

Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang)

Wahyu Dwi Yanda^{1*}, Erianjoni Erianjoni²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: dwiwandawahyu@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of Ruangguru in learning by high school students during the pandemic. In analyzing this research, the researcher uses the theory of Structural Functionalism which was developed by Robert K. Merton. The informant selection technique used is a purposive sampling technique, namely selecting informants based on the criteria determined by the number of informants 19 people. Collecting data by means of non-participatory observation, in-depth interviews and documentation. The results of research in the field found that there were 3 forms of using the Ruangguru application for high school students in Padang City: (1) Utilization of Ruangguru learning videos and quizzes, (2) Utilization of Question Banks and discussion of Questions, (3) Utilization of Ruangles Online and Roboguru features. Meanwhile, the impact of using the Ruangguru application by five high school students in the city of Padang has increased in value.

Keywords: Ruangguru Application; Pandemic; Study.

How to Cite: Yanda, W.D. & Erianjoni, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang). *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(1), 1-10



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

Pendahuluan

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 jawab.

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, virus ini dikenal dengan pandemi covid-19 yang menyerang saluran pernapasan hingga menyebabkan kematian, saat ini ada 213 negara yang terjangkit covid-19 termasuk indonesia. 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 di tunda demi mengurangi penyebaran virus corona (Covid-19) 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 berikut (Briliannur, 2020):

Pertama, 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. Kedua, belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Ketiga, aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. Keempat, 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) dalam (Sadikin & Hamidah, 2020) mengatakan 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) dalam (Sadikin & Hamidah, 2020), pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan 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 pandemik 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 ini (Chinmi, Maichel & Marta, 2020). 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 mempelajari. Proses pembelajaran daring, sebagian besar guru biasanya menjelaskan teori secara konseptual 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 (Merliana, 2019). 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 di atas, 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 Menurut Silvia Yasni selaku Pihak Ruangguru cabang Padang mengatakan Pembelajaran Jarak Jauh (online) oleh sekolah menyebabkan fokus belajar anak 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 dijadikan 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 mengahadapinya di masa pandemi seperti sekarang ini.

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) dalam (Chinmi, Maichel & Marta, 2020). 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 4C (Chinmi, Maichel, & Marta, 2020).

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 ataupun 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 sekolahnya .

Inilah yang dibutuhkan orang di tengah kesulitan. 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, Maichel, & Marta, 2020), hasil penelitian mereka menemukan bahwa sebagian besar masyarakat yang menggunakan Ruangguru puas (Gunawan, 2020).

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 terkait dengan Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang), dibahas oleh (Chinmi, Maichel, & Marta, 2020) yang berjudul "Ruag Guru sebagai Ide dari Interaksi dan pendidikan Revolusi selama Covid-19 Pandemi di Indonesia". Penelitian ini membahas tentang 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 keterbatasan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 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. Masih banyak proses pembelajaran konvensional yang membosankan dan kurang efektif. Kondisi ini sangat disayangkan karena pemanfaatan teknologi harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Fattah & Sujono, 2020), yang berjudul "Kehadiran Sosial Ruangguru di Media Sosial selama Pandemi Covid-19". Penelitian ini membahas tentang 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, untuk beradaptasi dalam menyampaikan pesan komunikasi online, khususnya di @ruangguru (Instagram). Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan Ruangguru menunjukkan hasil yang baik kehadiran sosial berdasarkan tiga dimensi kehadiran sosial selama Pandemi Covid-19 di sosial media Instagram. Dari ketiga studi relevan diatas dari penelitian yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada menemukan fitur-fitur aplikasi ruangguru yang sering dimanfaatkan oleh siswa di masa pandemi dimanfaatkan untuk apa dan mendapatkan dampak dari pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa terhadap nilainya.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di Masa Pandemi. Fokus kajian penelitian ini adalah tentang pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam belajar 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 ruangguru.

