

Peran: Ruang Guru Sebagai Aplikasi Berbasis Mobile Dalam Pekembangan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa MTS

Viona Nurafiani¹; Hindun Hindun²

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

E-mail: viona.nurafiani22@mhs.uinjkt.ac.id¹; hindun@uinjkt.ac.id²

Abstract: *Ruang Guru is an application Ruang Guru is a popular educational application and has many benefits. Ruang Guru provides a positive role in the use of technology. This research uses a qualitative description method which describes students' experiences in developing their learning abilities and students' responses regarding the application. Data were collected by listening and interviews. MTS students are inseparable from gadgets, they need to know the benefits of gadgets that are good for them. The aim of this research is to describe the benefits of the Ruang Guru application in developing students' learning of Indonesian.*

Keywords: *Application, Ruang Guru, Technology, Learning*

Abstrak: Ruang Guru merupakan aplikasi Ruang Guru merupakan aplikasi pendidikan yang populer dan memiliki banyak manfaat, Ruang guru memberi peran positif dalam penggunaan teknologi. Pada penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif yang menggambarkan tentang pengalaman siswa dalam mengembangkan kemampuan belajarnya dan tanggapan siswa mengenai aplikasi. Pengumpulan data dengan cara simak catat dan wawancara. Siswa MTS yang tidak terlepas dari gawai, mereka perlu mengetahui manfaat gawai yang baik untuk mereka. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan manfaat aplikasi Ruang Guru dalam mengembangkan belajar bahasa Indonesia para siswa.

Kata Kunci: Aplikasi, Ruang Guru, Teknologi, Belajar

1. PENDAHULUAN

Hadirnya internet dalam kehidupan masyarakat memiliki dampak terhadap kehidupan sehari-hari dan kini menjadi budaya di era digital. Perubahan ini membawa efisiensi dan kemudahan dalam berbagai aktivitas masyarakat yang semakin berkembang. Salah satu perubahan terjadi dalam dunia pendidikan, di mana siswa dapat melakukan pembelajaran digital yang dapat dilaksanakan di mana saja, tidak harus di kelas. Hal tersebut memungkinkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi. Dalam situasi ini, pemanfaatan pendidikan digital dapat dikembangkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mendorong kreativitas dan inovasi, Hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat mengembangkan kemampuan belajar mereka secara aktif dan optimal (Hadi et al. 2022).

Belajar terjadi ketika seseorang menghadapi situasi di mana ia tidak dapat beradaptasi atau ketika harus mengatasi hambatan yang menghalangi aktivitas yang diinginkan. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang berlangsung terus menerus yang dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosi, sikap dan yang lainnya. Hal ini berlangsung seumur hidup. (Suardi, 2018)

Zaman sekarang teknologi makin berkembang dengan pesat, salah satunya dalam dunia pendidikan yang tidak terlepas dari teknologi. Banyak sekali aplikasi pendidikan yang mudah sekali diakses siswa melalui gawainya, salah satunya aplikasi *Ruang Guru*. Sebelumnya siswa jika ingin mendapatkan pembelajaran selain di sekolah, mereka harus datang ke tempat bimbingan belajar atau perpustakaan. *Ruang Guru* memudahkan siswa untuk mendapatkan tambahan pembelajaran tanpa harus pergi keluar, *Ruang Guru* dapat diakses melalui mobile. Mobile adalah gawai, yang rata-rata dimiliki oleh siswa jenjang menengah pertama. Aplikasi *Ruang Guru* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Menurut Cecep & Daddy (2020) Media pembelajaran merupakan alat untuk memperlancar dan mempermudah proses belajar mengajar. Mengingat beragamnya media yang tersedia, guru harus berhati-hati dalam memilihnya agar dapat digunakan secara tepat. Ungkapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sering kali digantikan dengan istilah-istilah seperti bahan ajar, komunikasi audio visual, pendidikan visual, alat peraga, dan media penjelasan.

Fatira AK.dkk (2021) mengungkapkan bahwa era sekarang ini memungkinkan siswa memperoleh ilmu pengetahuan yang melimpah dari berbagai sumber internet yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun siswa berada dengan cepat dan mudah. Dalam konteks ini, pendidik terdorong untuk beradaptasi dengan tuntutan zaman demi menjaga relevansi dan menyesuaikan kompetensi keilmuan mereka. Para siswa abad ke 21, mereka tidak terlepas dari gawai atau *smartphonenya* terutama pada anak Madrasah Tsanawiyah, maka sistem pendidikan di Indonesia perlu memperhatikan pendidikan berbasis teknologi. Dengan aplikasi *Ruang Guru* terutama pada siswa Madrasah Tsanawiyah mendapatkan sistem pendidikan berbasis teknologi, dengan begitu siswa dapat memanfaatkan gawainya untuk belajar.

