku ranah afektif dan psikomotorik dirinci oleh para pengikutnya²¹.

a. Ranah Kognitif

Taksonomi tujuan pembelajaran ranah kognitif dari BS Bloom nampaknya di Indonesia sangat terkenal terutama pada pendidikan dasar dan menengah. Taksonomi ini

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

mengelompokkan ranah kognitif kedalam enam kategori, yaitu²²:

1. Pengetahuan (C1)

Kemampuan kognitif tingkat pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat (*recall*) akan informasi yang telah diterima, misalnya informasi mengenai fakta, konsep, rumus dan sebagainya.

2. Pemahaman (C2)

Kemampuan kognitif tingkat pemahaman adalah kemampuan mental untuk menjelaskan, informasi yang telah diketahui dengan bahasa atau ungkapannya sendiri.

3. Penerapan (C3)

Kemampuan kognitif tingkat penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahui kedalam situasi atau konteks baru.

4. Analisis (C4)

Kemampuan kognitif tingkat analisis adalah kemampuan menguraikan suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, dan sebagainya atas elemen-elemennya, sehingga dapat menentukan hubungan masing-masing elemen.

²² Ibid.

5. Sintesis (C5)

Kemampuan kognitif tingkat sintesis adalah kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen kedalam kesatuan atau struktur.

6. Evaluasi (C6)

Kemampuan kognitif tingkat evaluasi adalah kemampuan menilai suatu pendapat, gagasan, produk, metode dan sebagainya dengan suatu kriteria tertentu.

b. **Ranah Afektif**

Tujuan pembelajaran ranah afektif menggambarkan proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu menjadi pedoman dalam bertingkah laku. Krathwohl membagi taksonomi tujuan pembelajaran ranah afektif kedalam 5 kategori, yaitu²³:

1. Pengenalan

Pengenalan menunjukkan kesadaran, kemauan, perhatian individu untuk menerima dan memperhatikan berbagai stimulus dari lingkungannya.

2. Pemberian respon

Pemberian respon menunjukkan adanya rasa kepatuhan individu dalam hal mematuhi dan ikut serta terhadap sesuatu gagasan, benda atau sistem nilai.

²³ Ibid.

3. Penghargaan terhadap nilai

Penghargaan terhadap nilai adalah kategori ini menunjukkan menyukai, menghargai dari seseorang individu terhadap sesuatu gagasan, pendapat atau sistem nilai.

4. Pengorganisasian

Pengorganisasian merupakan kategori yang menunjukkan kemauan membentuk suatu nilai dari berbagai nilai yang dipilih.

5. Pengamalan

Pengamalan adalah kategori dalam menunjukkan kepercayaan diri untuk mengintegrasikan nilai-nilai kedalam suatu filsafat hidup yang lengkap dan meyakinkan.

c. **Ranah Psikomotorik**

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik dikembangkan oleh Sympson dan Harrow (1969). Taksonomi Sympson menyusun tujuan psikomotorik secara hirarkis dalam lima kategori, yaitu²⁴:

1. Peniruan

Kemampuan melakukan perilaku meniru apa yang dilihat atau didengar. Apabila ditujukan pada anak didik,

²⁴ Ibid.

maka ia akan mulai membuat tiruan sampai tingkat ototnya dituntun oleh dorongan kata hati.

2. Manipulasi

Kemampuan melakukan perilaku tanpa contoh atau bantuan visual, tetapi dengan petunjuk tulisan secara verbal.

3. Ketepatan gerakan

Kemampuan melakukan perilaku tertentu dengan lancar, tepat, dan akurat, tanpa contoh dari petunjuk tertulis.

4. Artikulasi

Keterampilan menunjukkan perilaku serangkaian gerakan dengan akurat, urutan benar, cepat dan tepat.

5. Naturalisasi

Keterampilan menunjukkan perilaku gerakan tertentu secara “automatically” artinya cara melakukan gerakan secara wajar dan efisien.

