

OPTIMALISASI APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN MATERI SINTAKSIS BAGI SISWA

Aditya Hendrawan, Aninditya Sri Nugraheni

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, UIN SUNAN KALIJAGA

adityahendrawanC3@gmail.com, anin.suka@gmail.com

Diterima : 30 Juli 2020, Direvisi: 25 Agustus 2020, Disetujui: 30 September 2020

Abstract: The Covid-19 pandemic is a topic of discussion that is being widely discussed in the public. Many sectors affected by this pandemic as well as the economic sector, the industrial sector, the tourism sector, and also the education sector. The central government orders the adoption of large-scale social restrictions. Which resulted in all activities involving many individuals carried out in their respective homes. So that it also has an impact on the world of education and the learning process is carried out at home through online media. One of the supporting facilities for student learning is through the Ruangguru application. In the application there is also learning related to syntactic material. But in terms of optimizing the application related to sitaksis learning is still considered lacking by some people, especially people with lower middle income. This is because this application can be accessed as a whole if you have a subscription. Actually the solution to solve the problem is by making people aware that education is also an important provision in life

Keywords: optimization, application, ruangguru.

Abstrak: pandemi Covid-19 menjadi topik pembahasan yang sedang ramai diperbincangkan di khalayak ramai. Banyak sektor yang terkena dampak dari pandemi ini seperti halnya sektor ekonomi, sektor industry, sektor pariwisata, dan juga sektor pendidikan. Pemerintah pusat memerintahkan penerapan peraturan pembatasan sosial bersekala besar. Yang mengakibatkan segala kegiatan yang menyangkut banyak individu dilaksanakan dirumah masing-masing. Sehingga hal tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan dan proses pembelajaran dilaksanakan dirumah dengan melalui media daring. Salah satu sarana penunjang pembelajaran siswa yaitu melalui aplikasi ruangguru. Di dalam aplikasi tersebut juga terdapat pembelajaran yang berkaitan dengan materi sintaksis. Namun dari segi pengoptimalan aplikasi tersebut terkait pembelajaran sitaksis masih dianggap kurang oleh sebagian kalangan masyarakat terutama masyarakat dengan penghasilan menengah kebawah. Hal ini dikarenakan aplikasi ini dapat diakses secara menyeluruh jika telah berlangganan. Sebenarnya solusi pemecahan masalahnya yaitu dengan cara menyadarkan masyarakat bahwa pendidikan juga merupakan bekal yang penting dalam kehidupan.

Kata Kunci: optimalisasi, aplikasi, ruangguru.

PENDAHULUAN

Indonesia dan juga dunia saat ini dihadapkan dengan sebuah wabah yang membuat resah semua orang. Wabah itu bersumber dari sebuah virus yang diberinama corona atau yang lebih dikenal sebagai wabah Covid-19. Virus corona dapat menyebabkan infeksi saluran

pernafasan dan juga yang lebih parahnya dapat menimbulkan kematian bagi yang terjangkau olehnya. Cara penularannya adalah melalui interaksi antar individu yang terpapar kepada individu yang lainnya.

Oleh karena itu pemerintah dunia dan juga Indonesia mengambil langkah untuk menghambat penularan daripada virus tersebut. Salah satunya yaitu melalui Kementerian Kesehatan yang menerbitkan peraturan pemerintah nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB). Segala macam kegiatan yang bersifat sosial atau melibatkan khalayak ramai dibatasi oleh pemerintah.

Keadaan yang sedemikian juga berimbas pada dunia pendidikan tentunya. Kegiatan pembelajaran saat ini dilaksanakan melalui media daring atau internet dan dilakukan dirumah masing-masing siswa. Tentunya sarana yang diperlukan adalah sarana teknologi dan juga komunikasi melalui daring.

Tidak dapat terelakkan lagi bahwa kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan begitu pesatnya, semua sektor terkena imbasnya tidak terkecuali dunia pendidikan. Banyak kaum intelektual (sebutan bagi para penggiat di bidang teknologi) mengembangkan inovasi berupa aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Salah satu dari inovasi tersebut adalah lahirnya aplikasi Ruangguru yang dipelopori oleh anak negeri kita sendiri yaitu Adamas Nelva Syah Devara.

