



IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024

Titi Suriani¹, Budi Purnomo², Isrina Siregar³

titisurianily@gmail.com¹, budipurnomo@unja.ac.id², isrinasiregar@unja.ac.id³

^{1,2,3}Universitas Jambi

Informasi Artikel

Article history:

Received Agust 05, 2024

Revised Sep 12, 2024

Accepted Nov 30, 2024

Available online Des 05, 2024

Kata Kunci :

Implementasi, aplikasi ruang guru, siswa SMA Al-Falah Jambi

Keywords:

Implementasi, Room/s Teacher, Students Of Al-Falah Islamic High School, Jambi City



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa ada beberapa masalah pada kendala penggunaan aplikasi ruang guru oleh siswa-siswi yang menggunakannya, kurangnya memahami maksud dan tujuan aplikasi tersebut dan dengan pencapaian belajar mereka yang belum optimal sehingga mereka memutuskan untuk bergabung dengan bimbingan belajar aplikasi ruang guru. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan indikator penelitian tentang aplikasi apa saja yang terdapat dalam ruang guru yang disesuaikan dengan materi pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ruang guru memberikan dampak yang positif bagi minat belajar siswa dan peneliti mengetahui apa yang menjadi kekurangan dalam aplikasi ruang guru tersebut sehingga

dapat menghambat proses belajar siswa tersebut. Dengan aplikasi dan fitur yang ada di ruang guru diharapkan siswa mampu belajar mandiri dan berlatih soal-soal yang bagus untuk meningkatkan prestasi belajar mereka, namun kendala yang peneliti temukan yaitu pada fitur ruang diskusi yang penindakannya kurang cepat sehingga siswa ketika mengerjakan tugas butuh waktu beberapa lama untuk dapat memperoleh jawaban. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ruang guru sangat efektif untuk belajar mandiri siswa di rumah, karena tanpa memerlukan biaya tambahan untuk transportasi bimbingan keluar rumah, dan efisien terhadap waktu karena siswa bisa belajar mandiri di rumah bersama smartphone nya masing-masing. Selain itu adapun kendala nya yaitu ada beberapa fitur yang kurang cepat menanggapi atau memberi respon seperti pada fitur ruang diskusi.

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out that there are several problems with the use of the Ruang Guru application by the students who use it, their lack of understanding of the purpose and objectives of the application and their learning achievement is not yet optimal, so they decide to join the tutoring of the Ruang Guru application. . This research method uses qualitative research with descriptive research type. The data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. By using research indicators about what applications are available in the teacher's room which are adapted to history learning material. The results of the research show that the use of the teacher's room application has a positive impact on students' interest in learning and researchers know what the deficiencies in the teacher's room application are so that they

can hinder the student's learning process. With the applications and features in the teacher's room, it is hoped that students will be able to learn independently and practice good questions to improve their learning achievement, but the problem that the researchers found was that the discussion room feature was not implemented quickly enough so that when students were working on assignments it took some time to get answers. This research can be concluded that the use of the teacher's room application is very effective for students' independent learning at home, because it does not require additional costs for transportation outside the house, and is time efficient because students can study independently at home with their respective smartphones. Apart from that, the problem is that there are several features that are not fast enough to respond or respond, such as the discussion room feature.

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi yang sangat identik istilah modernisasi semua aspek kehidupan menunjukkan adanya perubahan. Perubahan mengikuti perjalanan perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat. Teknologi merupakan salah satu penawaran yang sangat menggiurkan bagi setiap orang.

Perkembangan di dunia pendidikan tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi yang semakin maju, dikarenakan semakin banyak sumberdaya manusia yang jenius dan cerdas, maka dari itu terbentuknya generasi kehidupan yang kondusif serta tidak lepas dari perkembangan teknologi. Guru dan siswa juga tidak boleh ketinggalan memahami teknologi-teknologi yang ada di ruang lingkup perkembangan zaman yang semakin canggih dikarenakan semua perkembangan teknologi sangat berpengaruh besar dalam aktivitas pekerjaan dan di sekolah, manusia semakin diperuntukkan untuk cekatan dalam memahami teknologi yang lebih memudahkan manusia.