Metode Penelitian

Penelitian mengetahui pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di masa pandemi peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang peneliti gunakan karena proses penelitian dari metode ini berupa lisan maupun tulisan, tindakan, bunyi, simbol, benda fisik, dan gambar visual (peta, foto, video) serta metode ini memiliki langkah-langkah yang unik dalam analisis data dalam proses penelitian sehingga dengan judul penelitian yang peneliti lakukan yaitu tentang Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang) maka akan lebih efektif, daripada menggunakan metode yang lain. Penelitian kualitatif juga memiliki asumsi-asumsi pengumpulan, analisis, strategi penelitian, dan interpretasi data yang beragam, meskipun prosesnya sama, prosedur-prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam menganalisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda (John, 2013). Tipe penelitian adalah studi kasus. Studi kasus merupakan rancangan penelitian yang mengembangkan analisis mendalam dari suatu kasus (Cresswell, 2016). Tipe studi kasus yang digunakan adalah tipe studi kasus instrinsik yang menekankan pada pemahaman mendalam namun tidak dimaksudkan untuk memahami fenomena umum yang dapat digeneralisasikan.

Pemilihan informan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik *purposive sampling*. Subyek penelitian ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu berdasarkan tujuan penelitian, yakni untuk mengetahui pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di masa pandemi. Peneliti memerlukan informan untuk menunjang dalam pengumpulan data berdasarkan tujuan dari penelitian itu sendiri. Teknik mengumpulkan data *purposive sampling* iniyaitu cara memilih informan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Informan dalam penelitianmengetahui pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di masa pandemi adalah siswa, orangtua siswa, guru, dan pihak ruangguru. Jumlah informan pada penelitian ini yaitu 19 orang terdiri dari 2 pihak ruangguru, 2 guru, 3 orang tua siswa dan 12 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah) dengan sumber data primer. Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan, wawancara mendalam dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan adalah hal pokok yang menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dengan negara lain (Sari et al., 2019). Pendidikan memiliki dua tujuan yaitu untuk menjadikan manusia cerdas dan pintar serta pendidikan membantu menjadikan mereka manusia yang baik. Tujuan pendidikan tersebut akan terwujud jika lingkungan pendidikan juga mendukung (Yasni & Erianjoni, 2019). Tetapi lingkungan pendidikan cukup terganggu saat ini, pendidikan mendapat masalah cukup serius, yakni pendidikan tak dapat dilakukan secara tatap muka dikarenakan adanya virus yang melanda, virus ini dikenal dengan pandemi covid-19. Akibatnya tercapainya tujuan pendidikan juga mengalami hambatan. Pada masa pandemi covid-19 di Indonesia khususnya Kota Padang khususnya pada sektor pendidikan mengalami berbagai masalah, di dalam belajar dan mengajar yang terjadi cukup sulit dilakukan secara tatap muka karena ada berbagai syarat tertentu untuk terlaksananya dan oleh sebab itu belajar secara online adalah solusi tepat untuk mengatasi hal tersebut. Tetapi dalam penerapan belajar online di Indonesia khususnya Kota Padang masih mengalami berbagai kesulitan yang di alami selama belajar yang dilakukan secara jarak jauh (online) yaitu 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. Hal-hal serupa juga di rasa oleh siswa SMA saat masa pandemi ini. Jadi pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi adalah solusi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa SMA dalam belajar di masa pandemi ini. Contohnya dalam menggunakan *smartphone* di masa pandemi ini. Dalam *smartphone* tersedia aplikasi untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran, diskusi, dan melatih pemahaman pengguna dengan berbagai soal-soal pembelajaran, ada berbagai media pembelajaran yang bisa diakses secara online, seperti salah satunya adalah aplikasi ruangguru. Aplikasi ruangguru dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar di tengah masa pandemi.

