

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

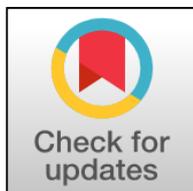
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Engaging High School Students with Ruangguru: An Innovative Online Learning Approach

Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa SMA dengan Aplikasi Ruangguru: Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Online

Eka Pratiwi, pratiwiekaa99@gmail.com, (1)
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ainur Rochmaniah, ainur@umsida.ac.id, (0)
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This qualitative research investigates the reception of high school students towards the Ruangguru application, a popular online medium of study. The study utilizes in-depth interviews, observations, and literature review to explore students' experiences with the application and its features. Purposive sampling was employed to select informants. The findings reveal that two informants dominate the hegemonic position, indicating their belief in the suitability of the application. Additionally, eight informants highlight the innovative nature of animated delivery in enhancing learning engagement. This research contributes to the understanding of student perspectives on using Ruangguru and has implications for improving online learning experiences globally.

Highlights:

- The study explores the reception of high school students towards the Ruangguru application as an online medium of study, providing insights into its effectiveness and suitability.
- The research method involves qualitative data collection through in-depth interviews, observations, and literature review, allowing for a comprehensive understanding of students' experiences with the application.
- The findings reveal the dominant position of two informants who consider the Ruangguru application suitable, while eight informants emphasize the innovative nature of animated content delivery in enhancing student engagement and overcoming fatigue.

Keywords: Ruangguru application, high school students, online medium of study, reception, qualitative research

Published date: 2023-07-11 08:47:19

PENDAHULUAN

Penggunaan media dibidang pendidikan saat ini telah berkembang dengan cukup pesat. Dengan media dapat membantu untuk memahami pembelajaran bagi siswa, ketepatan memilih media pembelajaran online maupun offline merupakan salah satu faktor untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. [1] Media pembelajaran yang saat ini hadir di masyarakat seperti audio visual, media yang berupa audio, dan media visual, media pembelajaran tersebut masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan. Namun, masyarakat lebih memilih untuk audio visual karena dinilai pembelajaran akan lebih menarik, efisien, dan lebih menyenangkan.[2] Pemanfaatan media online sebagai media belajar siswa secara merupakan suatu inovasi siswa untuk meningkatkan dan prestasi belajar siswa selain itu dengan media online juga dapat menambah pengetahuan yang tidak didapatkan di sekolah. Dengan hadirnya aplikasi ruangguru untuk membantu proses belajar siswa. Ruangguru yang berdiri pada tahun 2014 mempunyai banyak dampak positif di kalangan masyarakat. Ruang guru merupakan media bimbingan belajar secara online yang telah mendapatkan banyak perhatian dari kalangan masyarakat.

Ruang guru merupakan produk perusahaan dari PT. Ruang Raya Indonesia yang resmi berdiri pada tahun 2014. Tujuan berdirinya ruang guru membuat siswa yang berlangganan ruang guru menjadi semangat belajar selain itu siswa juga dapat melatih dengan cara mengerjakan latihan-latihan soal yang ada di aplikasi tersebut. Tidak hanya latihan soal saja, namun terdapat video penjelasan materi yang menarik sehingga siswa yang menggunakan aplikasi ruang guru belajar jadi mengasikkan dan lebih menarik.[3]

Ruangguru, pada bulan Februari tahun 2016 silam telah memperkenalkan aplikasi dengan versi android pada bulan April hingga saat ini platfrom ruangguru dapat diakses melalui android maupun laptop. Ruangguru pada tahun 2017 memiliki 6 juta pengguna, mayoritasnya adalah siswa SMP dan SMA. Pada bulan Oktober 2019, ruangguru mengatakan bahwa jumlah pengguna pada saat itu meningkat drastis. Jumlah tersebut dapat meningkat sebanyak 46% atau 7 juta pengguna sejak pemerintah memberlakukan semua siswa seluruh Indonesia untuk belajar di rumah akibat adanya virus covid-19. Dan pada bulan Januari tahun 2021 ruangguru meningkat pengguna sebesar 7 juta pengguna yang sebelumnya berjumlah 15 juta pengguna kini menjadi 22 juta pengguna. Ruangguru merupakan perusahaan teknologi yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan terbesar di Indonesia. Ruangguru telah memiliki lebih dari 15 juta pengguna hingga saat ini. Ruangguru mengembangkan berbagai layanan seperti kelas virtual, platfrom ujian online, video belajar berlangganan, serta konten-konten yang menarik namun masih berbasis pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui web dan aplikasi. Ruangguru sendiri dipercaya untuk bermitra dengan beberapa pemerintah provinsi, kota serta kabupaten di Indonesia bahkan saat ini bermitra dengan 32 dari 34.

