

## PEMANFAATAN MEDIA RUANG GURU SEBAGAI SALAH SATU PLATFORM PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

### Raudatussaadah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
email: [adahgayo@yahoo.co.id](mailto:adahgayo@yahoo.co.id)

### Audy Andini Lubis

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
email: [andiniaudy19@gmail.com](mailto:andiniaudy19@gmail.com)

### Asmariah Hasibuan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
email: [asmariah80@gmail.com](mailto:asmariah80@gmail.com)

### Muhammad Sibril Malasi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
email: [sibralmalasi22@gmail.com](mailto:sibralmalasi22@gmail.com)

**Abstract.** *Ruang Guru media has recently become increasingly popular so that many have sprung up as platforms or modern online-based education systems. Ruang Guru Media itself uses an E-learning system which is currently widely implemented because existing technology and the internet make the teaching and learning process more flexible and efficient, not limited by space and time. E-learning itself has actually been introduced in Indonesia since 2002, but for now the popular e-learning system or platform for students in Indonesia is the application from Ruang Guru. Ruang Guru itself is one of the paid non-school education platforms for elementary-high school level students, there are actually a lot of e-learning platforms available, they are even popular and can be accessed for free, but students in Indonesia prefer paid applications from Ruang Guru. to access. Therefore, researchers want to examine more deeply about these reasons, what are the causes and how to use the Ruang Guru application for students. This study aims to analyze the utilization of the teacher's room media as a platform for out-of-school education. From these results it can be concluded that the application from Ruang Guru is liked by many students because it is fun and interesting to use as a learning medium or media to fulfill everyday academic information.*

**Keywords:** *Teacher Room Media, Out of School Education.*

**Abstrak.** Puskesmas Media Ruang Guru belakangan ini semakin populer sehingga banyak bermunculan sebagai platform atau sistem pendidikan modern berbasis online. Media Ruang Guru sendiri menggunakan sistem E-learning yang saat ini sudah banyak diterapkan karena teknologi dan internet yang ada membuat proses belajar mengajar lebih banyak fleksibel dan efisien, tidak terbatas ruang dan waktu. E-learning sendiri

---

Received November 30, 2022; Revised Desember 31, 2022; Januari 11, 2023

\* Raudatussaadah, [adahgayo@yahoo.co.id](mailto:adahgayo@yahoo.co.id)

sebenarnya sudah diperkenalkan di Indonesia sejak tahun 2002, namun untuk saat ini sistem atau platform E-learning yang populer untuk pelajar di Indonesia adalah aplikasi dari Ruang Guru. Ruang Guru sendiri adalah salah satunya platform dari pendidikan luar sekolah yang berbayar untuk pelajar tingkat SD-SMA, platform elearning yang ada sebenarnya sudah sangat banyak, bahkan sudah populer dan bisa diakses secara gratis, namun pelajar di Indonesia lebih memilih aplikasi dari Ruang Guru yang berbayar untuk diakses. Itu Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang alasan-alasan tersebut, apa saja penyebab dan bagaimana penggunaan aplikasi Ruang Guru sendiri untuk pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media ruang guru sebagai salah satu platform pendidikan luar sekolah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi dari Ruang Guru disukai banyak siswa karena menyenangkan dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran atau media untuk memenuhi informasi akademik sehari-hari.

**Kata Kunci:** Media Ruang Guru, Pendidikan Luar Sekolah.

## LATAR BELAKANG

Media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar 2012: 8). Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran sebagai alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Salah satu media pembelajaran yaitu melalui media internet, pada era globalisasi internet telah menjadi kebutuhan siswa sehari-hari terutama untuk mencari materi pelajaran yang tidak ditemukan dalam buku ajar atau diberikan secara langsung oleh guru.

Pada zaman modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak sangat cepat, dengan adanya perkembangan teknologi informasi serta komunikasi manusia sudah tidak lagi mempermasalahkan batas, jarak, ruang dan waktu. Kini masyarakat tidak hanya berkomunikasi secara tatap muka, namun masyarakat juga sering berkomunikasi menggunakan media. Selain smartphone atau gadget yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, kini internet juga berperan sebagai sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar hingga ke seluruh bagian bumi.