Ruang Guru merupakan aplikasi pendidikan yang diluncurkan pada bulan April 2014, pemilik aplikasi ini ialah Adamas Belva Syah Devara, M.P.A., M.B.A ia adalah seorang pengusaha dan aktivis sosial Indonesia. *Ruang Guru* adalah aplikasi belajar online yang dapat membantu perkembangan belajar siswa selain di sekolah. Aplikasi ini dapat diakses dengan sistem mobile dan PC. Bentuk audio, visual dan fitur lainnya yang menjadikan aplikasi ini sebagai penyedia sistem tata kelola pembelajaran yang digunakan siswa untuk menambah ilmu dengan cara yang menarik. *Ruang Guru* juga menyediakan kelas online private dan berisi ribuan bank soal untuk melatih pengetahuan siswa. Tidak hanya siswa jenjang SMP saja yang dapat mengakses aplikasi ini, siswa SD dan SMA dapat menggunakan aplikasi ini sesuai dengan kurikulum nasional. Banyak mata pelajaran yang dapat dipelajari di aplikasi *Ruang Guru*, salah satunya mata pelajaran yang umum, yaitu Bahasa Indonesia.

Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa tersebut dalam berbagai fungsi, yaitu sebagai sarana untuk berkomunikasi, alat berpikir, wadah persatuan dan sarana kebudayaan. Proses pembelajaran bahasa Indonesia selalu terikat erat dan meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Fokus pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dengan memperhatikan keempat aspek keterampilan tersebut yang saling berhubungan satu sama lain. (Hidayah, 2016)

Penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dan peneliti tertarik untuk meneliti adalah penelitian yang berjudul *Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0* ditulis oleh Nindi dan Mia pada tahun 2019. Penelitian ini mengemukakan bahwa aplikasi pendidikan seperti *Ruang Guru* membantu kesulitan dan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa, selain itu aplikasi ini membuat siswa mudah untuk menambah wawasannya. Selain itu penelitian relevan selanjutnya yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Penulisnya bernama Dewanta yang dipublikasikan pada tahun 2020, penelitian ini juga menjadi acuan karena menjelaskan bagaimana manfaat aplikasi digital dalam dunia pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melihat sudut pandang realitas sosial, yaitu dengan melihat dunia apa adanya, oleh karena itu seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang pikirannya terbuka. (Mamik, 2015). Pada dasarnya penelitian kualitatif terdapat dua tujuan, yaitu: pertama, menggambarkan dan mengungkapkan dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan (Anggito & Setiawan, 2018).

Data yang diambil menggunakan cara simak catat dan wawancara salah satu siswa MTS untuk memperkuat lagi penelitian. Sumber data diperoleh dari aplikasi *Ruang Guru*, Tujuan dari penelitian adalah melihat peran aplikasi *Ruang Guru* dalam menghasilkan perkembangan belajar pada siswa dan bagaimana manfaat dari aplikasi *Ruang Guru* sebagai media pembelajaran tambahan bagi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup peranan aplikasi Ruang Guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar bahasa Indonesia. Hasil pembahasan tertera dibawah ini:

1) Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Ruang Guru

Aplikasi Ruang Guru menyediakan berbagai materi mata pelajaran, salah satu mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama jenjang MTS memiliki banyak bab yang harus dipelajari. di aplikasi tersebut siswa mendapat pengajaran yang kreatif seperti audio visualnya yang menarik. Hal terpenting, siswa juga dapat belajar materi yang terkait saat dipelajari di kelas mereka yang menjadi berkembangnya belajarnya mereka di kelas, contoh materi Bahasa Indonesia yang dipelajari di Ruang Guru untuk jenjang MTS:

- a) Kelas 7 : Teks Deskripsi, Puisi Rakyat, Teks Cerita Fantasi, Teks Prosedur Tingkat SMP, Teks Berita, Buku Fiksi dan Non Fiksi, Teks Tanggapan, Surat.
- b) Kelas 8 : Teks Laporan Hasil Observasi, Iklan, Teks Artikel, Teks Cerpen, Puisi Tingkat SMP, Pidato Persuasif.
- c) Kelas 9 : Laporan Percobaan, Teks Diskusi, Teks Cerita Inspirasi.