2. Sarana Belajar

Menurut Sanjaya²⁵ (2006), Sarana adalah segala sesuatu yang berkaitan secara langsung dengan peserta didik dan mendukung kelancaran serta berhasil proses belajar peserta didik yang meliputi media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain-lain. Sedangkan menurut Dimiyaiti dan Mudjino (dalam Puspitasari, 2016),

mengemukakan bahwa sarana belajar pun mempunyai indikator yang terdiri dari:

a. Sarana:

1. media pembelajaran,
2. Alat-alat pelajaran meliputi: buku pembelajaran, buku bacaan, alat-alat praktikum, alat-alat tulis, dan lain-lain.
3. Perlengkapan sekolah meliputi: ruangkelas, lapangan olahraga, ruang ibadah, ruang kesenian, peralatan olahraga, perpustakaan, serta laboratorium.

b. Prasarana:

1. Jalan menuju sekolah,
2. Penerangan.

Bila ditinjau dari fungsi dan peranannya dalam proses belajar mengajar, maka sarana pendidikan dapat dibedakan menjadi²⁶:

- a. Alat pelajaran, alat pelajaran adalah alat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Alat ini mungkin berwujud buku tulis, gambar-gambar, alat-alat tulis menulis lain seperti kapur, penghapusan dan papan tulis maupun alat-alat praktek, semuanya termasuk ke dalam lingkup alat pelajaran.
- b. Media pengajaran, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara

²⁶ Puspitasari, Wina Dwi. 2016. *Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 2 No. 2 Edisi Juli 2016.*

harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Oleh karena itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Alat peraga, alat peraga mempunyai arti yang luas. Alat peraga adalah semua alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa benda ataupun perbuatan dari yang tingkatannya paling konkrit sampai ke yang paling abstrak yang dapat mempermudah pemberian pengertian (penyampaian konsep) kepada siswa. Dengan bertitik tolak pada penggunaannya, maka alat peraga dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Alat peraga langsung, yaitu jika guru menerangkan dengan menunjukkan benda sesungguhnya (benda di bawa ke kelas, atau siswa di ajak ke benda tersebut).
- 2) Alat peraga tidak langsung, yaitu jika guru mengadakan penggantian terhadap benda sesungguhnya. Berturut-turut dari yang konkrit ke yang abstrak, maka alat peraga dapat

berupa benda tiruan (miniatur), film, slide, foto, gambar, sketsa atau bagan. Di samping pembagian ini, ada lagi alat peraga atau peragaan yang berupa perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh guru.

Ketersediaan Sarana belajar yang cukup sangat berperan penting dalam tercapai keberhasilan belajar dan juga adanya pemanfaatan sarana belajar yang tepat dalam pembelajaran maka diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam menyampaikan dan menyerap materi yang di ajarkan. Pemanfaatan sarana belajar yang tepat merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar, sebab aktivitas belajar akan berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh sarana belajar yang baik dan memadai, dan sebaliknya jika tidak ada sarana dan prasarana yang baik menyebabkan siswa akan terhambat dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa²⁷.

Menurut Arsyad (1997), pemanfaatan sarana belajar memberikan beberapa manfaat yaitu:

- a. Pemanfaatan sarana belajar dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan menggairahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

²⁷ Ibid.

langsung antara siswa dan lingkungannya dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan minat.

- c. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misal melalui karyawisata dan lain-lain.

Pemanfaatan sarana belajar yang baik akan memudahkan anak dalam melakukan aktivitas belajar sehingga anak lebih semangat dalam belajar. Sebaliknya, dengan kurangnya sarana belajar akan mengakibatkan anak kurang bersemangat dan kurang bergairah dalam belajar. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi prestasi belajar anak²⁸.

3. Aplikasi *Ruangguru*

a. *Ruangguru*

Ruangguru merupakan bimbingan belajar online di Indonesia dengan solusi terlengkap hanya dalam satu aplikasi bimbingan belajar online untuk belajar di mana saja dan kapan saja dengan puluhan ribu video beranimasi, ratusan ribu latihan soal, dan rangkuman berinfografis yang dipersiapkan dan diajarkan oleh Master Teacher terbaik²⁹. *Ruangguru* adalah bimbingan/les secara online yang materinya tersedia

²⁸ Ibid.