Menurut Asyhar (2012:5) yang mengutip pendapat Suparman (1997:177) media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977:87) dan Hujair AH Sanaky (2013:3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Pembelajaran yang kita saksikan pada era sekarang peserta didik melalui proses belajar di sekolah yang sudah tidak lagi berjalan secara kondusif sehingga guru-guru yang ada di sekolah tidak bisa menjelaskan pembelajaran secara kondusif kembali dikarenakan sekolah sudah banyak belajar dirumah yang mengakibatkan siswa banyak ketinggalan pelajaran-pelajaran yang seharusnya bisa mereka pelajari, oleh karena itu tetang adanya program yang diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan materi-materi pembelajaran secara menarik dan kondusif yaitu melalui Aplikasi online salah satunya aplikasi Ruang Guru yang menyediakan materi-materi yang dibutuhkan oleh siswa.

Akan tetapi manusia tidak pernah lepas dari pemikiran dan akalnya, sehingga manusia selalu mempunyai cara untuk memikirkan permasalahan pendidikan yang di hadapi oleh siswa-siswa yaitu dengan cara mencari jalan keluar dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi yang semakin hari semakin berkembang di seluruh dunia sehingga manusia modern sekarang sangat jarang tidak mengenal Teknologi. Sehingga

manusia memikirkan bagaimana mengatasi proses pembelajaran siswa agar berjalan secara kondusif dan lebih mudah untuk mempelajari dan memahami ilmu-ilmu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang terkesan tidak membosankan dan menarik yaitu dengan cara menciptakan sebuah aplikasi teknologi yang menggunakan alat dan media-media di masa kini.

Siswa yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru bisa menggunakan *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan biasanya siswa menggunakan *Hanphone* dan laptop hanya untuk bermain gameonline atau sekedar menonton *youtube*, akan tetapi siswa sekarang bisa di arahkan untuk lebih memanfaatkan media sosial *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan bermanfaat. Aplikasi Ruang Guru bisa digunakan oleh siswa tingkat SMP dan SMA yang sudah layak untuk memanfaatkan media *Haphone* dan Laptop dan dibenarkan atas izin orang tua. Penggunaan Aplikasi Ruang Guru bertujuan mempermudah siswa untuk memahami materi yang belum teramat sangat dipahami dalam mengerjakan secara online, disebabkan siswa merasa sulit memahami pembelajaran yang adakalanya tidak lebih dari materi yang ada didalam buku.

Penggunaan aplikasi ruang guru dinilai dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Ginting,2020) membuktikan bahwa aplikasi ruangguru merupakan aplikasi yang baik untuk digunakan dan memiliki hubungan terhadap minat belajar siswa kelas 2 SMA Negeri 1 berastagi, dimana sebesar 27% aplikasi ruangguru berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 2 SMA Negeri 1 berastagi. Pada penelitian lain Oleh (Fitri,2020), menyatakan bahwa aplikasi ruangguru menjadi aplikasi bimbingan belajar online yang mampu memberikan kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Hal ini juga pernah diteliti oleh (octaviani,2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi ruangguru juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Ruang Guru mengembangkan berbagai layanan belajar berbasis teknologi komunikasi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruang Guru. Dengan bekerja sama dengan pemerintah, Ruang Guru diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada pelajar Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Mengenai Aplikasi Ruang Guru belum digunakan oleh seluruh sekolah terkusus sekolah yang ada di Kota Jambi, setelah melakukan observasi dari salah satu sekolah Islam di Kota Jambi, sekolah ini yang ditemukan telah menggunakan aplikasi Ruang Guru tersebut akan tetapi tidak semua siswa ikut serta dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru, sehingga penulis menanyakan berapakah asesmen yang terdapat di sekolah tersebut dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru.

