



PERAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SAAT PANDEMI COVID-19

Anisatul Khanifah[✉], Farid Pribadi²

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia¹

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Desember 2021**

Disetujui **Juli 2022**
Dipublikasikan
September 2022

Keywords:

Student learning interest, Ruang guru, Teacher, Student, Education, Pandemic covid-19, and Technology

Abstrak

Di era pandemi seperti saat ini beberapa sektor tidak berjalan sebagaimana mestinya, salah satunya yakni sektor pendidikan. Pemerintah Indonesia terpaksa memberikan kebijakan agar kegiatan belajar-mengajar tetap berlangsung di masa pandemi dengan penerapan Pembelajaran Jarak Jauh yang mengandalkan platform *zoom*, *google meet*, *whatsapp group* dll sebagai media belajar. Dalam proses Pembelajaran jarak jauh terdapat hambatan yang cukup kompleks antara lain; Pembelajaran Jarak Jauh menuntut guru untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran baik dalam membuat bahan ajar dan menciptakan suasana menyenangkan saat pembelajaran *online*, tetapi hal tersebut tidak diiringi dengan kemampuan penguasaan teknologi oleh guru. Dengan demikian, keinginan belajar siswa akan berpengaruh dan secara perlahan akan menurun. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur dimana data sekunder seperti jurnal, buku dan beberapa literasi lainnya digunakan untuk membangun konsep pembahasan yang diproses melalui tahap *Editing*, *Organizing* dan *finding*. Penelitian ini menemukan temuan data yakni penguasaan teknologi pendidik yang masih minim, bahan ajar yang kurang menarik, penguasaan teknologi guru terhadap media belajar sangat minim, sehingga keinginan belajar siswa terhadap mata pelajaran sendiri menurun. Ruang guru sebagai salah satu teknologi berbasis pendidikan, membuat inovasi dalam meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan yang secara langsung membuat keinginan belajar siswa akan meningkat, melalui fitur yang ada di ruang guru, hambatan pembelajaran jarak jauh dapat diminimalisir. Maka dari itu, melalui fitur yang ada di ruang guru, siswa dapat meningkatkan keinginan belajarnya sehingga minat belajar siswa selama pandemi covid-19 akan tetap stabil. Oleh karena itu, perlu adanya pemaksimalan penguasaan teknologi oleh guru sebagai bentuk adaptasi pembelajaran di era pandemic Covid-19.

Abstract

In the era of pandemics like today, some sectors are not running as they should, one of which is the education sector. The Indonesian government was forced to provide a policy so that teaching and learning activities continued in the pandemic period with the implementation of Distance Learning which relies on zoom platforms, google meet, whatsapp group etc. as a learning medium. In the process of distance learning there are quite complex obstacles, among others; Distance learning requires teachers to be active, creative and innovative in learning both in making teaching materials and creating a pleasant atmosphere when learning online, but it is not accompanied by the ability to master technology by teachers. Thus, students' learning interest will have an effect and will slowly decrease. This research method uses literature studies where secondary data such as journals, books and several other literacys are used to build discussion concepts that are processed through the Editing, Organizing and Finding stages. This research found that the data findings are the mastery of educator technology that is still minimal, teaching materials are less attractive, the mastery of teacher technology to the learning media is very minimal, so that students' learning desire for their own subjects decreases. Ruang guru as one of the education-based technologies, making innovations in improving fun learning that directly makes students' learning desires will increase, through the features that exist in the Ruang guru, distance learning barriers can be minimized. Therefore, through the features in the Ruang guru, students can increase their learning desire so that students' learning interest during the covid-19 pandemic will remain stable. Therefore, there needs to be maximization of technology mastery by teachers as a form of learning adaptation in the Covid-19 pandemic era.