Inovasi yang berkembang tersebut tentunya mendapatkan respon baik dari masyarakat. Namun masih ada di kalangan masyarakat yang mempertanyakan terkait kemudahan atau ketersediaan sarana yang memadai. Mengingat tidak semua kalangan memiliki sarana penunjang seperti ponsel pintar, laptop, dan sebagainya. Terkadang juga masih ada yang mengeluhkan ketersediaan jaringan untuk mengakses internet atau aplikasi tersebut.

Oleh karenanya apakah aplikasi tersebut sudah optimal penggunaannya dan juga sudahkah memberikan dampak baik bagi para penggunanya, terutama para siswa. Sebagai topik utama yang dibahas pada artikel ini yaitu “Optimalisasi aplikasi Ruangguru sebagai Sarana Penunjang Pembelajaran Siswa terkait Materi Sintaksis.

Sebelum itu kita perlu mengetahui terlebih dahulu fungsi dari bahasa. Bahasa memiliki fungsi yang utama yaitu sebagai sarana berkomunikasi. Didalam berbagai literatur bahasa, para pakar bahasa bersepakat dengan fungsi-fungsi bahasa sebagai berikut ini : (1) fungsi mengekspresikan diri; (2) fungsi untuk berkomunikasi; (3) fungsi kontrol sosial (4) fungsi adaptasi dan integrasi dalam bahasa

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode deskriptif kualitatif, yang mana menurut Yusuf (2017) sifat dari metode deskriptif yaitu memusatkan pemecahan masalah yang ada pada saat ini atau masalah dan kejadian yang aktual. Kemudian menurut (Junairiyah)metode deskriptif digunakan untuk memberikan, menguraikan, menggambarkan, serta menjelaskan objek yang akan dikaji ataupun diteliti. Berikutnya menurut Tarjo (2019) pengertian metode penelitian yang luas, penelitian dengan metode deskriptif mencakup didalamnya penelitian yang lebih luas, di luar metode sejarah dan eksperimental, dan secara umum dapat dikatakan dengan metode survey. Menurut Hermawan (2015) metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha untuk menggambarkan dan menginterpretasi suatu objek yang diteliti secara apa adanya. Penulis mendeskripsikan keadaan pendidikan yang dijalankan melalui media daring dan juga menggambarkan pembelajaran yang ada didalam sebuah aplikasi bernama “Ruangguru”. Serta dalam penelitian ini akan dikaji seputar video pembelajaran yang ada di dalam aplikasi tersebut.

Selain metode deskriptif peneliti juga menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan sebuah riset yang memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai inti instrument penelitian, pengambilan data atau sampel penelitian dilaksanakan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan secara triangulasi (gabungan), analisa datanya bersifat induktif atau kualitatif, serta hasil dari penelitiannya lebih mengutamakan atau menekankan makna daripada generalisasi.