Permasalahan yang ditemukan penulis ketika di lapangan mengenai Aplikasi Ruang Guru yaitu. pertama, masih banyak siswa SMA Islam Al-Falah yang belum mengikuti aplikasi Ruang Guru dikarenakan faktor harga paket yang cukup tinggi, kedua adanya siswa yang sudah mengikuti alokasi Ruang Guru akan tetapi tidak mengikuti proses pembelajarannya sesuai dengan jadwal pertemuan yang ditentukan. Ketiga, siswa yang belum bisa memanfaatkan aplikasi Ruang Guru dengan benar yaitu hanya menggunakan aplikasi Ruang Guru ketika kesulitan menjawab tugas latihan saja. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis di lapangan mengenai judul "Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di Sma Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Ajaran

2023-2024” maka penulis memilih judul ini sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana aplikasi ruang guru?, (2) bagaimana implementasi aplikasi ruang guru di sma islam al-falah kota jambi. setelah rumusan masalah dimermuskan maka sehubungandengan itu yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui aplikasi ruang guru, (2) mengetahui implementasi aplikasi ruang guru di sma islam al-falah jambi.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Bagi peserta didik,

Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi bagi peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka bisa lebih fokus dalam mengikuti muatan pelajaran khususnya dalam pembelajaran Sejarah, (2) Bagi guru, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan guru dalam memotivasi siswa agar menjadikan ruang guru sebagai media belajar dirumah.(3) Bagi sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pengajaran agar mampu lebih aktif dalam pembelajaran khususnya dalam penggunaan media Teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif yang didefinisikan sebagai penelitian yang mendasarkan pada mutu kalimat dengan memaparkan dan menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan rinci tentang fenomena penelitian secara jelas kondisi yang alamiah (Khairinal,2018:26). Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Satori & Komariah,2009:25).

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan pada penelitian kualitatif, sebagai berikut:

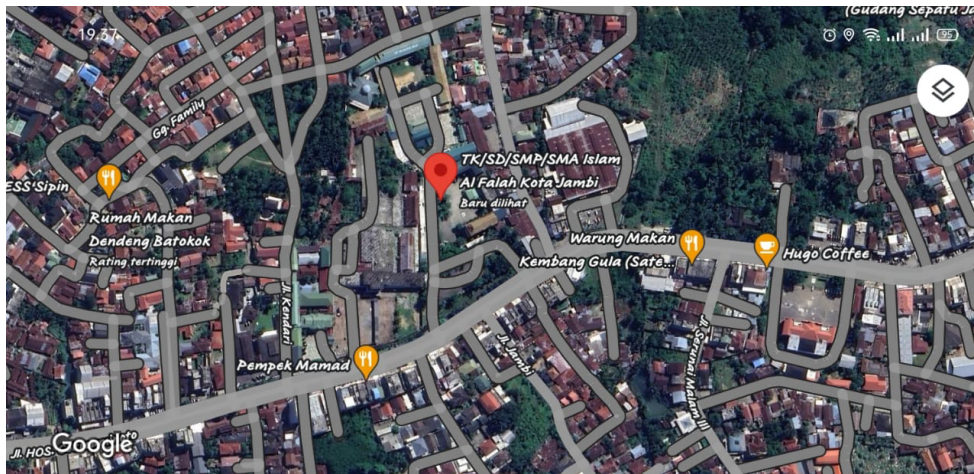
1. Observasi lapangan, dari tahap observasi ini peneliti ingin mencari data bagaimana proses pembelajaran antara peserta didik dengan guru setelah dan sebelum menggunakan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa siswa sma islam al-falah kota jambi pada jam-jam luang disekolah dengan mengamati langsung pada tempat penelitian.
2. Wawancara, adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui bertanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui tahap wawancara ini, penulis memilih target yang akan diwawancarai dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yaitu guru sejarah dan tiga siswa sma islam al-falah kota jambi.
3. Dokumentasi, jadi dokumen yang peneliti butuhkan diperoleh dari hasil dokumentasi terkait dengan dokumentasi kegiatan observasi lapangan, dokumentasi hasil wawancara guru sejarah dan siswa.

penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi pustaka. Menurut Harahap (2014:68) dikatakan studi pustaka karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah, dan lainnya.