[✉] Alamat korespondensi:

JL. Raya Puspipetek, Kp. Setu, Tangerang selatan
E-mail: anisatul Khanifah.21020@mhs.unesa.ac.id¹
E-mail: faridpribadi@unesa.ac.id²

PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan salah satu virus berbahaya yang pertama kali ditemukan di wuhan, tiongkok tepatnya pada tahun 2019, telah menyebar ke berbagai Negara. Virus covid-19 merupakan jenis virus yang masih berasal dari keluarga (*Severe Actue Respiratory Syndrome*) SARS dan jenis flu lainnya. Virus Covid-19 dalam penyebarannya sangat sensitif yakni melalui kontak langsung dan menyebar melalui percikan bersin dan batuk. Bentuk penyebaran yang sangat sensitif sehingga tingkat penyebarannya sangat tinggi. Tercatat 193 Negara yang telah terinfeksi oleh virus covid-19. Penyebaran virus yang dapat menyebar melalui kontak langsung dengan penyintas covid-19 baik melalui bersin dan batuk membuat berbagai Negara untuk menerapkan kebijakan *Lockdown* atau membatasi adanya interaksi sosial bahkan dengan skala internasional, sehingga kegiatan masyarakat baik berkegiatan di luar ruangan dan interaksi antar warga pun dibatasi.

Di era pandemi seperti saat ini beberapa sektor tidak berjalan sebagaimana mestinya, Virus *Covid-19* telah memberikan sumbangsih yang cukup besar atas dampak negatif yang ditimbulkan seperti merenggut korban jiwa, menciptakan inflansi di sejumlah Negara & menghentikan lajunya pergerakan di berbagai sector. Peneliti Lembaga Kajian dan Advokasi *Center for indonesian policy studies* (CIPS) menyatakan pendidikan adalah sektor yang paling berdampak atas dampak negatif *Covid-19*. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia terpaksa memberikan kebijakan agar kegiatan belajar-mengajar tetap berlangsung di masa pandemi dengan memodifikasi kurikulum menjadi lebih fleksibel dalam praktik belajar siswa dan hal ini sudah diinstruksikan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Dalam surat edaran poin 2 huruf a tersebut dinyatakan Praktik Proses Belajar dari Rumah yaitu dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

(a) Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan sebanyak 68 juta siswa dan 4 juta pendidik melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Dampak covid-19 yang ditimbulkan sangat dirasakan terutama di Negara Indonesia. Negara Indonesia yang merupakan Negara dengan penduduk terbanyak dengan didominasi usia produktif terpaksa terhalangi keproduktifannya karena adanya pandemi covid-19 yang memaksa peserta didik dan pendidik untuk mengikuti

peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan sebagai upaya untuk mencegah penyebaran virus covid-19 dan untuk melindungi para siswa dan pendidik dari virus

Konsekuensi yang harus diterima karena ditutupnya lembaga sekolah, para guru, siswa dan warga sekolah lainnya harus bisa beradaptasi dengan perubahan sistem belajar yang telah di instrumenkan melalui Surat Edaran tersebut. Inovasi yang diberikan pemerintah dalam hal ini adalah melakukan pembelajaran jarak jauh (daring), Pembelajaran jarak jauh adalah cara belajar yang dapat dilaksanakan melalui radio, televisi, kaset serta pelajar dan pengajar yang tidak saling bertatap muka (KBBI, 2020). Menurut (Keegan dalam Verduin dan Klark, 1991) Pembelajaran jarak jauh memiliki 4 unsur utama yang merupakan karakter dari pembelajaran jarak jauh yakni :

1. Terdapat keterpisahan ruang dalam proses belajar antara peserta didik dengan guru
2. Lembaga pendidikan yang berperan sebagai perangkat evaluasi
3. Peran media belajar sebagai sarana untuk menyatukan guru dan peserta didik
4. Perangkat untuk menyelenggarakan komunikasi dua arah antara guru, tutor, atau agen pendidikan dengan peserta didik

Dimana media belajarnya dapat melalui; *Whatsapp Group, Google Classroom, Google Meet & Zoom*. Melalui media belajar tersebut pada, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya, tetapi interaksi yang dimaksud bersifat tidak langsung, karena interaksi yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh di media *zoom* dan *google meet* hanya dapat dilakukan dengan menggunakan fitur "raise hand" yang terdapat pada ke-dua media belajar tersebut. Bentuk pembelajaran melalui media tersebut sangat terbatas dalam hal pembangunan interaksi dan intergrasi antara guru dan murid.