Resepsi adalah suatu proses pendekodean yang dilakukan oleh audiens di dalam media. Audiens dapat melihat bahwa khalayak dapat melakukan penkodean terhadap pesan melalui tiga posisi, posisi tersebut merupakan dominan-hegemonis, ternegosiasi, dan oposioanl. Dalam teori stuart hall telah menjelaskan bahwa ada tiga posisi seperti dominant-hegemonic position (mendominasi dan menjalankan kekuasaan), ternegosiasi (menerima dominan namun akan bekerja dengan pengecualian), dan oppositional (anggota yang mensubtitusikan kode dan konsumen akan memberikan kritikan kepada anggota media).[4]

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Saryono (2010), metode kualitatif merupakan metode penelitian dalam menganalisis, menggambarkan dari pengaruh yang ada di masyarakat atau sosial, namun tidak dapat dijelaskan dan diukur dengan metode kuantitatif. Maka, dari itu dari segi penelitian memiliki objek yang lebih sedikit daripada kuantitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui resepsi siswa SMA terhadap aplikasi ruangguru sebagai media belajar online. Subjek pada penelitian ini adalah siswa/i dari SMKN 1 Buduran dan SMKN 2 Buduran yang berlangganan ruangguru. Objek pada penelitian ini adalah aplikasi ruangguru yang terdapat fitur ruangbelajar sebagai media pembelajaran online. Informan penelitian ini dari siswa SMKN 1 Buduran dan SMKN 2 Buduran yang berjumlah 10 orang, dengan teknik purposive sampling. peneliti mengkategorikan informan yaitu pernah berlangganan menggunakan aplikasi ruangguru, SMA/K aktif di Sidoarjo. Pengambilan data menggunakan wawancara secara mendalam dan observasi. Teknik analisis data dengan cara reduksi data ini merupakan pemilihan, penyederhanaan suatu data yang akan muncul dari data catatan maupun yang telah diambil di lapangan selama proses pengumpulan data berlangsung. Reduksi data dapat memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan suatu makna dari data tersebut. [5]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruangguru merupakan salah satu aplikasi bimbingan belajar yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Pada aplikasi ini mereka dapat memilih fitur apa saja yang digunakan untuk membantu pemahaman materi yang akan disampaikan oleh video menggunakan tutor maupun animasi. Resepsi merupakan penelitian yang menggunakan analisis resepsi dapat memfokuskan pengalaman dan pemaknaan dari khalayak. Intinya konsep analisis resepsi ini berdasarkan bukan dilihat makna dari media namun mengenai pemaknaan dari audiens yang telah diterima dari media tersebut. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa SMKN 1 Buduran dan SMKN 2 Buduran yang dipilih sebagai informan sepakat bahwa aplikasi ruangguru dapat menyajikan tampilan fitur yang menarik bagi siswa SMKN 1 Buduran dan SMKN 2 Buduran selain fitur ruangbelajar banyak pilihan-pilihan fitur yang menarik lainnya, mereka juga memanfaatkan latihan soal yang ada diruangguru.