Pada penelitian ini, data-data atau bahan-bahan yang diperlukan peneliti dapat dari karya tulis Jurnal. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti ingin mendeskripsikan

Mengenai penggunaan media teknologi dan informasi Aplikasi Ruang Guru dalam pembelajaran di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi, pada tanggal 26 September sampai dengan 24 November 2022. Alamat SMA Islam Al-falah Kota Jambi yaitu berada di Jl. Hos Cokroaminoto, Selamat, Kec. Danau Sipin, Kota Jambi Prov. Jambi.

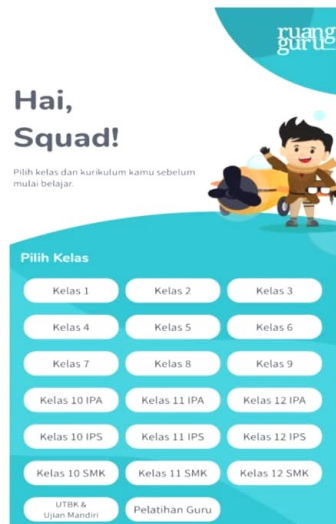
Yayasan Islam Al-Falah terbentuk pada tahun 1989 berdirilah TK dan SD Al-Falah yang berlokasi di samping masjid Agung jambi. Sedangkan SMU islam Al-Falah jambi mulai di buka pada tahun 1997.

Pada tahun 1999 didirikan bangunan baru bertingkat untuk SMP dan SMU di jalan Hos Cokroaminoto Kelurahan Selamat (samping gedung ASM/STIE jambi) pengembangan tersebut bertujuan untuk ikut berperan aktif dan bertanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan Nasional yang bermuatan islam.



Pada tahun 2003, telah dapat berdiri pula masjid yang berukuran 20 m x 20 m untuk sholat zuhur dan ashar berjama'ah yang dilaksanakan oleh siswa/I SMP-SMU Islam Al-Falah bersama-sama kepala sekolah, guru, dan karyawan/ti. Atas bantuan dan kerjasama dari PMDA TK I dan Dinas PU, jalan masuk dari jalan raya utama sampai ke lapangan upacara dalam kompleks SMP-SMU Islam Al-Falah Jambi sepanjang 275 x 40 m telah selesai di aspal pada 28 April 2003. Dalam tahun 2003 ini juga telah di ajarkan pengetahuan computer untuk siswa/I, dibimbing oleh guru yang berpengalaman.

Aplkasi Ruang Guru

PT Ruang Raya Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Ruangguru merupakan perusahaan rintisan yang telah berdiri sejak tahun 2014. Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) ditemani oleh seorang CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Ruangguru menjadi perusahaan rintisan terbaik di Indonesia dalam aspek teknologi pendidikan. Perusahaan ini menyediakan layanan belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu menggunakan teknologi. Layanan belajar yang ditawarkan oleh Ruangguru dapat diakses secara daring menggunakan ponsel maupun laptop.



Gambar 1. Fitur Ruang Belajar
Sumber : Aplikasi Ruangguru

- 
Tampilan Seperti UNBK
 Memberikan pengalaman tryout yang serupa dengan mengerjakan ujian nasional berbasis komputer (UNBK) yang sebenarnya.
- 
Pembahasan Soal
 Memahami hasil pengerjaan tryout yang telah kamu kerjakan.
- 
Analisa Berdasarkan Topik
 Mengetahui topik pelajaran yang perlu ditingkatkan dengan analisa berdasarkan topik tryout yang telah kamu ikuti.
- 
Peringkat Tryout
 Melihat peringkat tryout secara nasional agar menjadi motivasi untuk terus belajar lebih baik.

Gambar 2. Fitur Ruang Uji
Sumber : Aplikasi Ruangguru



Gambar 3. Fitur Ruang Les
Sumber : Aplikasi Ruangguru

Ruangguru didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara (CEO Ruangguru) dan Muhammad Iman Usman (CPO Ruangguru) pada April 2014. Menurut website Ruangguru (2021) dalam rubrik blog Ruangguru (di akses 12 oktober 2023), hingga saat ini pengguna layanan Ruangguru telah mencapai 22 juta orang dan terus

meningkat seiring berjalannya waktu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan jumlah pengguna sebanyak 7 juta pengguna dari tahun 2019. Ruangguru juga telah menaungi 300 ribu guru yang menawarkan jasanya pada lebih dari 100 bidang pembelajaran yang berbeda.