²⁹ Indra S, Muhamad. 2019. *Fenomena Pembelajaran Aplikasi Ruang Guru pada Remaja SMA Negeri di Kota Bandung*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.

dari jenjang dari kelas 1 SD - 12 SMA dan dari berbagai kurikulum yaitu K13, K13 Revisi, dan KTSP³⁰.

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada dunia pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under 30* untuk teknologi konsumen di Asia. Ruang Guru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2,000,000 siswa dan guru³¹.

Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp dan Edumail. Ruang Uji membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama. Masuk Ruang Latihan memudahkan siswa untuk

³⁰ Tentang Ruangguru <https://ruangguru.com/general/about>

³¹ Amalliah. 2019. *Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Memotivasi Belajar*. Jurnal AKRAB JUARA Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156).

mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan *gamifikasi* sehingga proses latihan menjadi lebih menarik. Terdapat lebih dari 50,000 bank soal yang bisa diakses secara mudah dan gratis oleh siswa dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun *website*. Melalui sistem gamifikasi, Ruang Latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus. Ruang Video memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Ruang Les merupakan fitur yang menyediakan layanan guru-guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ruang Les Online merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara *online* melalui *smartphone* mereka. Siswa dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (*chat online*) dengan tutor melalui fitur Ruang Les Online tersebut³².

Seperti yang dijelaskan di atas bahwa aplikasi ruangguru mempunyai banyak kelebihan dan kegunaannya. seperti halnya aplikasi ruangguru memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran siswa yang menggunakannya. Ada berbagai macam fitur-fitur aplikasi ruangguru yang disediakan kepada para peserta didik yang menggunakannya sebagai media pembelajaran.

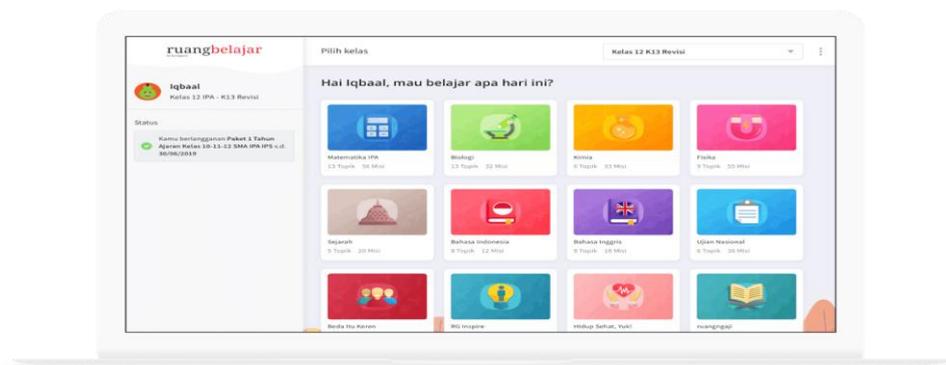
³² Ibid.

b. Fitur Aplikasi Ruangguru

Dalam mendukung proses pembelajaran, Ruangguru dilengkapi dengan berbagai fitur dalam pembelajaran seperti: ruang belajar, ruangguru *digitalbootcamp*, ruang les *online*, ruang les, dan ruang uji. Penjelasan mengenai fitur Ruangguru adalah sebagai berikut:

1) Ruangbelajar

Ruangbelajar adalah tempat seorang siswa untuk belajar mandiri *online* lewat misi-misi belajar (*learning journey*) yang terdiri dari ribuan video, rangkuman infografis, serta ribuan kuis dan latihan soal untuk masing-masing sub-topik pelajaran. Selain itu, bisa memantau perkembangan belajar siswa secara langsung setiap harinya melalui rapor ruangbelajar.



Gambar 1. Ruangbelajar

(<https://ruangguru.com>)

2) Digital boot camp

Digital boot camp adalah bimbingan *online* yang mendukung segala persiapan belajar siswa, mulai dari kelas 6 SD sampai dengan kelas 12 SMA hingga SBMPTN. Disini, siswa akan

mendapatkan berbagai fasilitas belajar lengkap mulai dari *group chat* mata pelajaran dengan guru (tutor) *standby* yang akan membantu belajar siswa dari modul belajar, *tryout online*, serta fasilitas belajar lainnya baik di app maupun di luar app Ruangguru³³



Gambar 2. Digitalbootcamp

(<https://ruangguru.com>)

3) Ruang les

Ruang les adalah portal pencarian guru privat yang disediakan oleh Aplikasi Ruangguru, dimana penggunanya atau siswa memiliki kebebasan dalam memilih guru (tutor) sesuai kebutuhan. Adanya ruangles ini, membuat siswa bisa lebih meningkatkan kemampuannya secara akademik maupun non-akademik. Siswa bisa memesan guru privat yang berpengalaman dibidangnya.