Dilihat daritingkat kepuasan yang dirasakan siswa SMA di Kota Padang dalam memanfaatkan ruangguru untuk membantu belajar di masa pandemi. Dari pertanyaan wawancara yang peneliti tanyakan kepada informan mengenai tingkat kepuasan yang dirasakan siswa SMA di Kota Padang dalam memanfaatkan ruangguru untuk membantu belajar di masa pandemi yang ditanyakan kepada 12 siswa SMA di Kota Padang, yang dapat peneliti wawancari diwakilkan oleh 3 sekolah yaitu SMA Pertiwi 1 Padang, SMAN 9 Padang, dan SMAN 10 Padang. Tingkatan kepuasan memiliki 3 tingkat yaitu Puas, Cukup Puas, Tidak Membantu, jadi dari hasil wawancara mendapatkan data seperti dalam tabel:

Tabel 1. Tingkat Kepuasan Pemanfaatan Ruangguru di Masa Pandemi dalam Belajar

No	Nama	Tingkat Kepuasan Pemanfaatan Ruangguru di masa Pandemi dalam belajar		
		Puas	Cukup Puas	Tidak Membantu
1	Aisyah Triandini		√	
2	Anike Putri		√	
3	Dea Ananda	√		
4	Faraz Adzandri	√		
5	Hanifa Mutiara		√	
6	Melany Tri Ananda	√		
7	Melati Sukma		√	
8	Sherly Yuniar	√		
9	Titi Nurjanah	√		
10	Wildan Avif	√		
11	Keisya Adilla	√		
12	Aprilla Wahyuni		√	

Sumber: Hasil wawancara dengan siswa yang menggunakan aplikasi ruang guru di masa Pandemi

Dari tabel di atas dapat disimpulkan, bahwa dari 7 siswa SMA di Kota Padang yang jadi informan saya dalam penelitian ini menyatakan bahwa puas dan merasa terbantu dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam belajarnya di tengah belajar daring (online)/jarak jauh yang diterapkan di Indonesia disebabkan oleh pandemi dan juga 5 Siswa lainnya merasa cukup puas atau cukup terbantu dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam belajar di masa pandemi. Berdasarkan atas penelitian yang telah dilakukan ada beberapa pemanfaatan aplikasi ruangguru dalam belajar bagi siswa SMA di Kota Padang di masa pandemi sebagai berikut:

Pemanfaatan Video Pembelajaran Ruangguru dan Kuis

Pembelajaran daring ini, siswa lebih banyak bersama keluarganya, namun orang tua siswa tidak terlalu mengerti dengan materi yang berlaku saat sekarang ini. Terkadang murid juga mencoba mencari informasi tentang pelajarannya di internet, namun tidak seperti yang diharapkan, banyak sumber yang tidak dipercaya dan memberikan informasi yang tidak tepat.

Lamanya masa pandemi terkadang membuat siswa bosan dengan cara belajar online yang dari sekolah dan pemahaman murid tidak terlalu baik, dikarenakan bosan dengan cara belajar yang monoton, penyajian materi yang tidak menarik sehingga sering membuat murid mengantuk saat belajar. Ruangguru memberikan pelayanan yang menarik para siswa dan orang tua. Ruangguru mampu menyajikan materi berupa video yang membuat siswa lebih paham dan menarik dalam belajar, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Dengan belajar di ruangguru siswa mampu mengembangkan kecerdasan visual dan pendengarannya dalam belajar, karena jika belajar dengan gaya visual dan mendengar secara berulang-ulang lebih baik dan akan lama bertahan di otak siswa. Manfaat ruangguru bagi siswa yaitu siswa bisa menanyakan kepada guru materi yang tidak dimengerti kapanpun melalui aplikasi ruangguru dan siswa dapat mengulang kembali video pembelajaran yang sudah dipelajari, sehingga pemahaman siswa bisa lebih baik.

Namun saat menjelaskan materi, siswa terkadang memiliki beberapa kendala dan mengakibatkan tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik dan waktu belajar reguler secara daring juga lebih sedikit dibandingkan dengan waktu belajar offline seperti biasa. Contoh seperti belajar sosiologi, jika hanya dijelaskan sebentar dan tidak secara langsung akan sulit untuk dimengerti karena materi sosiologi terdapat