Guru dan siswa secara langsung "dipaksa" oleh instrumen yang ada untuk paham terhadap teknologi sebagai perangkat pembelajaran utama di era pandemi. Dengan diubahnya pembelajaran melalui jarak jauh (daring), peran guru masih sama, yakni sebagai pengajar dan pendidik yang secara tidak langsung diharuskan membuat inovasi dalam menciptakan bahan ajar yang menarik agar minat belajar siswa dapat konsisten walaupun adanya keterbatasan dalam hal interaksi secara langsung oleh pendidik. Terbatasnya perangkat pembelajaran yang semula berupa *offline* bertransformasi menjadi *online* yang bersifat terbatas dengan bentuk media belajar seperti *Whatsapp Group, Google Classroom, Google Meet, zoom* serta berupa video interaktif, Power point berisi materi dan ringkasan materi yang dilaksanakan dalam jangka panjang bisa berpotensi menurunkan minat belajar siswa.

Minat belajar diartikan sebagai dorongan yang beraasal dari diri sendiri dalam melakukan sesuatu yang disukai. Dalam hal ini peran guru dalam mengajar sangat penting, cara mengajar yang menarik, menyenangkan dan bisa memberikan motivasi yang bersifat membangun dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut (Asharai: 2020) dalam sistem pembelajaran jarak jauh (daring) hanya bisa efektif dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Tetapi tidak efektif dalam hal pembelajaran memahami konsep sampai refleksi. Karena bahan ajar hanya berupa *power point* dan penjelasan melalui video atau berupa ringkasan materi dimana hal ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Menurut (Jumeri: 2021) penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dikalangan pendidik masih sangat rendah, yakni terdapat 60 persen pendidik yang belum menguasai TIK serta Ketersediaan konten pembelajaran online pun masih sangat terbatas untuk bisa diakses oleh peserta didik. Sejalan dengan pernyataan (Jumeri: 2020), dalam laman Pusdatin.kemendikbud.go.id juga menyatakan demikian yakni salah satu hambatan pembelajaran daring salah satunya adalah adanya keterbatasan kompetensi guru dalam hal pemanfaatan teknologi. Sehingga hal ini akan berdampak pada kualitas bahan ajar sebagai pegangan siswa. Kurangnya pemahaman terhadap TIK di kalangan guru di era pandemi Covid-19 secara langsung menghambat proses belajar daring siswa, sehingga hal ini bersinggungan secara langsung dengan minat belajar siswa. Terbatasnya pengetahuan teknologi di kalangan guru Indonesia membuat bahan ajar yang dikemas tidak interaktif sehingga siswa mengalami rasa bosan dan minat belajar siswa menjadi terganggu.

Minat belajar siswa tidak dapat muncul tanpa sebuah faktor yang mempengaruhinya. Terdapat faktor atau proses yang dapat memengaruhi, salah satunya adalah faktor bahan pelajaran (materi) yang akan diberikan kepada siswa. Bahan ajar atau materi yang menarik minat siswa, akan cenderung sering dipelajari oleh siswa, maka dari itu apabila bahan ajar yang diberi tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa cenderung tidak belajar dengan maksimal, hal ini karena tidak ada daya tarik bagi siswa.

Setelah melakukan kajian literasi mendalam melalui beberapa artikel dan jurnal yang memiliki pembahasan terkait, sehingga dapat diadakannya penelitian yang mengkaji mengenai bagaimana peran ruangguru dalam meningkatkan minat belajar siswa saat pandemi Covid-19. Ruangguru sebagai produk dari adanya inovasi pendidikan di era modern seperti saat ini. Bagaimana dampak yang dihasilkan ruangguru di era pandemi covid-19 dalam mengatasi masalah pendidikan tersebut