Gambar 3. Ruangles

(<https://ruangguru.com>)

³³ Siallagan, Hernita Br. 2019. *Pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Pada Siswa-Siswi Kelas Xi Sma Fransiskus Bandar Lampung)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung.

4) Ruang les *online*

Ruang les *online* merupakan fitur yang hampir sama dengan ruangles, jika pada fitur ruangles menyediakan layanan memesan guru les dan kegiatan belajarnya secara tatap muka maka ruanglesonline merupakan aplikasi yang hanya menyediakan live *chat* yang digunakan guru/tutor dengan siswa untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal maupun pertanyaan.



Gambar 4. Ruang les *online*
(<https://ruangguru.com>)

5) Ruang uji

Ruang uji adalah tempat bagi siswa untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan *tryout*. Tidak hanya Ujian Nasional, anak juga bisa menemukan soal SBMPTN, UTS, UAS dan UKG. Selesai mengerjakan, anak bisa langsung mendapatkan pembahasan, analisis topik kelemahan dan peringkatmu.

(<https://ruangguru.com/les> diakses tanggal 27 April 2020)



Gambar 5. Ruanguji
<https://ruangguru.com>

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pendidikan *Online Ruangguru*

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar dengan belajar yang lengkap untuk permasalahan dalam belajar. Ruang Guru menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara *virtual*. Tetapi pada aplikasi Ruang Guru juga terdapat kelebihan dan kekurangan³⁴.

1) Kelebihan dari aplikasi online Ruang Guru adalah³⁵:

- a) Aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan smarthphone maupun laptop.
- b) Guru atau tutor selalu ada dan interaktif,.

³⁴ Rahmadani, Nindi Silvia dan Mia Setiawati. 2019. *Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019.

³⁵ Ibid.

- c) Guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online.
- d) Pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan.
- e) Tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru.
- f) Murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi RuangGuru.
- g) Harga bimbel tidak semahal di tempat biasa dan bisa dicicil.

2) Kekurangan aplikasi online RuangGuru adalah³⁶:

- a) Aplikasi yang belum banyak diketahui.
- b) Video materi tidak bisa didownload.
- c) Membutuhkan kouta internet yang banyak dalam mengakses aplikasinya.
- d) Aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori smartphone maupun laptop.

4. *Ruangguru* pada masa Pandemic Covid-19

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fattah, Raihan Abiyan dan Firman Kurniawan Sujono (2020), dengan judulnya kehadiran ruangguru

³⁶ Ibid.

di masa pandemik covid-19 dilihat dari media sosial Instagram ruangguru dalam penelitiannya yaitu:

- a. Adanya konteks sosial yang mempengaruhi pada masa pandemik oleh sebab itu perubahan-perubahan itu terjadi di masyarakat. Ruangguru memberi Informasi untuk merespon situasi COVID-19, mereka membuka sekolah online gratis untuk siswa. Kehadiran sosial Ruangguru diperkuat dalam konteks sosial dengan informasi tindakan yang terdiri dari ajakan untuk menggunakan aplikasi ruangguru dan telkomsel, Pengguna nomor telpon Indosat dan XL bisa mendapatkan kuota gratis untuk mengakses aplikasi ruangguru untuk mendukung program kelas gratis.
- b. Dalam Media sosial ruangguru menanggapi situasi pandemik ini, dengan posting informasi berisi terkait seminar online dan juga aksi mengundang orang untuk berpartisipasi dalam seminar.
- c. Mengakses aplikasi ruangguru dan dalam mendaftarnya untuk menarik pengguna ruangguru memberikan berbagai diskon dalam pendaftar menjadi member ruangguru pada masa pandemik ini. Aplikasi Ruang Guru berupaya menyediakan konten edukatif melalui teknologi kepada siswa dengan biaya yang lebih terjangkau di masa Pandemi.