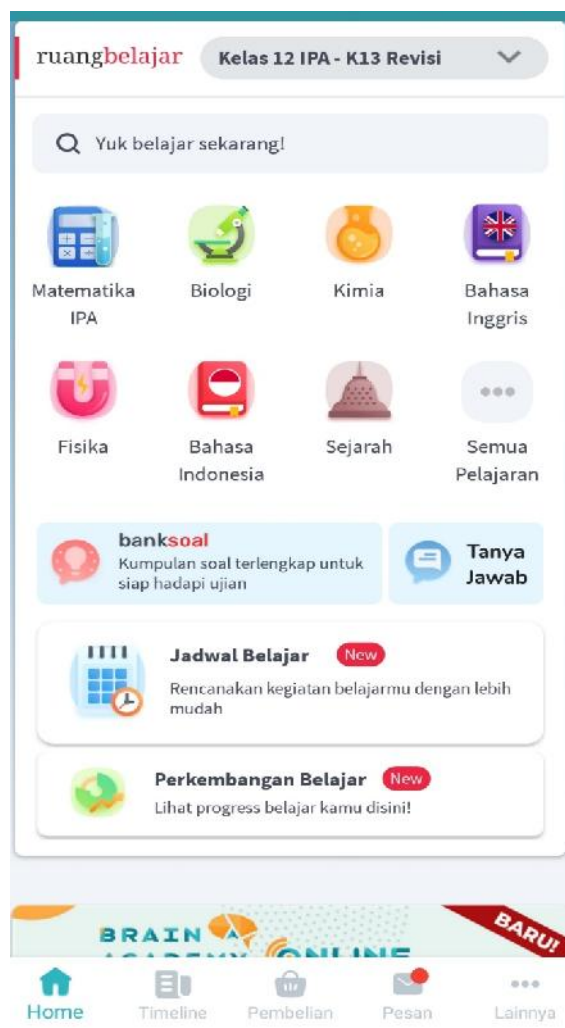
Lofland (dalam Moleong, 2012) mengatakan bahwasannya sumber data utama suatu penelitian kualitatif terdapat pada kata-kata dan juga tindakan, dan yang selebihnya adalah dokumen atau data tambahan dan lain sebagainya.pada kali ini pengumpulan data berdasarkan video pembelajaran yang ada dalam suatu aplikasi bernama Ruangguru. Yang mana pada penelitian kali ini peneliti akan mengemukakan pendapat pribadi sebagai peneliti terkait dengan video pembelajaran tersebut.data yang akan ditelaah dan juga yang akan dikaji dalam penelitian kali ini sebagian besar bersumber dari aplikasi ruangguru.

Teknik pengumpulan data yang ada dalam artikel ini salah satunya adalah teknik wawancara, yang mana peneliti mewawancarai beberapa pengguna aplikasi ruangguru tersebut. Selain itu peneliti sendiri merupakan salah satu pengguna aplikasi tersebut sehingga hasil daripada penelitian ini juga merupakan pendapat personal peneliti. Jadi data yang diteliti kali ini dapat dikategorikan sebagai data *premier*. Menurut Maryati (2001) data *premier* merupakan sebuah data yang diperoleh secara langsung dari lapangan penelitian, seperti halnya melalui wawancara langsung dengan objek yang akan diteliti.

Hasil dari penelitian seorang peneliti harus diuji terlebih dahulu terkait validitas penelitian tersebut. Menurut Suwendra (2018) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dilakukan dengan beberapa cara diantaranya yaitu: 1). Ketekunan dan kecermatan pengamatan, 2). Triangulasi (bersumber dari beberapa peneliti dan teori), 3).uraian yang rinci. Teknik pengujian keabsahan penelitian yang digunakan oleh peneliti kali ini menggunakan uraian yang rinci mengenai objek yang telah di teliti. Selain itu peneliti juga membandingkan hasil penelitiannya dengan beberapa sumber dengan teknik triangulasi. Analisis data kali ini dilakukan oleh peneliti sendiri melalui video pembelajaran yang ada dalam objek penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian kali ini kita tidak banyak membahas tentang materi sentaksis itu sendiri melainkan fokus utama pembahasan penelitian kali ini bertujuan untuk menilai sejauh mana aplikasi ruangguru ini dalam mensukseskan pembelajaran materi sintaksis. Sebelumnya aplikasi menurut Santoso (2005) menyatakan bahwa aplikasi merupakan sebuah satuan kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan tujuan tertentu yang saling terkait. Jadi aplikasi ruangguru merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui daring atau internet dan didalamnya terdapat kumpulan video-video pembahasan terkait semua mata pelajaran yang diajarkan di bangku sekolah. Adapun para tutor atau pengajar yang ada dalam video tersebut merupakan orang-orang yang mumpuni dalam bidangnya masing-masing.sehingga dapat dikatakan belajar di ruangguru bagaikan belajar dengan pakarnya. Video dikemas dengan animasi yang menarik dan berwarna sehingga menambah minat dan memudahkan untuk memahami video pembelajaran tersebut. Video-video tersebut dihimpun atau dimuat dalam fitur yang bernama ruang belajar.