Pertanyaan selanjutnya yakni terkait dengan bagaimana pendapat anda tentang aplikasi ruangguru, informan mengatakan bahwa aplikasi ruangguru dapat membantu untuk proses belajar siswa dalam memahami sebuah materi, selain itu dapat meningkatkan nilai siswa. Selain itu pada aplikasi ruangguru terdapat fitur ruangbelajar, menurut informan fitur ruangbelajar yang ada diruangguru sangat bermanfaat serta membantu dalam pemahaman materi yang ada di sekolah siswa. Dengan menggunakan fitur ruangbelajar fitur tersebut sangatlah lengkap dan mereka menggunakan aplikasi ruangguru hanya mencari penjelasan materi pelajaran yang ada disekolah dan memfokuskan video penjelasan dan latihan soal. Dengan menggunakan aplikasi ruangguru mereka bertujuan untuk mencari sumber materi tambahan yang tidak diberikan oleh sekolah. Pemilihan fitur dalam ruangguru juga sangat beragam untuk mendukung proses belajar. [6] Dengan pemilihan fitur mereka dapat memilih fitur yang sesuai dengan kebutuhan mereka, setiap fitur akan berbeda juga manfaatnya. Seperti pada fitur ruangbelajar bermanfaat pada penjelasan dan latihan soalnya, fitur roboguru bisa membantu menyelesaikan tugas-tugas dari siswa/i.

Indikator selanjutnya dari resepsi adalah decoding. Decoding adalah cara penerima pesan yang dapat menafsirkan pesan dengan cara yang berbeda. Decoding dapat memberikan informasi mengenai cara menerima pesan kepada pengguna ruangguru. Decoding merupakan proses untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, dimana khalayak akan menerima isi pesan yang telah diterima oleh khalayak. Pengiriman pesan secara satu arah akan berpotensi dalam menghasilkan penerimaan bahkan pemahaman yang berbeda setiap individu. Decoding merupakan kegiatan yang dimanfaatkan oleh audiens untuk menginterpretasikan pesan-pesan yang telah dikirim dan memaknai suatu pesan yang berbeda setiap individu. [7] Aplikasi ruangguru dan fitur yang terdapat diruangguru salah satunya ruangbelajar merupakan media yang aktif untuk menyampaikan suatu materi kepada pengguna aplikasi tersebut dan setiap individu akan menginterpretasikan sebuah pemahaman dengan sesuai apa yang mereka tangkap dan mereka terima selama menggunakan aplikasi tersebut. Dalam menggali pernyataan dari informan, peneliti akan memberikan pertanyaan mengenai penyampaian materi yang diberikan oleh tutor atau penjelasan menggunakan animasi dalam aplikasi ruangguru sehingga mereka dapat memberikan solusi ketika permasalahan dalam pemahaman sebuah materi. [8] Menurut informan yang berlangganan menggunakan aplikasi ruangguru fitur ruangbelajar merupakan salah satu fitur yang dapat membantu mereka dalam memahami materi. Selain fitur ruangbelajar mereka juga berpendapat tentang penjelasan animasi merupakan penjelasan dinilai video penjelasan yang tidak membosankan bagi siswa.

Indikator selanjutnya dari resepsi adalah Encoding. Encoding adalah encoding merupakan pemberian makna kepada khalayak, sehingga seseorang bisa menciptakan makna yang akan disampaikan kembali kepada orang lain dan memiliki dampak bagi orang lain maupun diri sendiri. Proses penerimaan pesan yang kemudian akan menghasilkan sebuah makna kepada khalayak merupakan pesan yang akan muncul makna karena penerima dalam mengolah pesan tersebut akan disampaikan oleh penerima pesan dengan memaknai pesan yang berbeda-beda. Makna yang dihasilkan setiap individu akan diinterpretasikan oleh khalayak yang berbeda-beda. Hal ini karena subjek dari khalayak untuk menyampaikan pesan tidak selalu sama sehingga penerima pesan dalam memaknai sebuah penerimaan pesan akan berbeda untuk memaknai pesan tersebut. Proses encoding dalam penerimaan sebuah pesan akan memproses berdasarkan cara dan tujuan yang diharapkan oleh penerima pesan dan penerima pesan akan menafsirkan pesan dengan cara yang berbeda.