Penelitian iniberfokus pada bagaimana ruang guru berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam menjawab hal tersebut dibutuhkan kajian mendalam untuk memahami bagaimana ruangguru “bekerja” yang bertujuan untuk menemukan peran aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar siswa di saat pandemi covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literature. Studi Literature merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder seperti melalui jurnal, buku dan beberapa literasi lainnya. (Danial dan warsih, 2009:80). Dalam buku Metode penelitian kepustakaan karya Zed (2008:3) studi literature adalah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan melalui data pustaka, membaca, mencatat dan mengelolah bahan penelitian. Berdasarkan pengertian yang dipaparkan oleh berbagai ahli dapat disimpulkan bahwa, Studi literature adalah kajian yang berbasis data yang berasal dari literasi seperti artikel ilmiah, buku, jurnal dll untuk membangun konsep bahasan, dimana studi literature dapat diproses melalui proses pengumpulan data dengan menggunakan tahap *Editing*, *Organizing* dan *Finding*, serta tujuan menggunakan studi literature adalah untuk menganalisis secara kritis bagian dari pengetahuan yang diterbitkan melalui ringkasan, klasifikasi, dan perbandingan studi penelitian sebelumnya, tinjauan literatur, dan artikel teoritis..

Data yang ada diolah menggunakan tahap *Editing*, *Organizing* dan *Finding* tersebut akan menghasilkan konsep bahasan yang berkualitas karena data sekunder yang digunakan merupakan data yang memiliki korelasi terhadap pembahasan mengenai bagaimana peran Ruangguru sebagai inovasi pendidikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi covid-19

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pandemi dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pandemi covid-19 per-minggu (28/11/2021) telah menginfeksi sebanyak 253 juta jiwa penduduk dunia dan sebanyak 5,1 juta penduduk dunia meninggal akibat adanya covid-19 yang dilaporkan melalui laman *ourworldindata.org*. Virus Covid-19 yang membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 11 tahun 2020 dalam menetapkan masa kedaruratan akibat covid-19 yang menjadi pandemi yang harus dihadapi oleh setiap Negara. Berbeda dengan Negara-negara lainnya yang lebih memilih untuk lockdown, Indonesia melalui Peraturan Pemerintah Republik

Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 menetapkan kebijakan dalam memerangi covid-19 dengan menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial berskala besar). Dengan adanya PSBB sebagai strategi pemerintah untuk mencegah penyebaran virus covid-19 membuat beberapa sektor juga menyesuaikan atas regulasi tersebut, tak terkecuali pada sektor pendidikan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Mengenai Mekanisme Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *virus* Covid-19, kementerian pendidikan dan kebudayaan menyatakan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

2. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Terhadap Minat Belajar Siswa

Pembelajaran jarak jauh merupakan solusi yang diberikan pemerintah agar pendidikan dapat terus berjalan. Pembelajaran jarak jauh pertama kali dilaksanakan di Indonesia pada 16 Maret 2020. Dalam pembelajaran jarak jauh, keberadaan teknologi sangat diandalkan, walaupun demikian tantangan dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh juga turut dirasakan salah satunya yakni penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada kalangan pendidik yang masih minim, Kementerian pendidikan dan kebudayaan menyebut dalam hal penguasaan TIK, kalangan guru terdapat 60% yang belum menguasai. Pendidik yang sejatinya “mendidik” yang diartikan memelihara, memberi latihan yang meliputi ajaran, tuntunan, pimpinan dan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. (KBBI). Selama pandemi, tindakan mendidik ini terpaksa harus dilakukan melalalui teknologi seperti melalui *whatsapp group*, *zoom*, *google meet* dan media lainnya. Pendidik yang memiliki peran untuk mendidik yakni merasa adanya hambatan dalam hal memelihara dan memberikan latihan, ajaran, tuntunan dll kepada siswa. Disisi lain pendidik merasa terhambat dalam mendidik karena keterbatasan penguasaan teknologi, disisi lain pula pendidik di era pandemi seperti saat ini dituntut aktif, kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi selama proses belajar. Dalam menyampaikan proses belajar secara daring dibutuhkan pemahaman teknologi yang baik kalangan pendidik dalam menyampaikan materi yang meliputi pembuatan bahan pelajaran atau bahan ajar. Penguasaan teknologi yang kurang kalangan guru secara tidak langsung menghambat kualitas bahan ajar yang diberikan kepada siswa yang berpotensi pada turunnya minat belajar siswa.

a. Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Siswa diartikan sebagai murid atau pelajar terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Siswa dapat dikatakan juga sebagai peserta didik, karena siswa atau peserta didik ialah mereka yang secara khusus diserahkan kepada lembaga pendidikan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Siswa atau peserta didik ialah pelajar terutama pada jenjang sekolah dasar hingga menengah atas.

b. Minat Belajar

Minat merupakan suatu dorongan dalam diri manusia terhadap suatu hal yang membuat individu dipenuhi keinginan yang kuat dan tinggi terhadap suatu hal tersebut yang dipengaruhi oleh beberapa faktor lainnya.