C. Studi Relevan

Fenomena yang dipaparkan di latarbelakang menarik bagi peneliti untuk meneliti pemanfaatan ruangguru dalam pembelajaran oleh siswa SMA di

Kota Padang di masa pandemi. Berikut beberapa penelitian yang relevan menurut penulis, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020) yang berjudul “RuangGuru sebagai Ide dari Interaksi dan pendidikan Revolusi selama COVID-19 Pandemi di Indonesia”. Penelitian ini membahas tentang Pandemi COVID-19 telah melanda banyak sektor secara global, salah satunya adalah pendidikan. Dimana siswa tidak bisa melakukannya kegiatan sebagaimana mestinya di sekolah. Mereka harus tetap di rumah menghindari wabah yang merajalela. Selama masa genting ini Ruangguru menawarkan revolusi pendidikan yang sangat membantu, agar siswa dan tenaga pengajar tetap bisa belajar dan berkembang diri mereka sendiri di tengah keterbatasan³⁷. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama membahas tentang aplikasi ruangguru di masa pandemic di indonesia. Sedangkan penelitian ini menemukan sesuatu yang kreatif dan berbeda dalam sistem Ruangguru dimana komunikasi bervariasi yang dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar sebagai membuat ide dalam interaksi sosial³⁸.

Penelitian relevan yang lain adalah Gunawan, I Gede Dharman (2020) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Pengajaran Online Di Era Normal Baru”. Penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran di kelas pada masa pandemi Covid-19 masih kurang optimal. Masih banyak

³⁷ ³⁷ Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>

³⁸ Ibid.

proses pembelajaran konvensional yang membosankan dan kurang efektif. Kondisi ini sangat disayangkan karena pemanfaatan teknologi harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan³⁹. Sedangkan hasil penelitian Di era baru yang normal dengan kemajuan teknologi ini, dunia pendidikan khususnya sekolah harus mau menggelar inovasi-inovasi positif demi kemajuan pendidikan. Inovasi yang diharapkan adalah inovasi yang komprehensif dalam setiap kegiatan pendidikan, dengan ada fenomena bimbingan belajar online, aplikasi Ruang Guru dapat dikatakan sebagai penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi dengan menyediakan bimbingan belajar online. Dapat dikatakan bahwa aplikasi Ruang Guru dapat menjadi media pembelajaran sekaligus media komunikasi dalam tutor online⁴⁰.

Penelitian relevan yang lain adalah Fattah, Raihan Abiyan dan Firman Kurniawan Sujono (2020) yang berjudul “Kehadiran Sosial Ruangguru di Media Sosial selama Pandemi Covid-19”. Penelitian ini membahas tentang Pandemi Covid-19 memberikan banyak perubahan sosial di masyarakat khususnya di bidang komunikasi belajar. Salah satu kebijakan penting yang dibuat selama Covid-19 adalah terkait dengan siswa yang diwajibkan belajar di rumah. Ruangguru menjadi *top of mind* di perusahaan pembelajaran berbasis digital, terutama selama pandemi ini. Covid-19 dan kebijakan ini menjadikan Ruangguru sebagai perusahaan pembelajaran online Indonesia dengan followers terbanyak, untuk beradaptasi dalam menyampaikan pesan

³⁹ Gunawan, I Gede Dharman, Dkk. 2020. The Use Of Ruang Guru Application As Online Teaching Communication Media In The New Normal Era. Denpasar: Jayapangus Press.

⁴⁰ Ibid.

komunikasi online, khususnya di @ruangguru (Instagram). Penelitian ini bertujuan untuk melihat keberadaan sosial Ruangguru dalam kehidupan social media (Instagram) selama Pandemi Covid-19 melalui tiga dimensi kehadiran sosial, Yaitu: konteks sosial, komunikasi online, dan interaktivitas⁴¹. Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan Ruangguru menunjukkan hasil yang baik kehadiran sosial berdasarkan tiga dimensi kehadiran sosial selama pandemi covid-19 di sosial media Instagram⁴².