Peneliti telah memberikan beberapa pertanyaan kepada informan untuk menggali encoding dari informan. Selama menggunakan aplikasi ruangguru mereka tidak mengalami kendala dalam pemakaian justru mengalami dampak yang positif bagi mereka. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan informan yang telah terpilih dan kemudian memaparkan data-data yang telah diperoleh. Selanjutnya peneliti mengolah data tersebut dan menganalisis data tersebut sehingga menghasilkan posisi informan sebagai berikut :

a. Hegemonic-dominan

Informan mengatakan bahwa mereka mengetahui informasi dari media sosial sehingga mereka akan berlangganan ruangguru dengan mencari tahu informasi ke media sosial yang sedang mempromosikan aplikasi tersebut. Hal ini diartikan bahwa informasi melalui media sosial membuat informan meyakini bahwa memang aplikasi ruangguru ini berpengaruh pada proses pembelajaran siswa dan informan tertarik dengan aplikasi ruangguru tersebut.

Berdasarkan hasil pembahasan, yang telah diperoleh bahwa resepsi siswa sekolah menengah atas terhadap aplikasi ruangguru sebagai media belajar online siswa adalah Posisi hegemonic-dominan sebanyak 2 informan lainnya yaitu Syifa dan Dara berada di posisi dominan hegemonic dimana menurut mereka secara keseluruhan aplikasi ruangguru memang sangat membantu mereka dalam proses belajar. Mulai dari tutor yang berpengalaman, aplikasi, penyampaian yang berinovasi, pemilihan fitur yang sesuai hingga terdapat latihan soal yang dapat diberikan. Sehingga mereka menarik perhatian oleh siswa sekolah dan membuat yakin bahwa aplikasi ruangguru sangat bagus bagi mereka dan mereka memiliki solusi jika mereka sedang tidak paham dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru mereka di sekolah sehingga dengan memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi ruangguru mereka dapat terbantu dengan mengatasi masalah tersebut.

b. Negosiasi

Posisi negosiasi juga diberikan pada informan yang berpendapat bahwa penyampaian materi yang disampaikan oleh tutor maupun animasi akan berbeda penyampaiannya tapi sama-sama dapat dipahami oleh pengguna, namun beberapa materi yang disampaikan ada yang terbelit-belit tidak menyampaikan to the point saja cara penyampaiannya, dan membuat informan kebingungan sehingga mencari sumber yang lain seperti whatsapp tutor. Pengguna aplikasi ini tidak memahami materi yang telah disampaikan bahkan materi tersebut tidak ada didalamnya mereka akan membuat alternatif sendiri untuk mengembangkan proses belajar mereka kemudian mereka akan menginterpretasikan sesuai dengan apa yang mereka tangkap.[9] Posisi negotiation sebanyak 8 informan yaitu Adilla, Tazdkirotul, Areta, Rahma, Lenny, Adinda, Tsalisur, dan

Anna yang menempati posisi negotiation yang menurut informan penyampaian materi disampaikan oleh animasi sangat menarik sehingga membuat aplikasi tersebut akan terkesan berinovasi. Menurut mereka dengan penyampaian materi yang menggunakan animasi dinilai siswa/i yang menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media belajar online tidak membuat mereka bosan dalam melakukan kegiatan belajar. Sehingga informan akan berlangganan dengan menggunakan aplikasi ruangguru. Menurut informan, aplikasi ruangguru memberikan penyampaian yang jelas karena aplikasi tersebut bergerak dibidang pendidikan yang seharusnya memang memberikan materi yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Fitur ruangbelajar menurut informan sangat membantu dalam proses belajar, dengan memanfaatkan video penjelasan menggunakan animasi dinilai mereka merupakan upaya yang dilakukan agar tidak merasa bosan ketika melakukan kegiatan belajar. Menurut informan dengan fitur ruangbelajar juga dapat membantu untuk mengasah otak bagi siswa sekolah, didalam fitur ruangbelajar sangatlah lengkap mulai dari video penjelasan hingga latihan soal.