Ruangguru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum di mana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung dengan internet. Adanya penggabungan antara aplikasi Ruangguru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan. Karena semua pembelajaran saat ini sangatlah mudah didapatkan dan diakses dimanapun siswa berada, siswa tidak perlu harus pergi ke perpustakaan sekolah maupun perpustakaan umum datang dan bayar mahal ketempat les, namun siswa hanya perlu cukup menggunakan *smartphone* dan *gadget* untuk belajar dan mencari informasi. Aplikasi ruang guru mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam *forum grup* obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan.

Ruangguru memiliki berbagai fitur yang menarik seperti cara pemecahan soal yang jauh lebih mudah dan gampang diingat. Ruangguru juga kerap melakukan acara untuk menarik minat anak sekolah Indonesia dengan melakukan acara-acara yang disukai oleh pelajar-pelajar. Selain memiliki fitur yang banyak dan dengan biaya yang terjangkau, Ruangguru juga menciptakan “Aplikasi Orang tua-Ruangguru” yang digunakan oleh orang tua pengguna aplikasi Ruangguru untuk memantau perkembangan belajar anaknya.

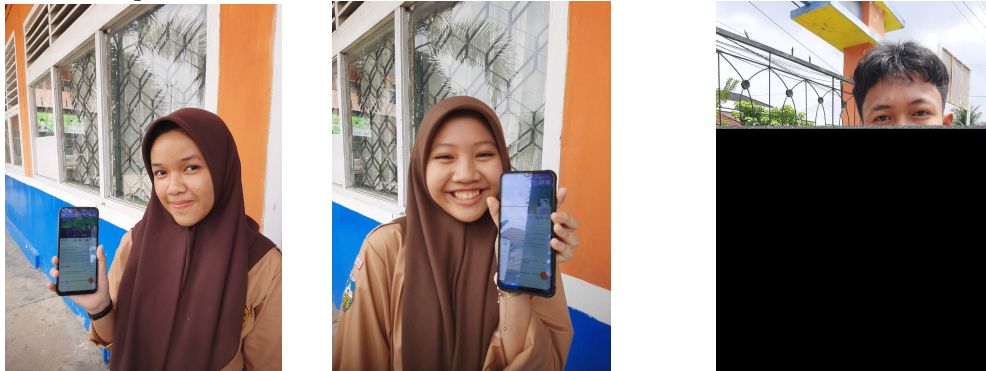
Ruangguru memiliki misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal. Ruangguru juga memiliki visi untuk memberikan layanan belajar bermutu dengan harga terjangkau, memaksimalkan mutu dan mewujudkan lapangan kerja bagi tenaga pendidik, serta memudahkan pelajar, tenaga pendidik, maupun orang tua dalam kegiatannya melalui teknologi pendidikan Ruangguru. (Ruangguru, n.d. di akses 12 oktober 2023).

Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di Sma Islam Al-Falah Jambi

Implementasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi, telah diterapkan oleh siswa dengan baik, baik pada proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah. Aplikasi tersebut telah dimanfaatkan siswa dengan baik sebagai sumber dan media belajar, baik dalam memperdalam ilmu pengetahuan ataupun dipergunakan dalam melatih kemampuan dalam mengerjakan Latihan, karena didalam aplikasi ruang guru tersebut banyak sekali fitur yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dari wawancara diatas dapat peneliti simpulkan bahwa implementasi aplikasi ruang guru telah di implementasikan disekolah sebagai wadah belajar lainnya, dan telah dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Dapat dilihat bahwa siswa-siswi yang menggunakan aplikasi ruang guru mengimplementasikan aplikasi ruang guru untuk belajar mandiri di rumah maupun disekolah.