banyak konsep dan istilah di sub-sub judul materinya diterangkan secara online, siswa juga kesulitan memahaminya. Kalau memanfaatkan ruangguru siswa diberikan beberapa video terkait dengan materi yang dibutuhkan, dan di akhir video juga diberikan pertanyaan yang sesuai dengan video yang dipelajari, sehingga siswa mampu lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Siswa SMA di Kota Padang juga menggunakan aplikasi ruangguru untuk menambah pemahaman siswa dalam belajar. Masa pandemi ini siswa SMA Padang sangat membutuhkan tambahan pembelajaran yang efektif seperti ruangguru, karena siswa bisa mengakses ruangguru hanya melalui telepon genggam yang dimilikinya. Dengan aplikasi ruangguru siswa dapat belajar tambahan dari beberapa video yang menarik dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengulang pembelajaran. Pada aplikasi ruangguru juga disediakan fitur tanya jawab, siswa bisa bertanya kepada pendidik/guru di ruangguru tentang materi yang tidak dimengerti.

Aplikasi ruangguru ini sangat membantu siswa SMA di Kota Padang untuk beberapa kebutuhan yang dapat membantunya dalam belajar terutama dalam pembelajaran daring. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi yang diterimanya dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Terkadang guru yang tidak bisa menjelaskan secara detail, koneksi internet yang jelek dan beberapa alasan lainnya yang bisa menghambat proses pembelajaran daring. Dengan hal-hal yang demikian aplikasi ruangguru adalah aplikasi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Hal yang berkaitan dengan di atas diungkapkan dalam hasil wawancara yang dilakukan dengan Keisya Adilla selaku siswa mengatakan:

“...Saya memanfaatkan aplikasi ruangguru untuk pendalaman materi/ pemahaman materi pembelajaran dalam belajar daring di masa pandemi dengan menonton video yang sesuai dengan pelajaran yg diberikan guru setelah itu dilanjutkan dengan kuis yang ada di akhir video untuk menguji pemahaman saat saya melihat video pembelajarannya”. (Wawancara Tanggal, 12 Januari 2021).

Dari penjelasan informan di atas dapat dipahami bahwa siswa memanfaatkan ruangguru untuk memperdalam pemahamaannya terhadap materi yang dia terima saat belajar daring dengan melihat video pembelajaran dan setelah video pembelajaran berakhir siswa diberi kuis/ latihan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, hal ini disediakan di fitur aplikasi ruangguru dan tidak hanya itu aplikasi yang menyediakan banyak video pembelajaran, bank soal, berbagai fitur lainnya yang dapat membantu siswa dalam belajar saat masa pandemi. Ditambahkan lagi dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Titi Nurjanah selaku siswa mengatakan:

“...Dengan menggunakan aplikasi ruangguru dalam penyampaian materi yang disampaikan menggunakan metode animasi sehingga dapat mudah memahami materi yang disampaikan selain itu di ruangguru juga terdapat soal-soal yang mana soal tersebut diberikan setelah adanya video pembelajaran, Sehingga saya dapat lebih memahami materi yang saya pelajari. Aplikasi ruangguru sangat bermanfaat, seperti ketika belajar daring siswa kebanyakan kurang paham dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru di sekolah karena guru hanya menjelaskan materi kurang kreativitas saat penyampaiannya dalam belajar daring berbeda dengan ruang guru, video pembelajaran yang disampaikan ruang guru berbasis animasi membuat siswa paham serta tidak bosan belajar. Ruangguru bisa membantu ketika saya tidak memahami materi pembelajaran oleh guru saya lewat daring, karena ruang guru memakai video pembelajaran dengan menggunakan metode animasi sehingga membuat siswa paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru”. (Wawancara Tanggal, 8 Januari 2021).

Dari penjelasan informan di atas dapat dipahami bahwa dengan menggunakan aplikasi ruangguru siswa mudah memahami materi pembelajaran karena penyampaian materi disampaikan dengan metode animasi dan setelah melihat video pembelajaran diberi kuis mengenai materi yang dipelajari agar siswa lebih paham. Siswa mengalami kesulitan dengan pembelajaran daring karena kurang efektifnya guru menyampaikan materi pembelajaran karena dilakukan secara daring hal tersebut dapat dibantu dengan menggunakan aplikasi ruangguru. Sehingga siswa memerlukan alternatif lain dalam meningkatkan pemahamannya terhadap pembelajaran. Serta kesulitan-kesulitan dalam belajar yang di rasa siswa saat belajar daring di masa pandemi pun dapat di atasi dengan menggunakan fitur di aplikasi ruangguru.