Dari ketiga penelitian diatas, belum ada yang membahas di daerah kota padang dan dari ketiga penelitian itu belum ada fokus terhadap siswa yang memanfaatkan ruangguru di dalam belajar. Maka perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk meneliti tentang pemanfaatan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terletak pada fokus kajian yang ingin penulis teliti yaitu menemukan fitur-fitur aplikasi ruangguru yang sering di manfaatkan oleh siswa di masa pandemi dimanfaatkan untuk apa dan mendapatkan dampak dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa terhadap nilainya.

D. Kerangka Berfikir

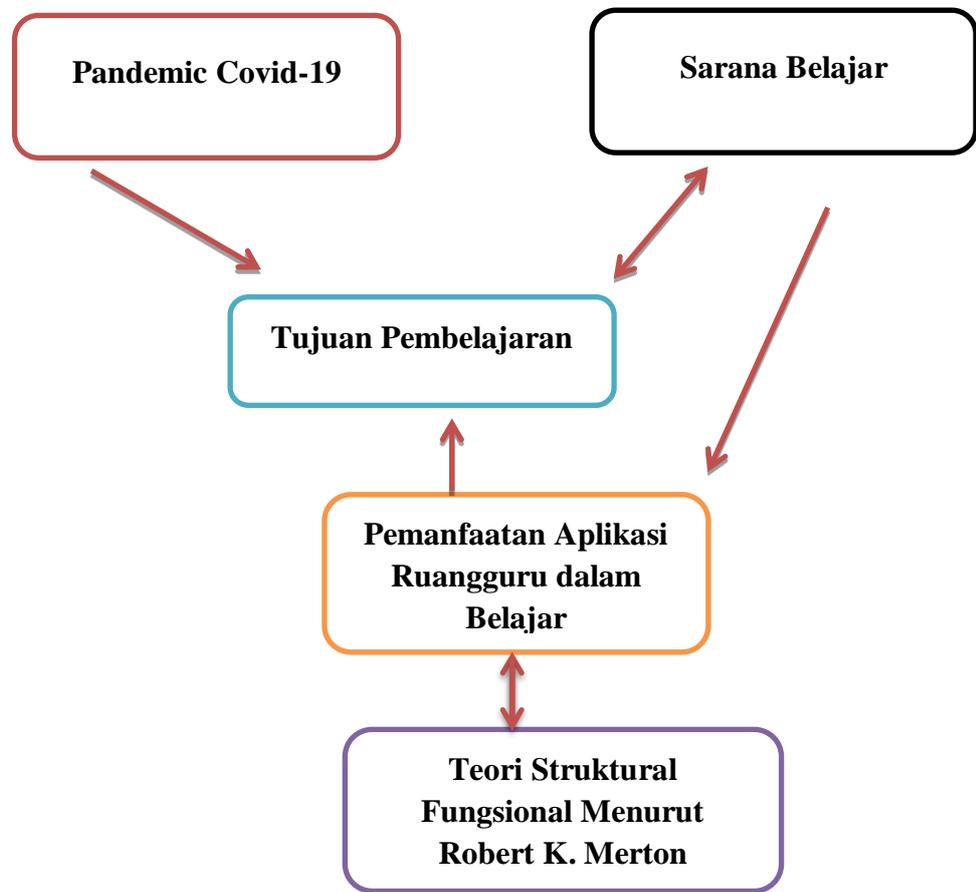
Pada saat ini dunia pendidikan mendapat masalah cukup serius, yakni pendidikan tak dapat dilakukan secara tatap muka dikarenakan adanya virus yang melanda dunia saat ini, virus ini dikenal dengan covid-19 yang

⁴¹ Fattah, Raihan Abiyon dan Firman K. S.. 2020. Social Presence of Ruangguru in Social Media during Covid-19 Pandemic. Jurnal The Messenger, Vol. 12, No. 2, July 2020, pp. 180-191 P-ISSN: 2086-1559, E-ISSN: 2527-2810 DOI: 10.26623/themessenger.v12i2.2276

⁴² Ibid.