Gambar fitur ruang belajar ruangguru



Gambar fitur-fitur dalam aplikasi

Selain fitur Ruang belajar ada hal lain juga yang dapat dilakukan dalam aplikasi tersebut seperti halnya fitur tanya-jawab dan juga diskusi dengan para pakar di bidangnya masing-masing. Selain itu ada juga fitur yang memuat kumpulan soal yang dapat dikerjakan setiap harinya agar siswa dapat mengukur sejauh mana pemahaman materi masing-masing pengguna.

Menurut pendapat pribadi peneliti sejauh ini fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ruangguru sudah dapat dikatakan mumpuni dalam menunjang proses pembelajaran, termasuk juga pembelajaran terkait materi sintaksis. Namun yang masih menjadi persoalan adalah aplikasi ini dinilai belum optimal dikalangan masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah.

Berdasarkan wawancara dengan seorang siswa di SDN 4 Bendorejo yang bernama Sema Irwana menyatakan bahwasannya dia sebenarnya tertarik dan ingin menggunakan aplikasi ruangguru sebagai sarana penunjang belajarnya. Akan tetapi keterbatasan ekonomi menjadi penghalang untuk akses aplikasi tersebut. Mengingat untuk mengakses aplikasi tersebut pengguna harus berlangganan dengan membayar senilai 500.000 rupiah. Sedangkan orangtua Sema Irwana hanya berprofesi sebagai petani.

Selain daripada itu berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama ini kebanyakan dari siswa lebih memilih menggunakan uang mereka untuk membeli pulsa internet ketimbang ditabung untuk mengakses aplikasi tersebut. Mereka beranggapan bahwasannya lebih baik membeli pulsa internet ketimbang membayar untuk akses aplikasi ruangguru yang cukup mahal tersebut.

Selain daripada itu kebanyakan anak lebih memilih menggunakan ponsel pintar mereka untuk bermain permainan yang ada di ponsel pintar mereka ketimbang membuka aplikasi pendidikan. Mereka berpendapat bahwa permainan lebih seru ketimbang mendengarkan materi dari tutor atau guru yang ada dalam sebuah video pembelajaran.

Oleh karena itu peranan orangtua dan juga masyarakat sekitar daripada siswa dirasa cukup berpengaruh untuk menyadarkan para siswa terkait sinergi antara pendidikan dan juga teknologi.

SIMPULAN

Jika ditinjau berdasarkan hasil penelitian dan juga wawancara yang ada maka dapat disimpulkan bahwasannya, aplikasi ruangguru sebagai sarana penunjang pembelajaran materi sintaksis sudah dapat dikatakan layak dan terpercaya. Namun penggunaannya di beberapa kalangan masyarakat belumlah dikatakan optimal. Selain itu persoalan utama juga terdapat pada minat sebagian besar siswa untuk belajar juga masih kurang, sehingga meskipun ada penunjang pembelajaran seperti aplikasi ruangguru pun mereka hanya menanggapinya dengan biasa saja. Faktor ekonomi juga menjadi pengaruh dalam penggunaan aplikasi Ruangguru yang notebennya memerlukan pembayaran untuk mengaksesnya. Peran orangtua dan juga masyarakat sekitar yang paham akan teknologi diharapkan dapat membantu mensosialisasikan dan juga menyadarkan siswa bahwa teknologi juga merupakan bagian dari pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, I. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidaul Quran Kuningan.
- Junairiyah dan Zainal Arifin. 2005. *Sintaksis*. Jakarta: Garasindo.
- Maryati, Kun dan Juju Suryawati. 2001. *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas XII*. Jakarta: Esis.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rokhmansyah A, dkk. 2018. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Semarang: Unnes Press.
- Santoso, Harip. 2005. *Membuat Multiaplikasi Menggunakan Visual Basic 6*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suwendra, W. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.
- Tarjo. 2019. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.