Menurut Ahmad Susanto (2013:58) mendeskripsikan minat belajar sebagai dorongan dalam diri individu atau faktor yang menimbulkan perhatian dan ketertarikan secara efektif, yang membuat individu memilih suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan bagi dirinya. Minat sendiri merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih ataupun menolak sesuatu kegiatan. Arikunto (1990: 103)

Melalui beberapa pernyataan ahli, dengan demikian minat belajar merupakan keinginan serta kemampuan yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang dapat berkembang jika terdapat minat itu sendiri. Minat belajar siswa juga tidak semata-mata timbul dengan sendirinya melainkan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Arikunto (1990: 104) menyatakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi timbulnya minat belajar, antara lain:

1. Bahan pelajaran

Faktor Bahan pelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, bahan pelajaran menjadi salah satu yang merangsang keinginan siswa. bahan ajar yang menarik minat siswa, maka siswa akan cenderung merasa senang dalam mempelajari materi tersebut yang secara langsung dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini serupa seperti yang dikatakan oleh (Slameto, 2013:60) bahwa sesuatu yang sangat besar dalam mempengaruhi minat belajar siswa ialah bahan pelajaran atau bahan ajar, apabila bahan ajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat belajar siswa maka siswa akan cenderung tidak belajar karena tidak ada daya tarik baginya.

2. Alat pelajaran

Alat atau media pelajaran adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi minat belajar, hal ini karena media belajar dapat dikatakan sebagai salah satu sarana penting dalam proses belajar tersebut, berbeda dengan proses pembelajaran *offline*, pembelajaran *online* lebih cenderung menggunakan media belajar seperti aplikasi *whatsapp group*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya.

3. Keadaan atau situasi belajar

Di era pandemi, pembelajaran yang semula *offline*, mulai berubah menjadi *online*, situasi belajar pun turut mengalami perubahan dan mulai beradaptasi ke proses belajar berbasis *online*. Media pembelajaran berbentuk *whatsapp group*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya dimana melalui media belajar tersebut interaksi yang terjadi antara guru dan muridpun terganggu, interaksi yang semulanya langsung menjadi tidak langsung melalui perantara media belajar tersebut. Disisi lain siswa akan merasa kesulitan dalam hal konsultasi atau bertanya terhadap guru secara langsung

4. Guru yang menarik

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam membangun minat belajar siswa. Pendidik di situasi pandemi seperti ini merasa ada hambatan dalam hal mendidik karena sebagian besar alat pembelajaran berbasis teknologi, penguasaan teknologi yang belum baik menyebabkan bahan pelajaran yang diciptakan pendidik belum maksimal yang menyebabkan minat belajar siswa menurun

3. Ruangguru Sebagai *Edutech*

Di era seperti ini, penguasaan terhadap teknologi sangat penting, tidak hanya dikalangan siswa dan anak muda, tetapi pendidik juga memiliki peranan penting dalam hal penguasaan teknologi, demi tercapainya peserta didik yang “melek teknologi” juga. Pembelajaran jarak jauh yang dalam pelaksanaannya hampir seluruhnya menggunakan teknologi menuntut pendidik untuk berinovasi menciptakan bahan ajar yang kreatif, inovatif dan solutif sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan walaupun terbatas oleh adanya waktu dan ruang.

