



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU PADA  
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS VI DALAM PENINGKATAN  
KULITAS PENDIDIKAN DI KOTA MAKASSAR**

*The Effectiveness of Using the Teacher's Room Application In Class VI  
Elementary School Students In Improving The Quality Of Education In  
Makassar City*

**Yulianti Retno Wulandari<sup>1</sup>, Kaharuddin<sup>2</sup>, Ashar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2</sup>Email: kaharuddin@unismuh.ac.id

<sup>3</sup>Email: ashar@unismuh.ac.id

**Abstract**

*This study aims to describe how effective the use of the teacher's room application is in improving the quality of education in Makassar City. This research includes qualitative research with a descriptive approach. The data sources were selected by purposive sampling (purposed sample), the data were collected using interview techniques, observation, and documentation, analytical techniques using qualitative descriptive analysis, namely data reduction, data presentation, conclusion drawing or verification. The results of the study on the effectiveness of the use of the teacher's room application in grade VI elementary school students in improving the quality of education in the City indicate that: (1) the effectiveness of the use of this teacher's room application at the stage of observing, asking, gathering information, and communicating has not run optimally. (2) The use of the Ruang Guru application can improve the quality of education. This is proven by the process and learning tools used in this teacher's room application, all of which are up-to-date.*

**Keywords:** Teacher Room Application, Education Quality Improvement

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana keefektifan penggunaan aplikasi ruang guru dalam peningkatan kualitas pendidikan di Kota Makassar. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu menggambarkan hasil penelitian dengan mendeskripsikan data aktual yang diperoleh dalam efektivitas penggunaan aplikasi ruang guru dalam peningkatan kualitas pendidikan di kota Makassar sumber data dipilih dengan *purposive sampling* (sampel bertujuan), data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, teknik analisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian efektivitas penggunaan aplikasi ruang guru pada siswa sekolah dasar kelas VI dalam peningkatan kualitas pendidikan di Kota menunjukkan bahwa: (1) keefektifan penggunaan aplikasi ruang guru ini pada tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan belum berjalan secara maksimal. (2) Penggunaan aplikasi Ruang Guru dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini terbukti dengan proses serta perangkat pembelajaran yang digunakan pada aplikasi ruang guru ini semuanya terbaru.

**Kata Kunci:** Aplikasi Ruang Guru, Peningkatan Kualitas Pendidikan

**PENDAHULUAN**

Undang-undang tidak resmi No. 19 Tahun 2005, dalam siklus standar

menyarankan bahwa pengalaman yang berkembang di setiap unit sekolah dasar dan tambahan harus intuitif, bergerak, menyenangkan, menguji, dan membujuk siswa untuk mengambil bagian secara efektif dan memberikan ruang yang cukup untuk imajinasi dan dorongan kebebasan sebagai per hadiah dan minat. juga, kemajuan fisik dan mental siswa.

Belajar merupakan suatu siklus yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan penyesuaian tingkah laku. Perubahan ini terjadi karena hubungan antara individu dan keadaannya saat ini. Akibatnya, belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja (Zaniyati, 2017).

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kemampuan untuk memperoleh sesuai dengan target eksplisit yang telah disusun. Dengan cara ini tugas utama pendidik dalam tindakan ini adalah merencanakan suatu instrumen yang dapat mengumpulkan informasi tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Zaniyati, 2017).

Waktu interupsi mendesak individu untuk meningkatkan. Pengembangan dalam pelatihan diharapkan dapat mencapai tujuan instruktif atau mengurus masalah sekolah umum melalui pemikiran, komponen, teknik yang dilihat atau dilihat sebagai hal baru bagi individu atau perkumpulan (masyarakat), sebagai mediasi (wahyu baru). atau sekali lagi pengungkapan (baru-baru ini ditemukan). individu). 1 Inovasi dalam persekolahan dibagi menjadi dua model, yaitu: (a) hirarkis, khususnya model pengembangan instruktif yang dibuat oleh beberapa perkumpulan sebagai pionir/pengelola yang diterapkan pada bawahan; dan pengembangan instruktif yang diselesaikan oleh Departemen Pendidikan Nasional sampai saat ini. (b) Bottom-up, khususnya model kemajuan base up yang dilakukan sebagai usaha untuk menggarap pelaksanaan dan sifat persekolahan. 2 Salah satu fase kemajuan instruktif adalah melalui kerangka e-learning atau kerangka pembelajaran elektronik. Untuk alasan apa peningkatan dan pengembangan kecepatan dalam pelatihan diperlukan pada periode runtuh.