Internet sebagai salah satu alternatif komunikasi masyarakat modern saat ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan memiliki smartphone atau gadget dengan konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Sebuah perusahaan berbasis teknologi digital, yaitu Ruang guru berupaya memberikan solusi untuk masalah pendidikan di Indonesia dengan menyediakan platform pembelajaran via gadget. Indonesia memiliki 3,1 juta guru tetap ditambah lebih dari 700 ribu guru honorer. Sekitar separuh dari jumlah tersebut memiliki kompetensi cukup untuk dapat mengajar dengan baik. Sebagian dari guru kelompok terbaik berpotensi besar untuk menjadi mitra kerja perusahaan pembelajaran digital.

Ruang guru memudahkan siswa untuk mengakses ribuan video materi pembelajaran, pembahasan dan latihan dari beragam mata pelajaran tiap-tiap tingkatan kelas. Video tersebut didesain dan diproduksi Ruang guru bersama guru (tutor) pilihan. Media Ruang guru membantu guru memberikan tugas dan memonitor perkembangan belajar siswa. Guru dapat memberikan tugas dan ujian kepada siswa secara online di mana saja dan kapan saja. Guru dapat memonitor hasil tugas yang dikerjakan siswa secara langsung dan mudah. Guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa untuk tiap mata pelajaran secara otomatis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penelitian Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi Ruang Guru atau yang biasa disebut RuangGuru.com merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Dikutip dari laman atau website resmi Ruang Guru, pada tahun 2017 Aplikasi Ruang Guru telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna dengan mayoritas pengguna adalah siswa SMP dan SMA. Ruang Guru juga telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Aplikasi Ruang Guru juga saat ini menjadi satu-satunya Aplikasi Ruang Guru lokal yang masuk dalam daftar 10 besar Aplikasi Ruang Guru terpopuler di Play Store.

Ruang guru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi learning management system yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu platform digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari management system memungkinkan 2.000.000 siswa dan guru.

Ruang Guru bertekad untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun 2017 lalu, Ruang guru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Namun untuk saat ini sasaran utama dari Ruang Guru adalah kota-kota besar di Indonesia, dan salah satu nya adalah Surabaya. Tujuan di buatnya Aplikasi Ruang Guru ini adalah yang pertama untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia. Kemudian yang kedua, Ruang Guru juga bertujuan untuk meningkatn kualitas guru, sehingga mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Selanjutnya yang ketiga yaitu untuk mengenalkan bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan informasi akademik karena telah menerapkan LMS (Learning Management System).

## **Peran Serta Pemanfaatan Ruang Guru Sebagai Platform Pendidikan Luar Sekolah**

Tampilan ruang belajar pada aplikasi ruang guru, terdapat ilustrasi 2 orang siswa dan 1 orang guru. Dan terdapat pula simbol-simbol pembelajaran: kalkulator, kamus, peta dunia, dll. Disamping itu warna yang di tampilkan terlihat cerah dan menarik. Selain ruang belajar terdapat juga media pembelajaran yaitu: robotguru, ruang uji, digital bootcamp, ruang les online, ruang baca dan ruang les. Disetiap layanan pembelajaran terdapat karakter dan kelebihan atau kekurangannya masing-masing.

Pada salah satu layanan diruang guru yang bernama digital bootcamp dimana layanan tersebut menggunakan aplikasi grup chat untuk berkomunikasi antara beberapa guru dan murid secara virtual. Ruang les pada aplikasi ruang guru dapat mencarikan guru les privat sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa. Seperti gelar yang dimiliki oleh guru, tarif yang ditawarkan sesuai dengan budget yang dimiliki oleh siswanya dan waktu cocok oleh kedua belah pihak. Metode pembelajaran yang menggunakan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini yang membedakan aplikasi Ruang Guru dengan aplikasi lainnya.

## **KESIMPULAN**

Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget. Banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan kemudian sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan gadget-nya masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, kebanyakan orang tua menyadari hal tersebut sehingga memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya dengan mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga-lembaga bimbingan belajar (bimbel) terkenal ataupun mencari guru-guru les privat. Dengan semakin berkembangnya E-learning, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel karena mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau smartphone dengan mengakses bimbingan belajar online.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Siti Fatimah, and Ab Halim Tamuri. 2010. Persepsi guru terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia dalam pengajaran j-QAF. *Journal of Islamic and Arabic Education*. No 2. Vol 2: 53-64.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Aulia Zulfa Shoumi. 2019. Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Jurnal Seminar Nasional Cendekiawan Ke 5. Sosial Humaniora*.
- Isnanto, R. Rizal. 2004. Aplikasi Teknologi Multimedia pada Bidang Pendidikan Sains dan Teknologi. *Jurnal Fakultas Hukum UII*.