Di era modern seperti saat ini, teknologi hampir secara maksimal menemani aktivitas manusia. Revolusi Industri 4.0 yang sangat dirasakan manfaatnya dalam memudahkan pekerjaan manusia. Walaupun disisi lain teknologi di era revolusi 4.0 memicu perdebatan karena terkait dampak negatif yang hadir karena teknologi sendiri, disisi lain hal ini yang menjadi gagasan adanya Society 5.0 yang digagas oleh shinzo abe selaku mantan perdana menteri jepang. Dimana hal ini merupakan gagasan untuk beberapa tahun

kedepan untuk menggunakan teknologi demi memanusiakan manusia.

Revolusi industri 4.0 merupakan salah satu bentuk kebangkitan teknologi sejak tahun 1780 sebagai titik awal adanya revolusi 1.0. Transformasi teknologi dari 1780-2021 merupakan bentuk perjalanan panjang teknologi dalam menghasilkan penemuan bersejarah bagi manusia.

Menurut Herman (dkk) revolusi industri merupakan era yang saling berkolaborasi dan berkomunikasi dimana saja dan kapan saja secara *real time* dengan memanfaatkan Teknologi informasi (TI) untuk menghasilkan inovasi baru yang lebih efektif dan efisien.

Keuntungan revolusi industri 4.0 turut dirasakan di bidang pendidikan. Teknologi sangat berperan cukup besar dalam menghasilkan inovasi –inovasi yang sangat membantu manusia di sektor pendidikan. Indonesia memasuki 5 negara dunia yang memiliki startup paling banyak. Startup merupakan salah satu wujud dari adanya revolusi industri, kemudahan akses teknologi diintegrasikan menjadi inovasi. *Startup* di sektor pendidikan juga turut menyumbang angka startup di indonesia

Startup pendidikan di Indonesia merupakan salah satu potensi yang dikembangkan demi tercapainya pemerataan pendidikan, salah satunya ialah Ruangguru yang merupakan salah satu startup pendidikan (*edutech*) yang sekaligus sebagai hasil produk inovasi pendidikan di Indonesia.

Ruang guru telah memiliki pengguna sebanyak 22.000.000 serta 300.000 guru yang mengajar pada 100 lebih bidang pelajaran. Ruangguru telah bermitra dengan 32 provinsi dan kurang lebih 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Ruang guru memiliki visi untuk memberikan layanan dan akses kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan pendidikan.

Ruangguru mengembangkan berbagai layanan pendidikan berbasis teknologi termasuk kelas virtual, video belajar berlangganan, *platform* ujian online, les privat dan konten-konten pendidikan yang bisa diakses melalui aplikasi ruangguru.

4. Ruangguru Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar

a. Ruang Belajar

salah satu fitur utama ruang guru adalah fitur ruang belajar yang di dalamnya terdapat menu yang berisi mata pelajaran lengkap dengan kelas dari jenjang SD sampai SMA/K

1. Video pembelajaran

Di dalam fitur ruang belajar, terdapat video pembelajaran di setiap mata pelajaran. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap aplikasi runag guru, salah satunya yakni fitur Video Pembelajaran. Dalam video pembelajaran, ruang guru

menggunakan metode pembelajaran dengan metode ceramah, demonstrasi dan sosiodrama. Metode ceramah digunakan oleh *Master Teacher* dalam menyampaikan materi pembelajarannya dengan proses penerangan dan penuturan secara lisan kepada siswanya, Metode demonstrasi ialah metode dalam mengajar dengan menggunakan peragaan yang berfungsi untuk memperjelas dan mempertegas serta untuk memperlihatkan suatu proses kepada siswanya, Metode sosiodrama digunakan untuk menunjukkan fenomena kehidupan yang dapat digunakan ketika mengaitkan materi pembelajaran atau fenomena sosial sehingga materi pelajaran mudah dan dapat dimengerti oleh siswa. Dalam video pembelajaran ini dilengkapi oleh kuis akhir pada setiap materi serta rangkuman materi dari video pembelajaran tersebut. Fitur ruang belajar yang peneliti paparkan juga telah dinyatakan bahwa “Ruang Video menggunakan metode demonstrasi, metode ceramah dan sosiodrama” dalam *“Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa”*. (Agustin, Mufida: 2020)