E-learning memiliki keunggulan, antara lain (a) kecerdasan (intuitiveness), (b) kebebasan, (c) keterbukaan dan (d) peningkatan. Istilah e-learning semakin dikenal akhir-akhir ini, begitu banyak tahapan atau sistem sekolah berbasis internet saat ini telah melonjak.

E-learning sendiri saat ini diterapkan secara luas karena inovasi dan web membuat pengalaman pengajaran dan pendidikan lebih mudah beradaptasi dan mahir tanpa dibatasi oleh kenyataan. 4 E-learning sendiri sebenarnya sudah hadir di Indonesia mulai sekitar tahun 2002, namun sampai saat ini e-learning sendiri sudah hadir di Indonesia. learning will be learning - system. atau tahap pembelajaran yang saat ini terkenal atau terkenal di kalangan mahasiswa di Indonesia adalah Ruangguru. Ruangguru sendiri merupakan tahap berbayar yang direncanakan untuk siswa sekolah dasar dan menengah, sebenarnya ada banyak tahap e-learning seperti Zenius, Edulab, Ganesha Operation dan lain-lain. Namun, per tahun 2020, Ruangguru telah digunakan oleh lebih dari 15 juta siswa dan diawasi oleh 300.000 pendidik dan 100 mata pelajaran.

Sejak latihan belajar di sekolah dibatalkan karena pandemi mahkota, pemanfaatan tahap pembelajaran internet telah lepas landas. Ada lebih dari 1 juta siswa yang memanfaatkan Ruangguru selama pandemi.

Begitu pula di masa pandemi Covid 19, Ruangguru kembali menghadirkan program untuk membantu seluruh daerah, khususnya pelajar dan pendidik, di

Indonesia. Ini adalah program pendidikan sekolah berbasis internet gratis, berbagai rekaman pembelajaran untuk setiap poin dan tingkat kelas, pendahuluan gratis, dan berbagai pertanyaan dan jawaban. Selanjutnya, program kelas merupakan kerangka belajar bagi semua instruktur dan perintis sekolah. Ini memberikan strategi pembelajaran berbasis web yang sukses, teknik dan konfigurasi untuk SDM para eksekutif di sekolah. Saat ini jumlah siswa di aplikasi Ruangguru lebih dari 15 juta siswa SD, SMP, dan SMA di seluruh Indonesia. Apalagi banyak dari mereka mendapatkan sertifikat dari bagian inspirasi belajar, positioning atau memasuki sekolah fantasi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Ruang Guru bagi siswa kelas VI dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru untuk menggunakan media Aplikasi Ruang Guru Pembelajaran yang bervariasi sesuai kurikulum agar proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, dirumuskan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Kelas VI SD Dalam Tingkat Mutu Pendidikan Kota Makassar”.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu menggambarkan hasil penelitian dengan mendeskripsikan data aktual yang diperoleh dalam efektivitas penggunaan aplikasi ruang guru dalam peningkatan kualitas pendidikan di kota Makassar sumber data dipilih dengan *purposive sampling* (sampel bertujuan), data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, teknik analisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruangguru bagi peserta didik diharapkan mempermudah menyerap materi pelajaran secara cepat. Pemanfaatan strategi belajar berbasis online dengan cara menanyakan materi di video menjadi kendala tertentu, untuk itulah pengucapan atau pelafalan perlu ditingkatkan dalam memberikan materi. Kualitas pembelajaran siswa dapat meningkat apabila media pembelajarannya dilakukan dengan sesuatu yang baru salah satunya aplikasi ruangguru.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini perencanaan dibutuhkan dalam membuat pembelajaran agar berjalan dengan baik dan dapat dilakukan melalui perencanaan jenis materi dipilih yang sesuai mata pelajaran, tampilan video pembelajaran dibuat menarik, biaya untuk bergabung dalam aplikasi, dan akses internet digunakan sebagai alternatif dalam mengakses materi di aplikasi ruangguru.