2) Aplikasi Ruang Guru Sebagai Aplikasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Keterampilan Berbahasa

Dalam memenuhi kebutuhan untuk mengekspresikan diri, seseorang harus memiliki keterampilan berbahasa yang baik, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Pada umumnya keterampilan berbahasa memiliki empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Fungsi utama bahasa adalah ssebagai alat komunikasi, baik dalam bentuk langsung maupun bentuk tulisan. Oleh karena itu, jika kita dapat menerapkan keterampilan berbahasa berarti kita mampi untuk menggunakan bahasa Indonesia secara efektif (Gerenda, 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia selalu terlibat dengan empat aspek ini, maka dari itu jika perkembangan keterampilan berbahasa siswa berkembang dengan belajar di Ruang Guru, tandanya peran Ruang Guru dalam mengembangkan potensi belajar siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama pada jenjang MTS. Hasil pembahasan ini berdasarkan wawancara.

a. Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah pendengaran yang penuh perhatian terhadap lambang-lambang lisan dengan tujuan memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta

memahami makna komunikasi pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Susanti, 2020).

Aplikasi Ruang Guru memiliki fitur video pembelajaran yang bersifat audio visual, hal itu pasti disimak oleh penggunanya. Pembawaan pemateri menjelaskan membuat siswa lebih paham dan mengerti. Audio visual juga membantu siswa lebih memahami karena siswa mendapatkan penggambaran yang jelas dan pembelajaran jadi menarik dan tidak monoton, sehingga siswa tidak cepat bosan menyimak video pembelajaran tersebut.

b. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan menggunakan artikulasi kata-kata untuk menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan secara lisan (Tarigan, 2008). Berbicara bertujuan untuk mencapai komunikasi yang efektif, di mana individu dapat mengungkapkan pikiran mereka dengan baik, menilai pengaruh komunikasi mereka, dan memahami prinsip-prinsip yang mendasari berbagai situasi berbicara (Susanti 2020).

Berdasarkan hasil penelitian pada fitur-fitur aplikasi *Ruang Guru* memberikan kemudahan bagi penggunanya. Pemateri yang jelas membawakan materi bahasa Indonesia, membuat siswa dapat menjelaskan ulang dengan berbicara di depan kelas atau di depan gurunya, selain itu materi bahasa Indonesia banyak yang mengandalkan keterampilan berbicara siswa, contoh pada materi SMP tentang pidato dan berpuisi. Sayangnya aplikasi Ruang Guru kurang berperan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena Ruang Guru lebih memfokuskan teori bukan praktek.

c. Keterampilan Membaca

Membaca adalah proses penerimaan informasi, namun untuk memahami dengan baik dan menyeluruh, diperlukan keterlibatan aktif daripada bersikap pasrah (Asih Riyanti, 2021). Terdapat Fungsi sosial dalam kegiatan membaca, yaitu Membaca secara lisan atau nyaring memiliki fungsi sosial yang signifikan, karena langsung dapat memengaruhi sikap, tindakan, dan pemikiran orang lain. Contoh-contoh termasuk pembacaan berita, karya sastra, pengumuman, dan sebagainya. (Muhsyanur, 2019).

Ruang Guru memiliki fitur yang memfokuskan siswa untuk membaca, yaitu pada fitur "Daftar Screenshot" siswa dapat membaca ulang dari hasil screenshot di video pembahasan. Di video pembelajaran juga tidak terlalu banyak tulisan sehingga siswa lebih fokus dan mudah membacanya. Pada materi bahasa Indonesia SMP juga tidak jauh-jauh dari membaca, tidak hanya anak SD yang dominan membaca, siswa

SMP mempelajari materi seperti cerpen, berita dan cerita inspirasi yang melibatkan keterampilan membaca pada siswa.

d. Keterampilan Menulis

Menulis sebagai keterampilan berbahasa adalah kegiatan yang kompleks, di mana penulis diharapkan mampu menyusun dan mengorganisir isi tulisan dengan baik serta mengekspresikannya dalam bentuk bahasa tulis (Dalman 2021).

Ruang Guru memiliki fitur komentar dan mengajukan pertanyaan, hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan menulis dalam memberi ulasan. Berdasarkan materi jenjang menengah pertama yang tidak terlepas dari keterampilan menulis pada siswa seperti, teks artikel, cerpen, teks laporan observasi, surat dan teks tanggapan. Dengan adanya Ruang Guru yang memberi penjelasan yang mudah di pahami, siswa jadi paham bagaimana cara menulis semua itu. Jadi saat ditugaskan oleh gurunya, siswa sudah tahu bagaimana struktur penulisannya.