2. Fitur adapto

Fitur adapto merupakan salah satu fitur terbaru sebagai respon adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), melalui pengamatan yang peneliti lakukan pada fitur adapto, secara langsung fitur tersebut mengarahkan siswa agar bisa mendapat evaluasi dari hasil nilai kuis dalam video pembelajaran tersebut, Fitur adapto dirancang untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Dimana siswa memiliki cara belajar yang berbeda baik murid satu dengan yang lain sehingga melalui fitur adapto ini siswa dapat menyesuaikan cara belajar dan kecepatan dalam memahami materi karena dengan adanya fitur adapto ini di tengah-tengah video, guru akan menanyakan beberapa pilihan jawaban, dimana pilihan jawaban yang dipilih akan menentukan kelanjutan dari video yang sedang ditonton, apabila siswa memilih tombol “paham”, maka guru atau *Master teacher* akan melanjutkan penjelasan ke topik selanjutnya, apabila siswa memilih “bingung” maka guru atau *Master Teacher* akan mengulang pembahasan ke topik sebelumnya.

3. Bank soal

Fitur bank soal terdiri dari kumpulan soal latihan yang tersedia dari jenjang SD sampai SMA/K yang dilengkapi dengan jenis soal seperti PTS, PAS bahkan hingga UN. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti tersebut

juga telah dipaparkan secara lengkap oleh ruang guru melalui website *ruangguru.com*.

4. Laporan belajar

Beberapa fitur yang peneliti paparkan, hal tersebut berdasarkan pengamatan pada fitur-fitur terkait di aplikasi ruang guru. Pada fitur ini para siswa atau pengguna ruang guru dapat mengetahui bagaimana hasil belajar yang dilakukan, dimana pada fitur laporan belajar akan menampilkan aktivitas belajar secara berkala yang berupa waktu belajar yang telah dilakukan, jumlah video pembelajaran yang telah ditonton serta berapa latihan soal yang telah dikerjakan, selain itu juga akan menampilkan rata-rata nilai yang diperoleh dari nilai latihan per-bab serta nilai yang diperoleh melalui bank soal.

b. Ruang Les Online

Ruang les online yakni layanan yang membantu siswa apabila terdapat kesulitan dalam memahami materi dan ingin bertanya maka layanan ini akan sangat membantu siswa yang dapat dikonsultasikan menggunakan pesan baik pesan suara maupun teks.

c. Jadwal Belajar

Fitur ini akan membantu siswa dalam manajemen waktu dalam belajar, fitur jadwal belajar akan membantu siswa dalam mengelola waktu dan untuk konsisten terhadap belajarnya melalui jadwal belajar yang telah dibuat

d. Teman belajar

Fitur teman belajar ini merupakan fitur dimana siswa atau pengguna ruang guru selama proses belajar bisa ditemani teman belajarnya yakni berupa hewan langka yang ada di Indonesia yang kemudian diadaptasi menjadi hewan peliharaan bernama Modo, Candra dan Harry. Melalui “teman belajar” ini akan ada daftar misi harian di halaman “evolusi hewan” yang diharuskan menyelesaikan misi akan hewan peliharaan dapat terus berevolusi

Siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda baik visual, auditori maupun kinestetik, melalui fitur ruang guru siswa dapat menyesuaikan cara belajarnya dengan memanfaatkan fitur yang sesuai dengan cara belajarnya. Hambatan saat pembelajaran jarak jauh, seperti bahan pelajaran, alat pelajaran, keadaan dan situasi belajar serta guru dapat diatasi melalui fitur yang ada di ruang guru, bahan pelajaran yang ada di ruang guru dikemas dengan menggunakan animasi serta hal ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar, alat pelajaran yang sangat mendukung di ruang guru, siswa dapat

meningkatkan minat belajarnya melalui fasilitas menu –menu yang terdapat di aplikasi ruang guru, situasi belajarnya yang sangat fleksibel belajar dimana dan kapan saja tanpa terhambat oleh adanya jarak, belajar di ruang guru dikemas seolah-olah sedang terjadi interaksi langsung melalui ruang les online dll, serta guru atau di ruang guru sendiri lebih sering dipanggil sebagai *Master Teacher* yang menggunakan metode ceramah, demonstrasi serta sosiodrama, hal ini yang secara langsung membuat siswa merasa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran

Melalui hal-hal tersebut, minat belajar siswa akan meningkat, karena faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa sendiri dapat diatasi dengan fitur yang disediakan oleh ruang guru.