c. Oppositional

Posisi oppositional, audiens tidak sejalan dengan kode dan akan menolak makna dan kemudian menginterpretasikan dengan pesan yang berbeda. Sehingga audience akan bertentangan dengan pesan yang telah disampaikan namun memiliki pola berpikir yang lain yang menurut mereka benar. Audiens akan mengubah makna yang telah disampaikan oleh media dengan cara menginterpretasikan dengan pesan yang berbeda. Dari 10 informan tidak ada yang memilih posisi oppositional karena mereka semua menerima aplikasi ruangguru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian saya, mengenai resepsi pembelajaran melalui media online di aplikasi ruangguru dapat disimpulkan dengan :

1. Posisi hegemonic-dominan merupakan posisi bahwa pengguna ruangguru dapat memahami materi yang disampaikan oleh video penjelasan melalui tutor maupun animasi. Berdasarkan hasil pembahasan terdapat 2 informan yang berada diposisi hegemonic-dominan, pada posisi ini mereka setuju bahwa secara keseluruhan posisi ini mereka menganggap bahwa aplikasi ini sangat cocok bagi siswa sekolah dan sangat membantu mereka dalam proses belajar. Dan posisi negosiasi terdapat 8 orang informan yang menempati posisi negosiasi karena menurut informan materi yang diberikan oleh animasi sangat bervariasi dan berinovasi, dengan adanya penyampaian materi dengan animasi mereka dapat mengatasi rasa bosan saat sedang belajar.

2. Resepsi siswa sekolah menengah atas terhadap aplikasi ruangguru sebagai media belajar online siswa pengguna aplikasi ruangguru memiliki resepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran online siswa. Hal ini dikarenakan siswa dengan menggunakan aplikasi ruangguru yang memanfaatkan fitur ruangbelajar dapat memahami materi yang akan disampaikan, cara penyampaian materi dianggap seru dan tidak membosankan bagi siswa. [10]

3. Banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, selain fitur pada aplikasi ruangguru dapat memilih menggunakan penyampaian materi melalui tutor maupun animasi. Kendala yang dihadapi oleh mereka saat menggunakan aplikasi tersebut hanya di eksternal yang mereka miliki dan ada beberapa materi yang ketika dicari tidak ada. Sehingga mereka akan kesulitan ketika akan mencari materi tersebut diruangguru.

4. Dampak yang diberikan oleh siswa sangat positif, dengan menggunakan ruangguru mereka dapat meningkatkan nilai mereka serta dengan menggunakan aplikasi ruangguru mereka dapat mencari materi yang tidak dipelajari disekolah mereka, sehingga mereka mendapatkan materi baru serta dengan aplikasi ruangguru mereka dapat mengasah otak mereka dengan cara mengerjakan latihan soal yang telah disediakan.

References

1. Aspikom, "Komunikasi Empati Dalam Pandemi Covid-19," Hal. 201, 2020.
2. S. Rejeki and I. Sitohang, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Online pada Siswa SMA dalam Masa Pandemi COVID-19," vol. 14, no. 1, pp. 68-76, 2021.
3. R. Mia and L. Lumban, "Efektivitas Aplikasi Ruang Guru sebagai Medium Komunikasi dalam Kegiatan Bimbingan Medan Tesis oleh Medan," 2021.
4. M. Octaviani, "Universitas Serang Raya Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik dan Ilmu Hukum Ilmu Komunikasi," 2020.
5. M. Mutammimah, "Pengaruh Penggunaan Cerita Pendek Bahasa Inggris terhadap Peningkatan Kemampuan Mendengarkan Siswa Kelas 8 MTs AnNajahiyah Pakistaji Tahun Pelajaran 2020/2021" (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember), 2021.
6. Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, "Media Pembelajaran," Hal. 10, 2017.
7. Prof. Dr. Tian Belawati, M.Ed., Ph.D., "Pembelajaran Online," Cetakan Pertama, 2019.
8. Dr. HM. Musfiqon, M.Pd., "Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran," Cetakan Pertama, Januari 2012.
9. P. Pengunaan et al., "Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan," vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.5281/zenodo.4412063.
10. E. Sulistiyawati, P. Studi, T. Bahasa, F. Adab, and D. A. N. Bahasa, "Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri 2 Surakarta," 2020.