menyerang saluran pernapasan hingga menyebabkan kematian, saat ini ada 213 negara yang terjangkit covid-19, virus tersebut tersebar sangat cepat di berbagai negara di dunia termasuk negara Indonesia. Menanggapi penyebaran virus covid-19 yang sangat cepat pemerintahan indonesia membatasi segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Oleh sebab pelaksanaan belajar mengajar di harus dilakukan secara jarak jauh/secara online. Tetapi dalam pelaksanaannya memiliki berbagai hambatan yang dirasakan guru maupun siswa dalam belajar secara online. Bagi guru sulitnya penyampaian materi, sulitnya mencari strategi dan model pembelajaran yang tepat, dan lain-lainnya. Bagi siswa menurutnya minat belajar siswa, sulitnya menangkap pembelajaran yang dilakukan secara daring, dan beban tugas tambah banyak juga membebani siswa dibanding sebelum pandemi covid-19. Sehingga tujuan pembelajaran cukup sulit untuk tercapai karena pembelajaran online hanya berfokus pada pemberian tugas dan meresume materi pembelajaran sehingga siswa mengalami penurunan minat belajarnya, oleh sebab itu diperlukan sarana belajar/ media yang membantu untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Sarana belajar/ media pembelajaran yang sangat efektif digunakan pada masa pandemi ini yang semua kegiatannya dilakukan secara online. Yaitu memanfaatkan aplikasi yang tersedia di android yaitu aplikasi ruangguru yang berbasis pendidikan yang bisa di akses kapanpun dan juga dimanapun dan fitur-fitur yang lengkap dan dapat membantu siswa dalam

belajar online dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi pembelajaran yang dapat dilakukan sebelum belajar online ataupun setelahnya, tidak hanya itu ruangguru juga dapat membantu siswa untuk menyelesaikan tugas/ pekerjaan rumah (PR) nya, siswa bisa memanfaatkan bank soal yang tersedia di aplikasi ruangguru untuk melatih pemahaman terhadap materi pelajarannya. Memanfaatkan aplikasi ruangguru di masa pandemi ini dalam belajar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam belajar online. Dalam pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam pembelajaran oleh siswa di masa pandemi dapat dikaji dengan teori Struktural fungsional Oleh Robert K. Merton. Menurut Merton membagi fungsi menjadi dua yaitu Fungsi Manifes dan fungsi laten. Fungsi Manifes dari pemanfaatan ruangguru yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa, Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, Siswa dapat mengerjakan quis ataupun Ujian dengan baik, siswa menyelesaikan tugas/ PR (Pekerjaan Rumah) tepat waktu. Sedangkan Fungsi Laten dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA yaitu siswa merasa percaya diri dalam saat masa pandemi dalam Proses Pembelajaran ataupun mengerjakan ujian-ujian yang diberikan oleh sekolah.



Gambar 6: Kerangka Berfikir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan untuk menjawab tujuan penelitian Mengetahui Pemanfaatan Ruangguru Dalam Pembelajaran oleh Siswa SMA di Masa Pandemi. Dari beberapa hasil wawancara dan uraian di atas dapat menjawab pertanyaan penelitian tersebut dapat disimpulkan pemanfaatan aplikasi Ruangguru di masa pandemi dapat menjadi solusi bagi siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran dan juga dapat dijadikan tempat konsultasi mengenai hal-hal yang cukup sulit dipahami di dalam belajar daring. Pemanfaatan ruangguru di kalangan siswa SMA di Kota Padang dalam pembelajaran di masa pandemi terdiri dari 3 bentuk pemanfaatan aplikasi Ruangguru bagi siswa SMA di kota Padang yaitu:

1. Pemanfaatan video pembelajaran ruangguru dan kuis

Siswa memanfaatkan *Ruangguru* untuk memperdalam pemahamannya terhadap materi yang dia terima saat belajar daring dengan melihat video pembelajaran dan setelah video pembelajaran berakhir siswa di beri kuis/ latihan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajarnya.

2. Pemanfaatan Bank Soal dan pembahasan soal

Siswa melakukan latihan soal-soal di fitur bank soal dan mendapatkan pembahasan mengenai jawabannya, hal dapat memudahkan siswa karena siswa tidak terlalu kaget dengan soal atau tugas yang diberi guru saat belajar daring, Ulangan harian maupun bentuk ujian lainnya.