Berdasarkan wawancara Bersama Guru terkait dengan implementasi aplikasi Ruang Guru pada siswa SMA Islam Al-Falah yaitu : Guru menjelaskan bahwa siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru pada proses pembelajaran baik dirumah ataupun disekolah, karena dengan adanya aplikasi tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar, dan hal tersebut sangat memiliki dampak positif bagi siswa, karena adanya aplikasi ruang guru tersebut siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang

sebenarnya, dan tidak mempergunakan kecanggihan teknologi untuk hal yang tidak baik yang tidak berguna bagi mereka, dari keterangan narasumber bisa dilihat telah hampir 75% siswa menggunakan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat mengakses berbagai fitur untuk membantu belajar dan mengerjakan tugas bersama mentor atau tutor dari mata pelajarannya masing-masing. Fitur-fitur lengkap ruang gurupun memudahkan para penggunanya untuk belajar dirumah maupun disekolah.



Dapat disimpulkan bahwa 75% siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan adanya aplikasi tersebut siswa memiliki wadah belajar lain selain disekolah, rumahpun bisa menjadi wadah lain untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, terbukti banyak siswa yang menggunakan aplikasi tersebut untuk mempersiapkan diri dalam melaksanakan UTBK, dan juga berdasarkan wawancara Bersama guru, guru menganggap aplikasi ini banyak sekali memberikan dampak positif kepada siswa, siswapun sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk hal yang baik dan berguna untuk mereka, disbanding dipergunakan untuk hal yang berdampak buruk.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara bersama siswa-siswi SMA Islam Al-Falah yang sudah aktif menggunakan aplikasi ruang guru sebagai media pembantu dalam melakukan pelajaran tambahan dirumah maupun disekolah, dimana hasil wawancara tersebut sudah sejalan dengan penelitian atau pendapat dari hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Pendapat siswa Dari hasil wawancara pada pertanyaan ke sepuluh tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat memahami fitur aplikasi ruang guru tersebut, sehingga siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal Latihan di aplikasi tersebut, walaupun di awal percobaan sedikit kesulitan.

Dari pertanyaan pertama pada hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang belum mengetahui atau menguasai beberapa fitur akibat dari barunya siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut, namun dilain sisi siswa merasa aplikasi tersebut sangat membantu dalam pembelajaran. Dan hal tersebut sejalan dengan menurut Yushita, dkk (2021:205) bahwa dalam aplikasi Ruangguru memiliki fitur banyak dan menarik yang mampu membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Aplikasi Ruangguru bertujuan untuk membangun suasana belajar yang mengasyikkan sehingga terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, ekonomis, inovatif, dan komunikatif.

Berdasarkan pendapat narasumber, siswa kelas IX ips sma al-falah kota jambi dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa mereka sebelumnya sudah mengetahui aplikasi ruang guru, namun tidak memahami keseluruhan fungsi dan konsep indikator

dari aplikasi ruang guru tersebut. Mereka mempelajari tahap demi tahap sampai dengan memahami cara menggunakan fitur-fitur yang ada terutama dalam mata pembelajaran sejarah. Selain itu siswa tersebut juga sangat menyukai pembelajaran mandiri di rumah maupun disekolah dengan bantuan bimbingan belajar aplikasi ruang guru, tutor mata pelajarannya juga dapat menjelaskan dengan baik dan benar sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dilain sisi ketiga narasumber menyebutkan sangat menyukai aplikasi ruang guru, dikarenakan sangat efektif dalam membantu dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dilihat bahwa siswa-siswi yang menggunakan aplikasi ruangguru mengimplementasikan aplikasi ruang guru untuk belajar mandiri di rumah maupun disekolah, mereka dapat mengakses berbagai fitur untuk membantu belajar dan mengerjakan tugas bersama mentor atau tutor dari mata pelajarannya masing-masing.Selain itu, ada beberapa kendala dalam pembelajarannya yaitu jika berada di runag diskusi, siswa kurang puas terhadap tempo tutor atau admin menjawab pertanyaan, sehingga terkendala waktu yang cukup lama untuk dapat menjawab tugas atau pekerjaan rumah yang sedang dikerjakan.