Pemanfaatan Bank Soal dan Pembahasan Soal

Siswa dapat latihan di fitur bank soal ini dengan memilih mata pelajaran yang diinginkan dalam mata pelajaran tersebut terdapat jumlah soal yang berbeda dari 20-50 soal dan dikerjakan selama satu setengah jam dan di akhir ada pembahasan dari soal yang dikerjakan. Soal-soal yang tersedia di fitur ini terkadang juga ada di latihan ataupun ujian yang dilakukan siswa saat belajar daring maupun saat tatap muka terbatas

yang diterapkan di sekolah. Senada dengan yang hasil wawancara yang dilakukan dengan Dea Ananda juga ikut menggunakan aplikasi ruangguru yang selaku siswa mengatakan bahwa:

“...Aplikasi ruang guru sangat membantu saya dalam pedoman mengerjakan soal-soal yang diberikan guru saat pembelajaran daring”. (Wawancara Tanggal, 8 Januari 2021).

Senada juga dengan hasil wawancara dengan Anike Putri selaku siswa mengatakan:

“...Aplikasi ruangguru dapat membantu saya, saya bisa mengerjakan latihan soal ataupun tugas dengan cukup baik. Sehingga saya tidak terlalu kaget dengan soal atau tugas yang diberi guru saat belajar daring, Ulangan harian maupun bentuk ujian lainnya” (Wawancara Tanggal, 12 Januari 2021).

Dari hal itu dapat ditarik kesimpulan saat menghadapi *test* atau ujian sekolah siswa merasa lebih siap dalam menjawab soal. Waktu belajar daring dari sekolah pun siswa jauh lebih paham dengan materi pembelajaran dikarenakan siswa dapat memilih materi pelajaran yang akan dipelajari diruangguru. Jika siswa memilih tugas yang akan dipelajari adalah materi pembelajaran yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya di sekolah, maka siswa sudah siap belajar dan sudah memiliki bekal ilmu tentang materi tersebut terlebih dahulu. Penghujung semester, ruangguru juga menyediakan ulangan atau ujian. Soal ujian yang diberikan tidak jauh berbeda dengan materi yang dipelajari dan juga dengan ulangan harian yang diberikan di sekolah.

Pemanfaatan fitur Ruangles Online dan Roboguru

Di ruangguru ada dua fitur yang dapat dimanfaatkan untuk konsultasi tugas yaitu menggunakan fitur ruangles online dan menggunakan fitur roboguru.

Fitur Ruangles Online

Fitur ruangles online merupakan layanan yang menawarkan layanan konsultasi tugas yang berupa soal HOTS yang sukar di selesaikan oleh siswa. Fitur ruangles online ini sangat membantu siswa, ketika siswa memiliki soal HOTS yang sukar untuk diselesaikan sendiri, dan sering dijadikan soal yang harus ditanggung untuk dijawab, ruangguru menyediakan fitur ruangles online untuk menjawab persoalan tersebut. Hasil wawancara dengan Sherly Yunimar selaku siswa menjelaskan :

“Saya memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam konsultasi tugas ataupun penyelesaian soal-soal yang di berikan guru dengan mencari materi yang bersangkutan dengan tugas dengan cara membaca rangkuman materi di aplikasi ruangguru atau bertanya langsung pada tempat yang disediakan aplikasi ruangguru yaitu fitur Ruangles Online yang dapat di akses melalui aplikasi”. (Wawancara Tanggal, 9 Januari 2021).