3. Pemanfaatan Fitur *Ruangles* Online dan *RoboGuru*

Siswa menggunakan beberapa fitur dari aplikasi *Ruangguru* yang dapat membantunya dalam menyelesaikan tugas yang diterimanya setelah pembelajaran daring yaitu fitur *ruangles* online dan fitur *RoboGuru*.

Dari beberapa hasil wawancara dan uraian di atas dapat menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana pemanfaatan ruangguru dalam pembelajaran oleh siswa dan juga dipahami bahwa banyak fitur-fitur ruangguru yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran saat pandemi.

Sedangkan dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh Siswa SMA di Kota Padang diambil dari beberapa siswa yang menjadi informan yang didapatkan, ada 5 data orang siswa yang bisa peneliti gunakan untuk memaparkan dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh Siswa SMA Dari Ulangan Harian (UH) dan dari hal tersebut dapat disimpulkan bawah hasil nilai Ulangan harian siswa dari Ulang Harian 1, Ulang Harian 2 dan Ulang Harian 3 dari empat mata pelajaran oleh lima siswa SMA di Kota Padang tersebut mengalami peningkatan dari nilai ulangan hariannya dari beberapa materi pembelajaran yang didapatkan data dilakukan di saat pembelajaran daring yang dilakukannya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti memberi saran kepada peneliti Selanjutnya yang berminat melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini, disarankan untuk mengkaji lebih dalam dampak pemanfaatan aplikasi ruangguru, menambah jumlah informannya dan menyusun daftar wawancara yang lebih menjawab rinci untuk mengkaji dampak pemanfaatan aplikasi ruangguru dan cakupan sekolahnya mungkin lebih banyak dari yang peneliti dapatkan supaya tercapai tujuan penelitian yang lebih dalam, saran bisa melanjutkan dengan judul “Dampak Aplikasi Ruangguru di Kalangan Siswa SMA di Kota Padang dalam Belajar pada Pandemi”

DAFTAR PUSTAKA

- Amalliah. 2019. *Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Memotivasi Belajar*. Jurnal AKRAB JUARA Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156).
- Chinmi, M., & Marta, R.F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensional*, 12(2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>
- Dwi C, Briliannur dkk. 2020. Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *MAHAGURU:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Gideon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar Online “Ruang Guru” Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 167-182
- Gunawan, I Gede Dharman, Dkk. 2020. *The Use Of Ruang Guru Application As Online Teaching Communication Media In The New Normal Era*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Indra S, Muhamad. 2019. *Fenomena Pembelajaran Aplikasi Ruang Guru pada Remaja SMA Negeri di Kota Bandung*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.
- John, W. Cresswell. 2016. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal: 19.
- Lingga, Masriati. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang. *SKRIPSI Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.
- Merliana, N. P. E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1 (1), 37-53.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung Remaja Rosdakarya, 2004
- Moleong, L.J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosdakarya.

- Muhammad, Idrus. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga, hal: 58.
- Pakpahan, Roida dan Yuni Fitriani. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* Vol. 4 No.2, e-ISSN: 2598-8719.
- Puspitasari, Wina Dwi. 2016. *Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 2 No. 2 Edisi Juli 2016*.
- Rahmadani, Nindi Silvia dan Mia Setiawati. 2019. *Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019.
- Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* ISSN 2580-0922, ISSN 2460-2612, Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224.
- Sari, Rulita. (2017). Penggunaan Model Role Playing Meningkatkan Prestasi Belajar (Studi Kasus: Pada Peserta Didik Kelas XF Semester Genap SMA Negeri 1 Gemuh Tahun Pembelajaran 2015/2016). *Majalah Ilmiah Inspiratif*, Vol. 2 No 04 Juli 2017.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2005. Hal: 127
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Sumber Lain:

Undang-Undang No 20 tahun 2003
<https://infeksiemerging.kemkes.go.id/>

<https://padangkota.bps.go.id/>

Tentang Ruangguru <https://ruangguru.com>

Tentang Ruangguru <https://ruangguru.com/general/about>.