3) Rating dan Ulasan Terhadap Aplikasi Ruang Guru

Banyak yang memberi tanggapan tentang aplikasi *Ruang Guru*, baik dari segi fitur, pembawaan materi, error atau bug dan bentuk visual desain aplikasinya. Jika dilihat dari rating dan ulasan di Play Store mengenai aplikasi *Ruang Guru*, Ulasan positif lebih banyak daripada ulasan negatif dan rating bintang lima juga sangat unggul jika dibandingkan dengan rating bintang dengan angka dibawahnya.

Hal tersebut menandakan bahwa *Ruang Guru* berhasil memberikan peran positif bagi siswa yang menggunakannya, siswa merasa lebih mudah mengerti dan merasa lebih pintar setelah menggunakan aplikasi *Ruang Guru* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari komentar siswa sebagai pengguna. Contoh ulasan positif;

“Terimakasih ruang guru, semenjak belajar di ruang guru alhamdulillah nilai saya menjadi semakin baik dan alhamdulillah saya bisa dapat ranking di kelas karna ruang guru, terima kasih ruang guru, cocok banget si ini aplikasi untuk menambah ilmu.” (komentar dari pengguna: Euis Nisa).

“Ruangguru adalah aplikasi belajar terbaik yang pernah saya gunakan! Materi pembelajarannya lengkap dan mudah dipahami. Fitur-fitur juga sangat membantu, seperti live class dan konsultasi guru. Saya merasa semakin pintar setiap kali menggunakan Ruangguru. Terima Kasih Ruangguru!” (komentar dari pengguna: Sean Peter)

Tanggapan positif memang lebih banyak dari pada tanggapan negatif, tetapi dengan adanya ulasan negatif atau mengkritik akan berpengaruh terhadap keraguan peminat yang ingin mengunduh aplikasi ini, karena seperti kata pepatah “seribu kebaikan

akan kalah dengan satu kesalahan”, oleh karena itu pihak Ruang Guru perlu belajar dari tanggapan tersebut. Kebanyakan mereka yang memberi ulasan negatif dan rating dengan bintang yang sedikit, mereka mengkritik tentang bug, server dan fitur, hanya sedikit yang mengkritik sistem pembelajarannya. Contoh komentar negatif :

“Kadang jadi kadang gak dan servernya selalu ngelag walaupun internet udah lancar dan perangkat udah kompatibel, bikin rugi waktu dan uang untuk langganan” (komentar dari pengguna: David .R. Purnomo)

“Tolong perbaiki, banyak bug. Setiap mau menggulir ke halaman atas, yang terjadi bukannya ke halaman atas tapi aplokasi malah reload refresh gitu... juga banyak lag dan bug lainnya tolong perbaiki.” (komentar dari pengguna: M Rafli A. Rizky)

Kesimpulannya peran aplikasi *Ruang Guru* dalam sistem pembelajaran berhasil membuat siswa lebih mengerti dan kemampuan belajarnya berkembang, *Ruang Guru* perlu memperbaiki sistem aplikasinya untuk kenyamanan pengguna.

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, Ruang Guru telah membuktikan efektivitasnya yang positif sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa Madrasah Tsanawiyah. Proses interaktif yang melibatkan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis memperkaya pengalaman belajar siswa di luar ruang kelas konvensional.

Meskipun memberikan dampak positif yang signifikan, kritik dari beberapa siswa terhadap bug dan masalah server menunjukkan bahwa perbaikan teknis dan pembaruan dari pihak pengembang perlu dilakukan. Dengan demikian, meningkatkan kestabilan dan kualitas teknis Ruang Guru dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan yang lebih baik.

Sebagai inovasi dalam pendidikan berbasis teknologi, Ruang Guru membuka peluang baru untuk pengembangan pendidikan bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi langkah progresif menuju pendidikan yang lebih inklusif dan relevan dengan tuntutan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Anggito, A., Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Menulis - Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Dewanta, A. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa* 9(2):79–85.
- Fatira, A.K.M. et al. (2021) *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Hadi, S.R., et al. (2022). *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Penjas-Pedia Untuk Menunjang Inovasi Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19*. Jakad Media Publishing.
- Hidayah, N. (2016) *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Muhsyanur. (2019). *PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMBACA: Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Uniprima Press.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanti, E. (2020). *Keterampilan Berbicara*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Susanti, E. (2020). *Keterampilan Menyimak*. Depok: In Media.
- Tarigan, H.G. (2018). *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.