Senada dengan hasil wawancara di atas, Hasil wawancara dengan Wildan Avif selaku siswa mengatakan:

“...Saya memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam konsultasi tugas ataupun penyelesaian soal-soal yang di berikan guru dengan Konsultasi di fitur Ruang Les Online serta tanya jawab dengan mentor/ kakak-kakak pembimbing di fitur ruangles online tersebut. di fitur ruangles online ini saya mengfoto soal yang saya kurang paham lalu fitur tersebut mempertemukan dengan mentor yang sesuai dengan materi yang saya tanyakan lalu, saya dapat berdiskusi untuk menyelesaikan soal tersebut dengan mentor ruangguru paling lama 30 menit”. (Wawancara Tanggal, 14 Januari 2021).

Dapat dipahami dari hasil wawancara diatas, fitur ruangles online sangat membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru karena fitur ini memberikan jawaban yang ditanya secara langsung mengenai soal yang sulit bagi siswa dengan berkonsultasi dengan guru yang berpengalaman di bidang tidak hanya itu juga dapat berdiskusi mengenai beberapa soal yang dirasa sulit tetapi memiliki jangka waktu 30 menit dalam mengaksesnya. Tetapi dalam mengakses fitur ini siswa harus membayarnya dengan 1 poin yang seharga Rp. 20.000,-.

RoboGuru

Fitur roboguru merupakan fitur yang dapat membantu siswa dalam menjawab soal dari berbagai mata pelajaran dengan memberikan pembahasan rekomendasi video konsep belajar. Fitur roboguru dapat menjadi salah satu solusi praktis dan efektif dalam membantu siswa untuk menyelesaikan tugas di rumah dimana siswa tetap menerima materi penjelasan konsep belajar dan dapat saling berdiskusi, bukan hanya

sekedar menyalin jawaban saja. Senada dengan penjelasan di atas, hasil wawancara dengan Keisya Adilla Enardi selaku siswa menjelaskan:

“...Saya memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam konsultasi tugas ataupun penyelesaian soal-soal yang di berikan guru saya dengan bertanya melalui pesan japri (jalur pribadi) kepada bot Wa fitur Roboguru di ruangguru atau melihat bank soal yg sudah tersedia di ruangguru”. (Wawancara Tanggal, 14 Januari 2021).

Pernyataan yang sama juga diutarakan oleh Hanifa mutiara selaku siswa menjelaskan:

“...Saya menggunakan fitur Roboguru untuk nanya-nanya jawaban dari soal/tugas yg saya tidak paham dan juga saya pakai untuk nonton video pembelajaran yg saya kurang paham untuk memahami materi mengenai tugas tersebut. Saya perdalam materi dengan menonton video di ruang belajar lalu saya tanya-tanya penyelesaian soal/tugas pakai Roboguru”. (Wawancara Tanggal, 14 Januari 2021).

Dapat dipahami dari hasil wawancara diatas, siswa yang menggunakan fitur ini mendapatkan jawaban dari soal atau tugasnya di fitur ini, siswa dapat menjadi lebih paham dengan jawaban yang diperoleh melalui video rekomendasi. Manfaat dari fitur roboguru ini sudah dirasakan oleh beberapa siswa. Dapat dipahami fitur roboguru ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk konsultasi soal-soal yang dirasa sulit, pada fitur ini siswa diarahkan dengan diberikan beberapa video pembelajaran rekomendasi mengenai soal-soal yang sulit tadi untuk memahami materi pembelajaran mengenai soal tersebut dan siswa juga diarahkan untuk melihat beberapa pembahasan mengenai soal tersebut terkadang diberikan rangkuman materi mengenai soal tersebut juga. Intinya fitur ini memberikan penjelasannya dulu untuk membuat siswa paham dulu setelah itu baru siswa mendapatkan jawaban yang diminta dan fitur ini dapat diakses secara gratis oleh siswa. 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 untuk mengetahui dampak dari pemanfaatan aplikasi ruangguru dari beberapa siswa yang menjadi informan yang didapatkan, ada 5 data orang siswa yang bisa peneliti pergunakan untuk memaparkan dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh Siswa SMA Dari Ulangan Harian (UH) sebagai berikut:

Tabel 2. Peningkatan Nilai Ulangan Harian Siswa dari Empat Mata Pelajaran dalam Pembelajaran Daring