SIMPULAN

Pandemi *Covid-19* menyebabkan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh, akan tetapi hambatan dalam proses pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh juga dapat dijumpai pada siswa yang melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) antara lain; Pendidik dituntut kreatif dan inovatif baik dalam membuat bahan ajar maupun saat mengajar, melalui media belajar berbasis *zoom*, *google meet*, *whatsapp group* dll, Penguasaan teknologi guru yang masih rendah. Disisi lain, guru dituntut inovatif dalam membuat bahan pelajaran atau materi pelajaran, dengan penguasaan rendah terhadap teknologi, alhasil guru tidak bisa maksimal dalam membuat bahan ajar yang menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat kelas *online* berlangsung. Oleh karena itu, Ruang guru sebagai salah satu teknologi pendidikan, dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui fitur-fitur yang tersedia di ruang guru meliputi; Ruang belajar yang terdapat Video belajar, Fitur adapto, Bank soal dan laporan belajar serta Ruang les online, Jadwal belajar dan Teman belajar. Melalui fitur-fitur tersebut, beberapa hambatan saat sekolah *online* dapat diminalisir yang secara langsung dapat mendorong minat belajar siswa sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M. (2020). *Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa:(Studi Kasus Pada Start-Up Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.

Yaya, H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Yasrib Batu-Batu Pada Masa Covid-19. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1), 1-9.

Fuad, N. (2020). Manajemen Persekolahan Era Pandemi Covid: Masalah Dan Solusi. In *Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19*.

Ramadhani, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Ruang Guru terhadap Minat Belajar Siswa SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Berastagi).

Sudiraharjo, M. A. (2020). *Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa:(Studi Kasus Pada Start-Up Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta)* (Doctoral Dissertation, IAIN Ponorogo).

Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2017). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 241-246.

Matsinda, L. (2020). *Daftar Negara yang terjangkit virus corona terbaru, ini jumlah kasusnya*. Diakses pada 20 November 2021, dari <https://travel.detik.com/travel-news/d-5083089/daftar-negara-yang-terjangkit-virus-corona-terbaru-ini-jumlah-kasusnya>

Situsartikel. (2021). *Pengertian pembelajaran jarak jauh (PJJ) menurut para ahli, dll*. Diakses pada 19 November 2021, dari <https://www.situsartikel92.com/2021/03/pengertian-pembelajaran-jarak-jauh-pjj.html>

Rijal09.com. (2019). *Fitur dan fasilitas di ruang guru*. Diakses pada 18 November 2021, dari <https://www.rijal09.com/2019/02/fitur-dan-fasilitas-di-ruang-guru.html>

- Rijal09.com. (2016). *Pengertian minat belajar*. Diakses pada 18 November 2021, dari <https://www.rijal09.com/2016/11/pengertian-minat-belajar.html>
- John, D. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. Diakses pada 20 November 2021, dari <https://www.silabus.web.id/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-minat-belajar/>
- Alfari, S. (2021). *Adapto, Video Belajar Adaptif yang Bisa Disesuaikan dengan Pemahaman Kamu*. Diakses pada 20 November 2021, dari <https://www.ruangguru.com/blog/adapto>
- Zulfikar, F. (2021). *4 Tipe Gaya Belajar, Kamu Termasuk yang Seperti Apa?*. Diakses pada 20 November 2021, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5611827/4-tipe-gaya-belajar-kamu-termasuk-yang-seperti-apa>
- Rm.id. (2021). *Peneliti CIPS sebut sektor pendidikan yang paling terdampak Covid-19*. Diakses pada 15 Desember 2021, dari <https://rm.id/baca-berita/nasional/97518/peneliti-cips-sebut-sektor-pendidikan-paling-terdampak-covid19>
- Surat Edaran Republik Indonesia. Nomor 40 Tahun 2020. Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). 2020. Jakarta.