Tahap kedua adalah pelaksanaan. Proses ini dilakukan mulai dari menerima, memahami, dan mencoba video pembelajaran di aplikasi ruangguru yang dapat dilakukan melalui tahap seleksi guru dipilih dari guru yang memiliki pengetahuan luas, pemilihan bahan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di dunia pendidikan, dan waktu pemberian video harus diberikan pada waktu yang tepat.

Hasil penelitian efektivitas penggunaan aplikasi ruang guru pada siswa

sekolah dasar kelas VI dalam peningkatan kualitas pendidikan di Kota menunjukkan bahwa: (1) keefektifan penggunaan aplikasi ruang guru ini pada tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan belum berjalan secara maksimal. (2) penerapan budaya literasi dalam penguatan pendidikan karakter belum dapat terlaksana dengan maksimal. Hal ini terbukti dengan ada beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa, guru belum dapat berkomunikasi dengan siswa karena keterbatasan waktu akibat pembelajaran dilaksanakan secara daring.

## **Diskusi**

### **Sub Bab 1**

Penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran Online siswa SMA Negeri 1 Baturetno. Adapun hubunga judul penelitian di atas dengan penelitian ini adalah membahas tentang proses pembalajaran online dimana di masa sekarang sebagai penunjang peningkatan kualitas Pendidikan di Kota Makassar adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber pembelajaran yang baru.

Pengaruh media pembelajaran online aplikasi Ruang Guru terhadap Minat Belajar siswa pada siswa SMA Negeri 1 Waringinkurung kelas III Adapun hubungan judul penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang bagaimana proses penggunaan aplikasi ruang guru dalam upaya peningkatan kualitas Pendidikan dimana salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yaitu dengan meningkatkan minat belajar siswa.

Evaluasi Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Model UTAUT2 Adapun hubungan judul penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama digunakan untuk menguji kefektivian Aplikasi Ruang Guru hanya saja menggunakan model yang berbeda dalam mengujinya.

## **KESIMPULAN**

Siswa unggul menyukai budaya belajar jarak jauh berbasis online dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media menyampaikan materi pelajaran. Karakteristik media belajar jarak jauh membuat siswa berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta teknologi pendidikan. Pemahaman materi pelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap karena materi di mulai dari materi SD hingga persiapan untuk menghadap pembelajaran ke jenjang berikutnya telah sesuai kurikulum 2013 yang dapat membuat siswa lebih memahami materi melalui tampilan video pembelajaran, bahan latihan soal dan isi pelajaran dengan baik. Ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar dengan media online aplikasi ruangguru. Penelitian ini berimplikasi yaitu jika aplikasi ruangguru digunakan oleh siswa unggul sebagai media pembelajaran online maka siswa unggul harus diberikan pemahaman dan jika penggunaan aplikasi ruangguru dapat diterapkan kepada semua siswa, maka seluruh siswa dapat merasakan manfaatnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran keberbagai pihak terkait yaitu bagi siswa agar memiliki semangat belajar dalam mencari ilmu pengetahuan, bagi guru agar mampu menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk



menunjang proses pembelajaran yang ada, bagi sekolah agar mampu meningkatkan sarana prasarana belajar, dan bagi penelitian selanjutnya agar penggunaan aplikasi ruangguru dapat digunakan oleh setiap guru dan siswa untuk mendapatkan hasil belajar dan prestasi yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A Jihad. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Bagdakian, B.H. 2004. *The New Media Monopoly*. Beacon press, Boston. Elvaniro Ardianto. Et. Al, 2007. *Komunikasi Massa*. Bandung: Refika Offset.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press.
- J. Supranto, 2011. *Statistika Teori dan Aplikasi*. Edisi 6. Jakarta: Erlangga.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Laquey, Tracy. 1997. *Sahabat Internet: Pedoman Bagi Pemula Untuk Memasuki Jaringan Global*. Bandung: ITB
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori komunikasi*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. 2012. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Morrisan. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Priansa, Donni Juni. 2014. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Rakhmat, Jalaludin. 2008. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo persada.
- Salim, Agus. 2011. *Sketsa Teori dan Metodologi Kasus di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina, 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Severin, Werner J, & James W. Tankard, Jr. 2011. *Teori Komunikasi: Sejarah Metode, & Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sutirna, 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.



Yenny. 2007. Teori Kecemasan Berdasarkan Psikoanalisis Klasik dan Berbagai Mekanisme Pertahanan terhadap Kecemasan. Majalah Kedokteran Indonesia.