No	Nama	Matematika			Bahasa Inggris			Sosiologi			Ekonomi		
		UH 1	UH 2	UH 3	UH 1	UH 2	UH 3	UH 1	UH 2	UH 3	UH 1	UH 2	UH 3
1	Wildan Avif	78	82	88	80	82	86	78	82	85	78	80	82
2	Hanifa Mutiara	76	79	82	75	78	80	80	85	92	78	84	85
3	Aprilia Wahyuni	78	80	86	76	78	84	78	84	87	80	84	90
4	Titi Nurjanah	80	84	90	81	84	85	80	84	90	78	82	85
5	Anike Putri	79	85	88	76	80	82	79	84	88	76	80	82

Sumber: Data hasil nilai ulangan harian lima siswa SMA yang menjadi informan

Berdasarkan tabel diatas, dampak pemanfaatan aplikasi ruangguru oleh siswa SMA di Kota Padang di masa pandemi, 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 hasil ulangan hariannya dari beberapa materi pembelajaran yang dilakukan di saat pembelajaran daring.

Berdasarkan pada temuan peneliti, maka peneliti menggunakan teori Struktural Fungsionalisme yang dikembangkan oleh Robert K. Merton untuk mengkaji Pemanfaatan ruangguru dalam belajar oleh siswa SMA di Masa Pandemi. 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 (Ritzer, G & Goodman, 2011). Menurut Merton juga memperkenalkan konsep Fungsi Manifes dan Fungsi Laten. Kedua istilah ini memberikan tambahan penting bagi analisis fungsional (Ritzer, 2011). Fungsi Manifes adalah fungsi yang nyata, sedangkan Fungsi Laten adalah fungsi yang tidak tampak/ Tersembunyi. Menurut teori dari Robert K. Merton dapat dianalisis mengenai 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, siswa menyelesaikan tugas/ PR (Pekerjaan Rumah) tepat waktu. Selanjutnya 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.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan 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 belajar di masa pandemi terdiri dari 3 bentuk pemanfaatan aplikasi Ruangguru bagi siswa SMA di kota Padang. Pertama, pemanfaatan video pembelajaran Ruangguru dan kuis. Kedua, pemanfaatan bank soal dan pembahasan soal. Ketiga, pemanfaatan fitur ruangles online dan roboguru. 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 pergunakan untuk memaparkan dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh Siswa SMA dari Ulangan Harian (UH) dan 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 hasil ulangan hariannya dari beberapa materi pembelajaran yang didapatkan data dilakukan di sekolahnya.

Daftar Pustaka

- Briliannur, D. C. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal MAHAGURU*, 2(1), 28–37.
- Chinmi, M & Marta, M. (2020). Ruang Guru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during Pandemic in Indonesia. *Jurnal Revista Românească Pentru Educație Multidimensională*. 12(2), 118–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297> RuangGuru.
- Cresswell, J. W. (2016). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fattah, R. A dan Sujono, F. K. (2020). Social Presence of Ruangguru in Social Media during Covid-19 Pandemic. *Jurnal The Messenger*, 12(2), 180. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v12i2.2276>.)
- Gunawan, I. G. D. (2020). The Use of Ruang Guru Application as Online Teaching Communication Media in The New Normal Era. 214–224.
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- John, C. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Merliana, N. P. E. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 37–53. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.54>.
- Moleong, L. J. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). p-ISSN: 2598-8700 (Printed) 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)*, 4(2), 30–36.
- Ritzer, G. (2011). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berpradigma Ganda*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ritzer, G & Goodman, D.J. (2011). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Sari N. M., Erianjoni, E., Sylvia, I., Unbk, H., & Pariaman, S (2019). Perilaku Siswa Menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer di SMAN 3 Kota Pariaman Tahun 2018. *Jurnal Perspektif Sosiologi*, 2(1), 1–11.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yasni, S. & Erianjoni, E. (2019). Dinamika Organisasi Sekolah (Studi Kasus: SD IT Ar-Rahman Palangki, Kecamatan IV Nagari, Kabupaten Sijunjung). *Jurnal Perspektif*, 2(3), 337-344. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/perspektif.v2i3.123>.