Dengan Media teknologi Aplikasi Ruang Guru memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dalam pembelajaran. Oleh karena itu setiap orang dituntut untuk memahami teknologi, sehingga hubungan komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Media Teknologi dalam pembelajaran merupakan proses penyampaian pembelajaran kepada orang lain dengan menggunakan cara tertentu, mengembangkan berbagai gagasan dan menghubungkan serta menjelaskan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa pengguna aplikasi ruang guru sangat menyukai belajar dengan menggunakan ruang guru karena mereka dapat belajar mandiri dan praktis serta efisien karena tidak perlu bepergian keluar rumah untuk bimbingan belajar. Fitur yang ada di aplikasi tersebut sangat lengkap dan banyak sehingga sangat membantu pembelajarannya, Menyesuaikan dengan minat dan keinginan siswa serta menyelesaikan ulangan dan PR dengan baik dan benar. Ada beberapa kendala yang ditemui yaitu ada laman diskusi, yang terkadang tidak selalu cepat direspon oleh mentor atau adminnya sehingga siswa sedikit lambat memperoleh informasi atau pengetahuan atau materi yang ingin ditanyakan. Siswa tersebut memiliki peningkatan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi ruang guru sebagai mentor belajar mandiri.
2. Pengimplementasian aplikasi ruang guru di SMA Dapat disimpulkan bahwa 75% siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan adanya aplikasi tersebut siswa memiliki wadah belajar lain selain disekolah, rumahpun bsa menjadi wadah lain untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, aplikasi ini banyak sekali memberikan dampak positif kepada siswa, siswapun sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk hal yang baik dan berguna untuk mereka, disbanding dipergunakan untuk hal yang berdampak buruk.

SARAN

Sebagai tindak lanjut terakhir dari kegiatan penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu disampaikan peneliti kepada pembaca. Beberapa saran yang tepat disampaikan peneliti untuk dijadikan pertimbangan antara lain :

1. Untuk siswa-siswi sebaiknya memilih ruang guru sebagai mentoir belajar mandiri karena ruang guru memiliki fitur yang lengkap dan sangat membantu pembelajaran.
2. Dan untuk aplikasi ruang guru semoga dapat terus mengupgrade dan mengupdate fitur lebih banyak dan lebih baik lagi sehingga tidak ada kendala yang berarti yang dirasakan oleh pengguna aplikasi ruang guru

DAFTAR PUSTAKA

- AH. Hujair, Sanaky. 2013. Media Pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Anggrawan, A. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. Biodik, 2(1). Anggrawan, A. (2019).
- Atwi suparman, 1997. Desain instruksional. Jakarta : dirjen. Dikti.depdikbud-pokok-pokok panduan penulisan bahan ajar di perguruan tinggi. Jakarta : balitbang dikbud.
- Asyhar, rayandra, 2012.Kreatip Mengembangkan media pembelajaran. Jakarta: referensijakarta
- Brigg. 1997. Principles of instructional desing. New york: holt, Rinehart and Winston.
- Dewi Z. 2020. Pengaruh Media Aplikasi Ruangguru Sebagai Sumber Belajar Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Mtsn 1 Blitar. Skripsi Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, [Http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/16398/](http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/16398/).
- Fitri, F. 2020. Analisis sentiment terhadap aplikasi ruangguru menggunakan algoritma naïve bayes, random forest dan support vector machine. Jurnal transformatika, 18(1), 71.
<https://doi.org/10.26623/transpormatika.v18i1.2317>
- Ginting, Y. V. 2020. PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SMA Negeri 1 Berastagi). Universitas Sumatera Utara
- Khairinal. 2018. Penelitian Kuantitatif. Jambi: Salim Media Indonesia
- Octaviani, M. 2020. Pengaruh media pembelajaran online aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa. Universitas serang raya
- Ruangguru, career. 2023, data umum ruangguru. (di akses 12-10-2023)
- Satori, D. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Widya Padjajaran
- Siallagan, Ernita Br. 2019. Skripsi Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Pada Siswa/Siswikelas II SMA Feansiskus Bandar Lampung). Bandar Lampung.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yushita, Dkk. 2021. Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. E-Jurnal.Iain-Padangsidimpuan.